

Ich, Lord British, schreibe diesen Aufruf mit meiner eigenen Hand, so dass Ihr, mein tugendhafter Verteidiger und Avatar, den Ernst der Lage erkennt, in welcher wir uns befinden. Obwohl das Böse sich schon oft erhoben hat, fürchte ich, dass wir jetzt der größten Bedrohung gegenüber stehen. In der Vergangenheit habt Ihr und Eure Begleiter Euch immer unerschütterlich der Herausforderung gestellt, fest auf dem Pfad der Acht Tugenden. Jetzt werdet Ihr erneut gebraucht.

Als ob sie Rache gegen das Licht üben wollen, haben der Mächte der Dunkelheit ihre Angriffe erneuert. Als ob nicht mehr zufrieden mit ihrem eigenen Reich, haben dämonische Kundschafter aus der Unterwelt begonnen, in das Land einzufallen. Es ist ein Segen, dass Ihr Britannia in dieser schweren Zeit beisteht. Lest die Worte die folgen gut, denn sie sind entscheidend für Eure Aufgabe. Und Eure Aufgabe ist nicht weniger, als das Überleben der menschlichen Rasse zu sichern.

Zwei Wochen lang habe ich meine Gedanken an Moebis, Hüter der Bücherei des Lyzeums, diktiert. Er hat alle meine Worte sorgfältigst niedergeschrieben und Illustrationen zum besseren Verständnis angefertigt. Ich habe diesen Brief mit meinem persönlichen Siegel versehen um Euch zu beweisen, dass dies in der Tat meine Worte sind. Nehmt meine Worte und meinen Rat Euch zu Herzen.

Rüstet Euch mit dem unendlichen Wissen von Wahrheit, Liebe und Mut, denn am Ende Eurer Aufgabe steht eine Prophezeiung als alten Zeiten: "Einer wird kommen, welcher die Stärke einer Armee, die Vorraussicht eines Propheten und das Herz eines Heiligen besitzt. Dieser Einzigartige wird den Kampf zwischen Licht und Dunkelheit beenden."

Betet, dass Ihr in der Tat der Eine seid, denn solltet Ihr versagen, so wird das Licht des Lebens sicher ausgelöscht und Dunkelheit wird überall für immer herrschen.

Lord British

Herrscher von Britannia

The block contains a handwritten signature in black ink that reads "Lord British". To the right of the signature is a circular seal or stamp. The seal features a central emblem that appears to be a stylized 'S' or a similar symbol, surrounded by a circular border containing text that is difficult to read but seems to be a formal seal of authority.

Inhaltsverzeichnis

Die Chronik von Britannia	4
Die Zeitalter der Dunkelheit	4
Das Erscheinen des Avatars.....	5
Die Zersetzung durch die Schattenfürsten	6
Die Bedrohung durch die Gargoyles	6
Das Königreich von Britannia	8
Die Zentren von Macht und Wissen	8
Die Wesentlichen Ortschaften	9
Die Verliese	12
Andere Orte von Bedeutung	15
Handel	18
Die Wichtigsten Geschäfte	18
Spezialisierte Läden	22
Der Pfad der Tugenden	25
Die Drei Prinzipien	25
Die Acht Tugenden	26
Die Klassen	27
Der Ruf zum Abenteuer	32
Reisen auf der Oberwelt.....	32
Management der Gruppe	32
Schiffsreisen	33
Die Gruppe im Kampf	33
Erfahrung und die Ebenen des Aufstiegs.....	34
Brotkrumen	35
Bücher	35
Rüstungen und Schilde	36
Waffen	38
Kosmologie	40
Arkane Wissen	41
Runen-Alphabet und Lingua Magica	41
Alchemie	42
Reagenzien	43
Die Acht Zirkel der Magie	47
Bestiarium	70
Letzte Worte	90
Spielkontrollen	91
Besonderheiten der Deutschen Version