

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
Geschichten & Gerüchte	2&3
Straßengeplauder	3
Was ist ...	4&5
Rätsel	6
Geschichte und Kultur: Die Nordahejmr	7
Speisen und Getränke in Eisentrutz	9
Reisebericht	9
Kleiner Programmier- kurs: Questen schreiben	10
Kolumne: Alternative	11
Danksagung	11

Einleitung

Ein neues Zeitalter der bürgerlichen Bildung hat begonnen – vom heutigen Tag an wird die neu koordinierte „Ordenspostille“ in regelmäßigen Abständen über alles berichten, was in Antamar vor sich geht. Seien es neuentbrannte Adelsfehden, besondere Ereignisse oder mysteriöse Vorkommnisse und Gerüchte, über die es zu berichten gilt – mit der „Ordenspostille“ ist jeder bestens informiert! Auch Gespräche mit berühmten Persönlichkeiten des ganzen Kontinents bieten wir

den lohnt. Dieser kurze Überblick soll natürlich nicht alles gewesen sein. Selbstverständlich bieten wir zusätzlich ein reichhaltiges Angebot an Informationen, die Abenteurern wie einfachen Bauern im alltäglichen Leben von Nutzen sind – von unbekannten Rezepten über Hausmannsweisheiten bis zu humorvollen Abhandlungen, die sich tatsächlich zugetragen haben, wobei sich jene Rubriken ständig in ihren Inhalten und Themen unterscheiden werden und so hoffentlich einem breiten Spektrum von Interessierten Lesestoff bieten.

Sponsoren, die die „Ordenspostille“ mit Spenden unterstützen und dafür im Anzeigenteil einen besonders großen Platz innehaben werden, um ihre Mitteilungen an die Leute zu bringen. Ist Euer Orden oder aber Ihr selbst interessiert an einer Vermarktung der besonderen Qualität und Größe, so möge er sich an folgende Personen wenden: Liranel Grünbach (zurzeit in Wangalen anzutreffen), Francesco Ignatio Giovanna (umherreisend), Michel Krummfuß (zurzeit in San Aurecciani), Angroschix Sohn des Angram (in Eisentrutz), Atraxorath Mirkdal (umherreisend).

Auch für die besonders hellen Köpfe unter unseren Lesern haben wir uns etwas Reizvolles ausgedacht: In jeder Ausgabe wird eine Art Rätsel enthalten sein, das sich aus zehn Fragen zusammensetzt. Auf den- oder diejenigen, die sämtliche Fragen richtig beantworten konnten, wartet neben einem Preis auch ewiger Ruhm, denn nicht vielen wird es gelingen, die schwierig zu findenden Antworten geben zu können.

Solch ein großes Projekt bedürfte selbstverständlich keinen längeren Bestand ohne engagierte und großzügige

Nun mag dem ein oder anderen die Frage in den Sinn kommen: „Wozu sind diese Spenden wichtig?“ Nach einiger Diskussion hat die Redaktion der Postille aufgrund des Wunsches, möglichst viel mit Lesern und einfachem Volke zusammenzuarbeiten, um die Zeitungsinhalte bestmöglich auf ihre Interessen und Wünsche abstimmen zu können, beschlossen, einen eigenen Orden der „Ordenspostille“ zu gründen. Sinn und Zweck dieses Ordens ist es, Abenteurer in die weite Welt hinauszuschicken, die für die Zeitung verschiedenste Infor-



Postillenredakteur in einem
Gasthaus bei Berenhavn

unseren Lesern, die ebenso deren Abenteuerlust wecken sollten wie die bestens recherchierten Berichte über Kultur und Attraktivität ferner Länder, die es sich zu erkun-

mationen sammeln und damit der „Ordenspostille“ immens nützlich sind. Selbstverständlich werden solche Exkursionen gut bezahlt und so wundert es nicht, dass die Postille solch ein Angebot an die Helden und Bürger Antamars nur mit Spenden weiter betreiben kann.

Ebenfalls willkommen und stets gesucht sind solche Edelmänner und -frauen, die den Hauptpreis des in jeder Ausgabe erscheinenden Rätsels stellen. Jeder, der dem Rätsel dadurch mit seinen besonderen Reiz verleiht, wird natürlich na-

mentlich im Rätselteil erwähnt.

Nähere Informationen und Anfragen hierzu nehmen die bereits weiter oben aufgeführten Personen gerne entgegen.

Aufgrund der Tatsache, dass kein einziger gespendeter oder durch Anzeigen eingenommener Groschen in den Taschen unserer tüchtigen Redakteure landet, sondern nur dazu verwendet wird, in Gestalt des Ordens die Ziele der Zeitung zu erreichen und ihre Entwicklung voranzutreiben, wird es in den Reihen der „Ordenspostille“ keinerlei Korruption oder

Bestechung geben. Bereits Versuche, die in diese Richtung führen, werden ohne Umschweife gemeldet und nicht geduldet!

Fragen zu Inhalten und der Postille im Allgemeinen werden von folgenden Personen gerne beantwortet:

Liranel Grünbach (Wangalen), Atraxorath, Francesco Ignatio Giovenna (Eisentruz), Michel Krummfuß (San Aurecciani), Lawister Garam

Auch neue Ideen und Vorschläge stoßen bei uns auf wachsame Ohren.

Wir hoffen, dass diese klei-

ne Vorschau Euer Interesse wecken konnte und Euch eine möglichst schnelle und reibungslose Orientierung inmitten der unterschiedlichen Rubriken ermöglicht.

Viel Spaß beim Lesen wünscht:

Die Redaktion

C

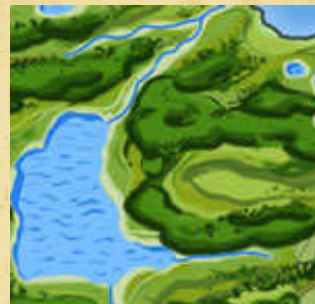
Aivarunen-Geist in grauländischer Siedlung?

Ständiger Gefahr durch wilde Tiere, unberechenbaren Wetterlaunen und nicht zuletzt durch die häufigen Raubüberfälle umherziehender Aivarunen-Stämme müssen sich die Einwohner des westlichen Graulandes aussetzen – doch damit nicht genug der Strafe. Nun scheint auch noch der nicht ruhende Geist eines uralten Aivarunen-Häuptlings in der

Gegend um die Stadt Paardhorn sein Unwesen zu treiben. Während der letzten vier Nächte beobachteten ihn mehr als ein Dutzend Dorf- und Stadtbewohner und berichteten unabhängig voneinander von einer durchscheinenden, milchig-weiß leuchtenden Gestalt, die im Licht des Mondes zwischen einigen Häusern erschienen war und dort für etwa 500 Herzschräge den Boden abgesehen habe. Danach sei er

ebenso schnell verschwunden, wie er aufgetaucht sei, einige Beobachter sprachen gar davon, dass er sich in Luft aufgelöst habe. Ob es sich bei der Sichtung wirklich um einen alten Aivarunen-Geist handelt, der nach den Chroniküberlieferungen der Ahnen hier nach einem äußerst wertvollen Schatz seines Stammes suchen soll, oder ob die Einwohner Paardhorns Opfer einer üblen Verschwörung

geworden sind, kann wohl nur der Einsatz wagemutiger Helden klären, da sich die zuständige Stadtwache ganz aus dem Vorfall herauszuhalten versucht.



Alena II. bald vermählt?

Die momentane Kaiserin des Nuovo Imperio Aurecciani, Königin von Heroida und offizielles Staatsoberhaupt Aurretianiens, Alena II, zeichnet sich seit ihrem Amtsantritt als weise und vorausschauende Herrscherin aus. Nun scheint ein weiterer erfreulicher Aspekt in ihr Leben getreten zu sein, der den Bewohnern ganz Aurret-

ianiens Hoffnungen auf eine genauso gute Zukunft gibt – die Aussicht auf einen direkten Nachfahren und somit Thronerben. Zunächst

wurde die Geschichte als einfallsloses Gerücht einiger Hochstapler angesehen, doch mittlerweile liegen



Alena II. in einem Portrait

mindestens ein Dutzend Berichte von Zeugen vor, die die Kaiserin höchstpersönlich in enger Begleitung des Herzogs von Côte-de-Sud,

dem südlichen Herzogtum des Imperios, beobachtet haben wollen. Ein einfaches Treffen scheidet den Zeugen

zufolge aus, da es sich um kein öffentlich vermerktes Gespräch handelte sondern eher um einen romantischen Spaziergang durch den kaiserlichen Schlossgarten in Alt-Heroida. Haltlosen Mutmaßungen soll an dieser Stelle vorgegriffen werden, weshalb nicht nur die Bewohner des Imperios gespannt sein dürfen, was die nähere Zukunft für sie, ihr Land und ihre Herrscherin bereithält.

Gerücht um Neckerstaat in San Aurecciani scheinbar entkräftet

Das sich hartnäckig über Jahre gehaltene Gerücht, im durch das Seebeben zerstörten und überfluteten Stadtteil San Aureccianis residieren ein Neckerkönig mitsamt seinem Hofstaat, ist möglicherweise seinem Ursprung beraubt worden. Einige Fischer, die in der früheren Umgebung des alten Verwaltungsgebäudes, das als ungefähre Aufenthaltsort der Necker bezeichnet wird, ihre Netze einholten, fanden darin riesige Mengen an kleinen Schildkröten vor, deren Panzer vollständig von Algen und Schalentieren überwuchert waren. Die Fischer sprachen von einer Gattung, die sie noch nie gesehen hätten, und auch die Hafenver-

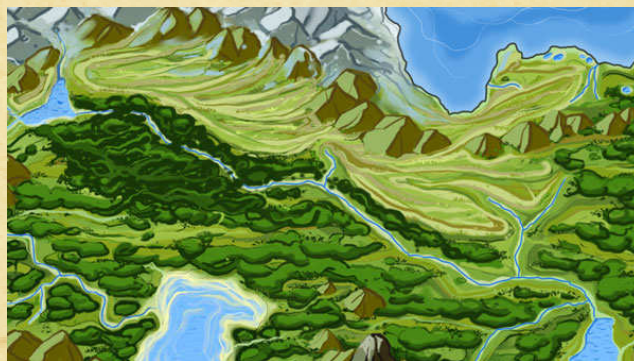
waltung konnte nichts zu ihrer Identifizierung beitragen. Allerdings war den Männern nach eigenen Angaben ein riesiger Schrecken in die Glieder gefahren, da sie im ersten Moment aufgrund des grünen und eigentümlich anmutenden Panzerbewuchses annahmen, einige der berüchtigten Necker hätten sich in ihren Fangnetzen verheddert. Anscheinend ist der Ursprung des Gerüchts auf eine bisher noch unentdeckte Schildkrötenart zurückzuführen, doch weshalb sich die Geschichte um den Neckerkönig und seinen Hofstaat trotz mehrfacher Maßnahmen zur Aufklärung und Überprüfung gehalten hat, bleibt weiterhin ein Rätsel.

Rechts der Aureccianische Hafen in einer naturgetreuen Darstellung des berühmten halbfischen Malers Darian Seeborg.



Straßengepländer

Schon seit einigen Tagen kann man in Eisen- trutz vor den Lagerhallen des örtlichen Rohstoffhändlers Ruban ibn Nabur die Geschichten vieler verwundeter Felljäger hören. Anscheinend tauchen momentan in den Aivarunenlanden, wo viele Pelzjäger ihr Glück versuchen, sehr aggressive Wesen auf. Ihre genaue Anzahl ist bisher nicht bekannt. Jedoch sind viele zum Teil sehr erfahrene Pelzjäger ihren scharfen Klauen beinahe zum Opfer gefallen. Unser Redakteur Michel Krummfuß stieß bei seinen Recherchen auf einen Händ-



Die Steppen der Aivarunen grenzen im Süden an den Isentann und im Westen an das Grauland.

ler namens Gorian von Norbrak. Dieser versteigerte auf dem Markt unter anderem ein großes Paar rasiermesser-scharfer Reißzähne. Er bestätigte die Existenz von zumindest einem solchen Wesen in den nördlichen Steppen. Das

rung und etwas Glück haben ihn dieses Ungetüm überwinden lassen.

Bereits mehrere Handelshäuser haben ihre Bewachung von Transporten über die Aivarunenlande unbestätigten Berichten zu Folge bereits massiv verstärkt. Gleichzeitig rät die Armee zur Zeit von Reisen in diesem Gebiet ohne eine schlagkräftige Begleitung ab.

Immerhin konnte uns Ruban ibn Nabur beschwichtigen, seien die Lagerhallen doch mit Wolfsellen gut gefüllt. Eine Knappheit sei daher nicht zu befürchten.

Ungetüm war seiner Beschreibung nach drei bis vier Schritt groß und ein aufrecht gehendes Reptil. Es hatte die seltene Fähigkeit, mit seiner Umgebung zu verschmelzen, wie es Chamäleons können. Nur seine jahrelange Kampferfah-

Was ist eigentlich der "Rat der Orden"?

Durch das Turnier "Die Ratswochen" und den bevorstehenden Ordensratwahlen hat der Rat der Orden vor kurzem wieder von sich hören lassen. Deswegen wollen wir euch in Erinnerung rufen, was der Ordensrat ist und was er so macht.

Der Rat der Orden, auch Ordensrat genannt, dient dem Wohle aller Orden in Antamar. Einst wurde er gegründet, um Frieden zwischen feindlichen Orden zu schaffen und Ordensfehden beizulegen. Er dient dahingehend als Vermittler, Ratgeber und Gericht. Dabei zieht er seine Autorität aus dem Bund aller Orden, die sich bei der Wahl des Ordensrates beteiligt haben. Die Gerichtsbarkeit des jeweiligen Landes, in dem man sich befindet, wird dabei allerdings gewahrt, denn der Ordensrat versteht sich nicht als übergeordnete Institution gegenüber eines Landesherrschers, sondern als ergänzende Organisation. Denn die meisten Orden existieren auch über Landesgrenzen hinweg, sodass es, juristisch betrachtet, schwierig für einen Landesherrscher ist, über einen Orden im vollen Umfang zu richten. Doch der Rat der Orden ist noch mehr als nur Schlichter. Er ist auch Anlaufstelle für jegliche Hilfe, egal, wie die Hilfe aussehen mag. Ob mit Rat oder Tat; der Ordensrat wird jedem Orden helfen, sofern es in seinen Fähigkeiten liegt. Auch hier zieht er seine Mittel aus den Orden, die Teil des Ordensrates sind.

Ja, auch Abenteurer ohne Orden können das Ratsgebäude aufsuchen. Sei es, weil sie Anschluss an einem Orden suchen, oder aber weil sie nach Aufgaben suchen. Diese finden sie meistens am schwarzen Brett. Dort suchen Orden immer mal wieder jemanden, wenn gerade Not am Mann ist.

Dabei beraten sie die zwölf Ratsmitglieder in ihrer Ratshalle im Ordensratsgebäude zu Falkenruh. In oft langen Debatten wird das Für und Wider besprochen und nachdem man sich einig geworden ist, schreiten sie zur Tat. Dabei ist der Entscheidungsfindungsprozess oft mühselig, da für jede Entscheidung eine 2/3-Mehrheit an Stimmen von Nöten ist. Es kann auch schon mal passieren, dass keine Entscheidung gefällt werden kann, wenn nicht mindestens sechs Ratsmitglieder anwesend sind. Dann heißt es warten. Die Tagung verläuft meist öffentlich, so dass jeder das Recht hat, bei der Entscheidungsfindung anwesend zu sein, um die Tagung zu verfolgen. Sollte die Tagung aus irgendeinem Grund nicht öffentlich zugänglich sein, so hat jeder das Recht, nach Beendigung der Sitzung das Protokoll der verschlossenen Sitzung einzusehen und nachzulesen, was dort besprochen wurde.

Die Wahlmodalitäten des Rates sind genauso einfach wie genial. Jeder Orden ist in zwei Monatsintervallen angehalten, seinen Ordensgründer zur Wahl zu schicken, um mit seinen drei Stimmen, die er hat, seinen Wunschkandidaten zu wählen. Es ist sogar möglich, sich selbst zur Wahl zu stellen oder aber sich selbst vorschlagen zu lassen. Allerdings sollte man berücksichtigen, dass ein Orden mindestens 5 Mitglieder zu zählen hat, damit dieser wahlberechtigt ist. Diese Einschränkung dient nur dem Schutz des Ordensrates, damit Missbrauch sowie Wahlfälschung ausgeschlossen werden.

der Orden als Institution nicht anerkannt haben. Solche Orden oder aber Orden, die sich dem Richtspruch des Rates nicht unterwerfen, werden in der Regel diplomatisch isoliert.

So, wir hoffen, ihr konntet euer Wissen wieder etwas auffrischen. Es lohnt sich, an der Wahl des Ordensrates anwesend zu sein, denn der Rat lebt davon, von vielen Orden unterstützt zu werden. Und Frieden, Recht und Ordnung ist immer ein Gewinn für jeden Orden in Antamar, egal, wie die Wahl ausfällt!



Ein Schriftführer bei einer der Ordensratssitzungen.

Man ist stets gut beraten, seinen Orden an der Wahl des Ordensrates teilnehmen zu lassen, wenn man seine Interessen dort gewahrt sehen will, denn man weiß nie, ob und wann man vielleicht mal Hilfe braucht oder aber eine Entscheidung getroffen wird, mit der man sich nicht identifizieren kann. Es hat in der Vergangenheit Orden gegeben, die den Rat

ANZEIGE

Allein auf Antamar? Ohne Zukunftsperspektive? **Menschen Antamars finden interessante Anstellung** kann helfen. Wir bieten eine umfassende Ausbildung in familiärer Atmosphäre als Stipendium. Anmelden in Wangalen und Eisentrutz.

Was ist ... Die imperiale Handelsbank

Gegründet wurde die Imperiale Handelsbank 889 von fünf reichen Kaufmännern Eodetias als "Creditverein Eodatia". Ziel war es, sich gegenseitig Kredite zu gewähren, um bei Warengeschäften mit dem Umland flexibler zu sein und höhere Gewinne durch größere Mengen zu erzielen.

Die jeweils anderen sollten durch Zinszahlungen vom getätigten Geschäft profitieren und wiederum selbst Großgeschäfte abwickeln können. Nachdem Arius Bern, einer der Gründer, durch Geschäfte mit den neu entdeckten Südkolonien zu erheblichem Reichtum gelangte und seine vier

Partner es ihm daraufhin in wenigen Jahren gleichtaten, erhielt die Vereinigung zahlreiche Interessensbekundungen von Bürgern aus dem ganzen Reich. So wurde dann 901 das erste Bankengebäude des heiligen Kaiserrreiches in Eodatia errichtet und von dort aus die Kreditvergabe und Einlagengeschäfte

verwaltet.

Das kaiserliche Finanzministerium beobachtete die Entwicklung bis zum Jahre 912, dann entschied man sich dazu, einzuschreiten, und erließ eine Reihe von Kreditgesetzen, die es Privatmännern zur Auflage machte, sämtliche Geldgeschäfte, die ein geschäftsmäßiges Vorgehen erfordern, beim Imperium anzumelden. Gleichzeitig wurden Steuersätze erhoben und den drei verbliebenen Gründungsmitgliedern des

dieselben, auch wenn die Privatwachen nun von kaiserlichen Soldaten ersetzt wurden.

In den darauf folgenden Jahren wurden Filialen in allen größeren Städten des Reiches errichtet, 957 nach längeren Verhandlungen mit dem Godentum Nordahejmr auch in der Hauptstadt Nordahejmr.

Das Imperium versucht mit Unterstützung der Kreditvergabe und Wechselgeschäften bei neu errichteten Pro-

Reichtümer besser einlagern und schützen zu können, aber auch, um Steuern direkt erheben zu können. Die Abhängigkeit von diesem Institut führte dazu, dass bei den Verhandlungen zur Entlassung der Südkolonien aus dem Reichsverbund die IHB ihre Geschäfte dort weiterbetreiben konnte und vertraglich festgelegt wurde, dass auf 50 Jahre kein anderes Institut im Einflussbereich gegründet werden durfte.



Hauptgebäude der Imperialen Handelsbank in Eodatia.

"Creditvereins Eodatia" nach Zahlung einer (gerüchteweise erheblichen) Entschädigung die Bank entzogen.

Um einen deutlichen Schnitt zu vollziehen und um zu zeigen, wer die Bank jetzt führte, wurde das Institut in "Imperiale Handelsbank" umbenannt, die Geschäftsräume in Eodatia blieben

vinzen oder in unruhigen Gebieten die örtliche Wirtschaft rasch an sich zu binden und abhängig zu machen. So errichtete man eine IHB-Zweigstelle noch im Gründungsjahr Eisentrutz' unweit des dortigen Agirtempels. Auch die Südkolonien des Reiches wurden an das System angeschlossen, zum einen, um die dortigen

Heute stellt sich die IHB als wichtigstes Geldinstitut auf dem Nordkontinent Antheria dar, die Banken unterhalten ein ausgereiftes Informationsnetz, basierend auf Boten und sogar magischer Kommunikation.

Die Filialen der IHB stehen heute auch einfachen Bürgern offen, die hier ihr Ersparnis einzahlen

können. Denn auch wenn auf jede Kontobewegung eine Gebühr und Steuern erhoben werden, ist die Gegenleistung eine absolut sichere Einlagerung.

Auch das Reich profitiert erheblich, stellen die Banken doch einen wichtigen wirtschaftlichen Stützpfiler und eine Haupteinnahmequelle an Steuern dar.

ANZEIGE

!!! GESUCHT !!! GESUCHT !!! GESUCHT !!!

Wir, die Armee der Finsternis suchen tapfere Helden die uns im Kampf gegen das Licht unterstützen! Du bist mutig genug dich gegen das Recht unseres Landes aufzulehnen? Du denkst du kannst deine Waffen führen wie kein anderer? Du bist gewillt für eine Sache dein Leben aufs Spiel zu setzen?

Dann schließ dich uns an!

??? Rätsel ???

Nun, in diesem Teil wird es in jeder Ausgabe ein Rätsel, bestehend aus zehn Fragen unterschiedlichster Themengruppen, geben. Wer alle Fragen richtig beantwortet hat, gelangt in die Auslosung, bei der durch Zufall der Hauptgewinner gelost wird. Dieser wiederum wird von Ausgabe zu Ausgabe verschieden ausfallen. Dieses Mal stellte der ehrwürdige Aidan von Pryde den Hauptpreis in Form von 9600 Gulden, der dem Gewinner ausgehändigt wird. Habt auch Ihr Interesse an einer solchen Namens- oder Ordensnennung, so meldet euch bei Liranel Grünbach in Eisentrutz, dem Orden der

Ordenspostille oder Lennardo im Forum (ooc), um den Hauptpreis für die nächste Ausgabe zu stellen. Lösungseinsendungen nehmen folgende Personen gerne entgegen:

Der Gewinner wird schriftlich benachrichtigt.

Viel Glück und Spaß beim Rätseln wünscht –

Die Redaktion

1. Was stellt das Wappen des im Verborgenen lebenden Seitenarms der kaiserlichen Familie in Inoda dar?
2. Mit wem zusammen entstieg Nerga nach dem auretischen Schöpfungsmythos der Unendlichkeit?
3. Für welche Attribute steht der Doppelkopfadler, der im Jahre 303 nZ durch Kaiser

Arnhelmd III den Doppelkopfwolf ersetzte?

4. Nenne drei weitere Namen, wie der „Ahnenmonat“ in anderen Kulturen noch genannt wird.

5. In welcher Landschaftsregion kommt Lupus impirius vor?

6. Welches antamarische Literaturwerk beherbergt diesen letzten Satz: „Doch auch wenn der Sieg letztendlich überragend war, so starben in dieser Schlacht viele Heldinnen und Helden, doch waren an ihren Seiten neue und junge hervorgetreten, die mutig und wacker in ihre Fußstapfen traten und spätere Sagen und Bardengesänge füllten“?

7. Wie heißt das einzige Gasthaus im halblingschen

Städtchen Waldeshaim?

8. Welcher Orden hat immer wieder Konflikte mit dem Cancellario, der sich in seinen Aufgaben durch den Orden beschnitten fühlt?

9. Wer wurde siebter Praskasch der Zwerge?

10. Wie nennen die Elfen ihre Geschichtenerzähler?

Ansprechpartner für die Lösungen: Liranel Grünbach (zurzeit in Wangalen anzutreffen), Francesco Ignatio Giovenna (umherreisend), Michel Krummfuß (zurzeit in San Aurecciani), Angroschix Sohn des Angram (in Eisentrutz), Atraxorath Mirkdal (umherreisend)

ANZEIGEN

Der Ordo Imperialis Aquila Aurea sucht tatkräftige oder wissbegierige Mitglieder, die für Kaiserkrone und Reich bereit sind einzutreten. Die ritterlichen Tugenden eines wahren auretischen Edelmannes abseits aller Ständesdünkel vertretend, sind es die Mitglieder des altherwürdigen O.I.A.A., die dafür sorgen, dass die auretische Flagge auch in diesen Landen hochgehalten wird. Solltet auch Ihr Euch zu höherem berufen fühlen, höheren Zielen dienen wollen, so heißt Euch der O.I.A.A. gerne willkommen. Dies gilt nicht nur für Auretikaner im Blute, sondern auch für Auretikaner im Geiste, ein Jeder ist willkommen. Einzige Voraussetzungen sind Ehrenhaftigkeit und Tugend sowie Loyalität gegenüber Kaiserin Alena II. von Auretikanien. Solltet Ihr Interesse haben, so meldet Euch in Eisentrutz in der Residenz der Nuovo Imperio Aurecciani. Conte Leandro della ViscaniGesandter ihrer Majestät Kaiserin Alena II. von Auretikanien–Staats-Procurator des Ordo Imperialis Aquila Aurea

Huhu Weibchens von Antamar!
Großes liebes Händlers suchen Frau für gemeinsam knuddeln, kuscheln und Apfel essen... weil sitzen bei Fell an Marktplatz warten auf Kunden oft sehr einsam seien... Weibchen sollte seien groß, also nix so groß wie Mano... aba auch nix so klein wie Zwerg... damit Mano nix bekom-

men Ruckenschmerzen bei knuddeln. Sonst Rasse, Farbe und Aussehen seien nix so wichtig. Können auch gerne seien blaues Xetoka mit Kokosnüsse in Gesicht... wenn seien groß!

Wichtig seien... Frau müssen mögen Hund, denn Mano haben kleines Wuff, der viel brauchen Pflege und Liebe. Müssen aba nix haben Angst vor Wuff... er seien kleines braves liebes Tollpatsch und ganz miserables Wachwuff.

Frau selba auch sollten seien lieb und verständnas...verständnus... nett!

Sie auch unbedingt müssen mögen Mano's Freunde... aba das bestimmt nix seien wird Problem... weil Mano's Freunde seien bestes und liebstes Freunde von Welt!
Also wenn haben wollen kennenlernen Mano... kommen zu Marktplatz in Wangalen oda schicken Nachricht, Mano dann suchen Bote der Nachricht lesen vor.

Lysira droht der Hungertod. Aus ihrem Laden "Lysiras Schriften" in Eiswind wurde das letzte Buch entwendet. Nun sind alle Regale leer. Sachdienliche Hinweise nehmen die Büttel im Eiskönigreich entgegen.

Das Kontor der Tjalfison-Brüder sucht stets das Außergewöhnliche! 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.

A'leszerain's Allerley

Edles Getier und seltenes Zeugs der Galfer, Aivarunen, Eiselfen und Nordahemjr

Du möchtest feine Kleidung und Waffen der Eiselfen?
Du schätzt selten Käse, edle Schnäpse und starkes Kraut?
Du suchst einen tierischen Begleiter?
Du brauchst magische Ingredienzien, alchemistische Komponenten oder elde Körperpflege?
Du bist ein Fan von bezahlbaren Preisen?

Bei A'leszerain's Allerlei auf dem eisentrutzschen Markt findest Du's!

Hass, Krieg, Zerstörung, aber auch Versöhnung, Frieden und Glück!

Das Liebesleben der Madame O. In eurem Spielhaus!

3 Karten zum Preis von zweien. Kommet zuhauf.

Abenteuerlustiger Wanderer sucht neue Herausforderung

Müde von der Jagd auf räudige Orks bin ich auf der Suche nach wahren Herausforderungen. Ogern, Lindwürmern und Drachen. Die ersten drei Hinweise werden mit je 50 Gulden belohnt!!!

Hinweise an: Motu, Zimmer XV,

Herberge Trutzburg, Eisentrutz

Werte Recken dieser Welt, der Löwenorden zu Eisentrutz ist während der jüngsten Verwicklungen mit den Orks stark dezimiert worden. Wir suchen neue mutige Recken, die eine gute Ausbildung genießen wollen und ihr Schwert mit Ruhm und Ehre bekleckern wollen. Meldet euch im Ordenshaus in Eisentrutz und stellt euch dort vor. Die Götter seien mit euch allen, Brin Gesse, Ordensgroßmeister der Löwen

Die Orkwacht sucht E U C H!

Wenn ihr tatkräftig seid und einem Kampf nicht aus dem Weg geht, seid Ihr bei uns richtig. Bewerbt Euch in einem unserer Ordenshäuser.

Hergehört!

Die AFO kauft sämtliche Waren auf. Einfach anbieten. Die AFO sucht besondere und Meisterliche Waffen und Rüstungen! Bezahlung in Gulden. Rabatte beim nächsten Einkauf garantiert!

Bürger von Eisentrutz horcht auf!

Wenn Ihr gerne nach Feierabend ein anständiges Mahl und einen guten Humpen zu euch nehmt, oder ein Geschäft in privater Atmosphäre abschließen und mit einem edlen Tropfen begießen möchtet, aber auch wenn Ihr eine Örtlichkeit für ein rauschendes Fest sucht...

Kommt in die **Schurkenschänke!**

Geschichte und Kultur: Die Nordaheimr

Die Nordaheimr sind ein Volk der Menschen aus dem hohen Norden. Vor rund 800 Jahren sind die Nordaheimr mit ihren Drachenschiffen, von ihnen stolz Drakar genannt, an den nordwestlichen Gestaden von Anteria gelandet. Die Legenden sagen, dass die Nordaheimr von Thirgartronskir - dem Urwellenpflüger, Schutzgott der Seefahrer und Herr der Meere - zu den Inseln an der Küste Anterias geleitet wurden.

Die Skalden, Wissensbewahrer und Erzähler der Legenden, berichten während der kalten Wintermonate gerne am Feuer von der Saga über die Landnahme der Nordaheimr durch Asleif Obdeggr und seine stolzen Männer. Asleif landete mit seiner Drakar-Flotte auf Sturöja, der größten Insel der Gruppe. Nachdem die Drachenschiffe an Land gezogen wurden, begannen die Männer und Frauen - auf Nordaheimisch Manr und Kvinna - mit der Befestigung des ersten Lagers. An dieser Stelle entstand dann im Laufe der Zeit die Stadt Nordaheim, welche heute als Hauptstadt des Godentums gilt. Nach und nach wurde dann der Rest der Insel erschlossen, welche reiche Nahrungsangebote und reichlich Holz für die Nordaheimr bereit hielt.

Die wackeren Krieger der Nordaheimr drängten die wenigen Goblin-Stämme, die auf der Insel beheimatet sind, gnadenlos zurück. Bewaffnet mit Axt, Wurfaxt und stabilen Rundschilden gingen sie unerbittlich gegen

Übermenschen sind auch sie nicht.

Ein paar Jahrzehnte vergingen, in denen sich die Lage auf Sturöja weitgehend stabilisierte. Man beschloss daher, rechtzeitig die Nach-

Goblins, unbewohnt waren, ging dies relativ einfach und schnell. Einzig auf Jarsheimr, dem Herzland an der Küste des Kontinents, und in Orkstrond an der Küste im Norden gab es größeren Widerstand durch die Goblins und die Orks. Viele der Seefahrer, die meistens auch gute Händler sind, nutzten die neuen Dörfer und ihre Häfen, um Waren von der Großinsel umzusetzen. So entstand ein großes Reich mit einer stabilen Wirtschaft, welche sich problemlos selbst versorgen kann.

Die Nordaheimr im Ganzen sind ein geselliges Volk, wenn man sie nicht zum Feind hat, denn die meisten legen ihre Axt nicht mal zum Schlafen ab. Die Sippe - von ihnen Drakarskapar genannt - hat für einen Nordaheimr den höchsten Stellenwert im alltäglichen Leben. Obwohl die Kvinna meistens für das Herdfeuer verantwortlich sind, so ist es trotzdem nicht ungewöhnlich, dass auch ein Manr mal für die Kinder und das Haus da ist, während die



Zwei Nordaheimr auf Kriegsfahrt...

die Landplage in ihrem neuen Reich vor. Niemand aber sollte es je wagen, in Anwesenheit eines Nordaheimr zu behaupten, sie hätten die Goblins aus Herrschsucht vertrieben. Denn die Goblins waren es, die das erste Blut forderten, als sie das Lager von Asleif Obdeggr angriffen. Leider rechneten sie nicht mit der Tapferkeit der Manr und Kvinna. Die Goblins wurden zurückgetrieben, doch auch die Nordaheimr mussten Verluste beklagen.

barsinseln zu erkunden, um sich mehr Land für das wachsende Reich zu sichern. Die furchtlosen Seefahrer, darunter auch viele weibliche, erschlossen daraufhin die umliegenden Inseln und nahmen sie für das Godentum der Nordaheimr in Besitz. Da diese Inseln, abgesehen von ein paar lästigen



Dorf auf Sturöja - im Hintergrund zwei Drachenschiffe.

Kvinna für Nahrung sorgt oder arbeiten geht. Untereinander sind die Sippen recht locker organisiert.

Jede Drakarskapar wird von einem Jarsmanr oder einer Jarskvinna angeführt. Diese werden von ihren Sippen-Angehörigen frei gewählt. Jeder kann sich zur Wahl stellen und die Angehörigen wählen dann das in ihren Augen ideale Oberhaupt. Jede Insel bildet einen eigenständigen Staat, welcher durch einen sogenannten Goden - übersetzt bedeutet dies in etwa Guter oder Gute - verwaltet wird. Diese Männer und Frauen bilden zusammen den Rat der Regierung, das Godething. Die Goden werden durch die einzelnen Jarsmanr und Jarskinnas in den regionalen Things gewählt.

Jegliche Thinge haben nur beratende Funktion, das heißt, keiner der Teilnehmer ist daran gebunden, die Thingbeschlüsse auch umzusetzen. Da dies jedoch politisch kein sehr kluger Zug ist, geschieht dies nur selten. Zudem gilt es als unehrenhaft, die durch den gewählten Vertreter gefassten Beschlüsse nicht anzuerkennen. Wenn ein Vertreter sein Wort gibt, so gilt dieses auch für seine Sippe oder für seine Region. Darüber

hinaus nehmen am Thing auch religiöse Führer und weise Männer als Berater teil. Die Teilnahme anderer Personen ist zwar erlaubt, aber eher ungewöhnlich. Dies geschieht nur, wenn aufgrund unüberwindlicher Differenzen kein gemeinsamer Vertreter gewählt werden konnte und die beiden Streitparteien separat anreisen.

Die nordahejmr Männer und Frauen beten zu anderen Götter als den unsrigen. Die am meisten verehrten sind wohl Thirgartronskir, Vitandr, Fagra, Eldr und Skuggi. Sie beten zwar noch einige andere Götter an, doch würde dies den Umfang von meinem Bericht sprengen. Wer sich darüber informieren möchte, schaue in der 'Encyclopedia Antamarica' nach.

Die Nordahejmr verehren Thirgartronskir als Gott der Meere. Vitandr - der Wissende - soll ihnen die Runenschrift beigebracht haben. Fagra - die Schöne - wird manchmal auch Spinnari genannt. Sie ist die Schutzgöttin der Liebenden und der Familie. Eldr hat den Nordahejmr das Feuer gebracht und die Schmiedekunst gelehrt. Skuggi ist der Gott des Schalkes und der Nacht. Er ist dafür bekannt, anderen

Göttern gelegentlich ins Handwerk zu pfuschen.

So soll er der Legende nach den Nordahejmern gezeigt haben, wie

man aus den Gaben Jörds, Göttin der Erde und der Saat, eine Flüssigkeit, klar wie Thirgartronskir's Wasser und heiß wie die Gabe Eldrs, herstellt. Die drei verärgerten Götter wandten sich an Vitandr um Rat, welcher daraufhin das Gebräu mit einem Fluch belegte, das dem Konsumenten die Gaben des Gottes verwehren solle.

Und wahrlich, dieser Nordvindr ist verflucht. Diese doppelt gebrannte Spirituose wird aus einem Gemisch von Met und Kornmaische destilliert und mit scharfen Kräutern versetzt. Eine Herausforderung auch für gestandene Zecher. Das meist böse Erwachen danach wird oft als Skuggis Zorn bezeichnet. Zurecht, wie ich nach einem Selbstexperiment herausgefunden habe.

Kulinarisch sind die Nordahejmr natürlich wegen ihrer Lage und ihrem seefahrerischen Können eher an den Meeren orientiert. Es gibt viele Variationen von Fisch-



Siedlung in den Nordgebieten.

gerichten und Muschelsuppen. Eine weitere Spezialität ist der sogenannte Dvergostr, vor dessen unvorsichtigem Genuss ich hier ausdrücklich warnen möchte. Der Zwergenkäse heißt nicht so, weil er klein ist, sondern weil er einen äußerst "herben" Geruch absondert. Geschmacklich ist er zwar ein einzigartiges Erlebnis, aber ich rate zum Gebrauch einer Nasenklammer beim Verzehr. Dem Dörfchen Dvergostrby, wo dieser Käse hergestellt wird, sollte man sich nur bei Rückenwind nähern.

Ich rate jedem Abenteurer, dieses schöne Land mit seinen rauen aber herzlichen Bewohnern zu besuchen. Nur einen Rat gebe ich euch noch mit: Begegnet jedem Nordahejmr mit gebühlichem Respekt und schlagt um latans Willen keine Einladung zu einem Umtrunk aus.

Gez.

Binsbart Derpel
Historicus der kaiserlichen
Bibliothek



Speisen und Getränke in Eisentrutz

In Eisentrutz hat der Abenteurer oder Wanderer die Möglichkeit, an verschiedenen Orten seinem leiblichen Wohl zu fröhnen. Neben dem großen Markt, auf dem es durchaus Getränke und Speisen gibt, welche man auch direkt vor Ort einnehmen kann, gibt es noch eine Taverne und eine Herberge. Diese sind zum einen das Spielhaus „Kartenglück“ und zum anderen die Herberge „Trutzburg“.

Das Kartenglück ist eine gehobene Örtlichkeit, die Spielern

und auch Gästen ohne Sinn nach Spiel eine gute Atmosphäre bietet. Neben der edlen Einrichtung befinden sich im Hauptraum ein großer U-förmiger Tresen und entsprechende Sitzplätze. Weitere Tische können mittels Vorhängen abgetrennt werden und laden zu ruhigen Gesprächen ein. Gespielt wird hier in einem separaten Raum, in dem entsprechende Tische aufgestellt sind.

Die Herberge „Trutzburg“ ist in einem ehemaligen Kastell errichtet worden und

schreckt im ersten Moment durch seine bauliche Gestaltung ab. Auch hier ist es möglich, durch entsprechende Gespräche Kontakte zu knüpfen oder sich mit Freunden einfach eine gemütliche Zeit zu bereiten. Die Atmosphäre ist locker und die Bedienung begegnet den Gästen freundlich.

Es gibt noch einen Geheim-



Die „Trutzburg“ in Eisentrutz.

tipp in Eisentrutz, doch diesen muss der Wanderer oder Abenteurer selber in Erfahrung bringen. Lohnen tut es sich auf jeden Fall...

Aus dem Reisetagebuch von Tramus Gerber

Ankunft bei den Sawajidden

Bestimmt ein Mond ist vergangen, seit wir auf See sind, und jetzt, noch vor der Mittagsstunde, kann ich bereits mit bloßem Auge Land in der Ferne sehen - ja, sogar einige Türme, wie es scheint! Gerade fragte ich den Kapitän und er bestätigte mir, dass wir Kalibah anlaufen. Die Hauptstadt des Sawajidden-Kalifats und der Stammsitz eben jenes Kalifen, ach, was hörte ich bereits alles über diese Stadt! Ich bin aufgeregt und gespannt, was es dort zu sehen geben wird. Die fremden Menschen - viele der dunkelhäutigeren Abajaiden, wie sie sich nennen, sah ich in meinem Leben nicht - sollen ganz anders sein als wir, exotische Waren und Speisen soll es geben, mehr, als die Händler mit den Schiffen zu uns bringen, und Dinge,

die sich kaum erträumen lassen! Ich wollte es ja nie richtig glauben, doch wenn ich jetzt meinen Blick aufrichte, sind alle Zweifel vergangen. Ich sehe riesige Türme, die sich gen Himmel strecken, mit Dächern, die in purem Gold

sche, die von einem Tumult zeugen, den ich selbst in dem Moloch Eodatia nicht erlebte.

Kaum hat das Schiff festgemacht, werden wir auch schon von Händlern belagert, die es gar nicht zu inte-

- fremdartig und wohltuend zugleich. Wie ich erfahre, handelt es sich um Gewürze und Kräuter, die jedoch nicht nur in der Küche verwendet werden. Einige werden angezündet und über eine seltsame Apparatur inhaliert, was wie guter Wein zu berauschen scheint, doch ich traue mich nicht, das zu probieren. Dafür ist mir das alles zu seltsam und neu...



Kalibah, die Kalifenstadt der Sawajidden

glänzen und von einer Bauart sind, welche ich noch nie in meinem Leben sah. Je näher wir kommen, desto mehr Klänge dringen auch zu mir durch, wir sind noch nicht im Hafen und ich höre schon den Lärm der Stadt, viele Stimmen und Gerä-

ressieren scheint, dass wir sie nicht verstehen. Mit Händen und Füßen und einer immer lauter werdenden, musikalisch und schnell gesprochenen Sprache versuchen sie, ihre Ware zu verkaufen. Dazu kommen Gerüche, die ich nicht kenne

Trotz der Hektik und dem Geschrei sieht man überall lächelnde Gesichter, alle Menschen sind freundlich zu mir und an jedem Geschäft, an dem ich vorbeikomme, werden mir sofort einige Waren angeboten und dazu Speisen und Getränke. Überhaupt scheint hier auf Gastfreundschaft viel Wert gelegt zu werden. Ich beschließe also, mir eine günstige Herberge zu suchen, bin ich doch von der Reise sehr erschöpft. Morgen werde ich dann mit frischer Kraft zu den Türmen gehen."

KLEINER PROGRAMMIERKURS

Questen schreiben

Hallo zusammen, in dieser Serie will ich nach und nach eine Anleitung zum Schreiben von Questen geben. Hoffentlich wird nun in jeder Ausgabe der Ordenspostille ein neues Kapitel für Einsteiger veröffentlicht. Der ganz große Vorteil liegt darin, dass ich selber eigentlich niemals richtig programmieren gelernt habe und trotzdem mit AOQML zurecht gekommen bin. Also wenn ich das geschafft habe, könnt ihr das auch in Kürze.

1. Kapitel: Alles da? Mittlerweile gibt es zum Glück viele kleine und große Helferchen, die bei der Erstellung einer Quest helfen können. In diesem ersten Artikel will ich die wichtigsten vorstellen.

Als erstes wäre da der Questeditor von Lowlander zu nennen. Dieses Werkzeug bietet einige Funktionen, die das Schreiben von Quests wesentlich vereinfacht haben. Aber gehen wir die Vorzüge einmal der Reihe nach durch. Zu bekommen ist dieses Programm direkt auf der Homepage von Lowlander

(<http://aoqml.isonweb.de/>).

Es empfiehlt sich, die aktuelle Java Webstart Version zu nehmen, weil ihr dann immer auf dem neustem Stand bleibt. Am Anfang legt ihr

euch die neue Quest an, dabei erstellt ihr automatisch einen Ordner, in dem alle Dateien gespeichert werden. Nun fällt euer Blick direkt auf eine orange Oberfläche, auf der rechts oben ein rotes Kästchen mit der Aufschrift „Start“ zu sehen ist. Jede Szene eurer Quest wird durch ein solches Kästchen dargestellt. Das klingt anfangs nicht spektakulär, hilft aber ungeheuer, die Übersicht bei großen Questen zu behalten. Später, wenn die Zahl der Kästchen zunimmt, wird die Bedeutung sichtbar. Daher will ich gleich schon einmal die wichtigsten Dinge, die man dann hier später sehen kann, beschreiben. Das Kästchen ist nun rot. Später, wenn wir die erste Szene geschrieben haben, ist dieses Kästchen grün. Ihr seht also auf den ersten Blick, welche Szenen euch noch fehlen. Wenn eine Szene zu einer anderen Szene führt, wird das in dieser Übersicht auch als Pfeil dargestellt; so ist es viel leichter, den Verlauf der Quest im Auge zu behalten. Stellen, wo die Quest zu Ende ist, werden mit einem goldenen Rand markiert. Wenn eine Szene nicht zu einer anderen führt, aber trotzdem die Quest zu Ende ist, wird der Rand rot. Keine Sorge, das alles müsst ihr euch nicht merken, aber

ich will schon einmal auf die großen Vorteile bei der Übersicht hinweisen. Auf die einzelnen Funktionen werde ich dann eh noch einmal später eingehen.

Wenn ihr nun das rote Kästchen doppelklickt, erscheint der eigentliche Editor. Das Grundgerüst ist schon einmal gegeben. Und links sind schon einmal Buttons für die häufig gebrauchten Codestücke, die sich so einfach einfügen lassen. Das finde ich auch ziemlich praktisch, weil man sich so weniger Codes merken und gleichzeitig weniger schreiben muss. Also gleich zwei Vorteile. Gleichzeitig erkennt der Editor Fehler bei der Programmierung, wenn man auf „Speichern“ drückt und angibt, in welcher Zeile man suchen muss.

Damit haben wir unser erstes Helferlein durchgearbeitet. Ein weiteres unverzichtbares Helferlein bildet unser Wiki. Dort gibt es viele für die Questerstellung interessante Seiten, von denen ich kurz die wichtigsten vorstellen will. Zum Thema AOQML gibt es dort auch schon umfangreiches Material ([Artikel: AOQML](#)), das euch weiterhelfen kann. Also wenn ihr einmal eine Frage habt, dann findet sich dort oft eine Antwort. Keine Sorge, vieles werde ich auch noch einmal

vorstellen. Daneben bietet das Wiki eine Reihe von Listen, die man immer einmal wieder brauchen wird. So zum Beispiel die Liste mit NPCs ([Artikel: NPC Liste](#)), damit man immer etwas Passendes zum Verdreschen findet, eine Liste mit allen Attributen, die ein Held hat ([Artikel: Held Attribute](#)) und eine Liste aller Gegenstände, die es im Spiel gibt ([Artikel: Gegenstände](#)). Ansonsten findet sich im Wiki natürlich tonnenweise Material mit Anregungen, Ideen und Hintergründen für Questen, man muss nur seine Fantasie benutzen.

Das dritte Helferlein ist das Forum und die tolle Community. Immer, wenn ich nicht weiter wusste, wurde mir dort schnell und freundlich geholfen. Also scheut euch nicht, auch dieses Helferlein zu nutzen, falls ihr einmal nicht mehr weiter wisst.

Und nächstes Mal gehen wir auch ganz sicher ans Programmieren. Versprochen!

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.

Das Arbeitstier:

Das Arbeitstier hat seit seiner Erstellung Eisentrutz niemals verlassen. Und selbst in Eisentrutz hat das Arbeitstier nichts anderes als das Rathaus, die Stadtübersicht und die Universität gesehen. Dass es noch andere Städte, Questen oder interessante Zufallsbegegnungen gibt, ist diesem Spieler eigentlich egal. Sein erstes Ziel ist es, die Skills für einen einkommensstarken Beruf zu finden. Dafür arbeitet er anfangs

als Schreiber und investiert jedes Kupferstück in der Universität, weshalb er immer noch in sein erstes Leinenhemd gekleidet ist, das auch sein letztes Hemd sein wird. Anfangs bietet das

wenn das Arbeitstier das erste Mal als Baumeister oder Sekretär der Handelskammer arbeiten kann. Zum Glück stellen diese auch noch Spieler ein, die aussehen, als hätten sie diese

te es vorkommen, dass unser Arbeitstier auch nackt zur Arbeit erscheint. Nachdem das erste große Ziel erreicht ist, kommt es nun zum zweiten Ziel, alle relevanten Fertigkeiten und Attribute auf ihr Maximum zu bringen. Nach weiteren zwei Monaten vor dem Monitor oder Jahren im Spiel hat der Akkord aus Arbeiten und Alchemiekursen dazu geführt, die Grenzen des Möglichen zu erreichen. Nun gibt es zweierlei Alternativen: Entweder erkennt der Spieler, dass sein Zwergensöldner niemals eine Intelligenz, die höher als 18 ist, erreichen kann und entschließt sich daher, das Ganze noch einmal mit einem Elfen durchzuspielen, da das den Attributlimits besser entspricht. Oder er findet ein neues Ziel, möglichst eine hohe Zahl vor dem gelben Kreis, der den Goldvorrat symbolisiert, zu bekommen. Ab sofort wird kein Geld mehr für die Universität ausgegeben sondern jedes Kupferstück eifersüchtig gehortet.



Der Held an der Kette des Spielers?

Spiel noch zahlreiche Herausforderungen. So müssen mehrere Attribute und Fertigkeiten nahe an ihr Maximum gebracht werden, bevor der Spieler das erste Mal aufatmen kann.

Der größte Moment ist nun,

Welt gerade erst durch ein seltsames Portal betreten oder würden in der Gosse hausen, da das Arbeitstier immer noch in einem Leinenhemd bekleidet ist. Zum Glück nimmt auch kein Händler in Eisentrutz dieses Leinenhemd an, sonst könn-

DANKSAGUNG

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

Manokorlash spendete 1000 Gulden, Aidan von Pryde spendete 9600 Gulden für das Rätsel.

Außerdem Dank allen beteiligten Schreibern und Helfern, sowie den Illustratoren für die tollen Bilder.



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 (außer Alena II.) liegen allein bei Antamar, Verwendung nur nach Absprache.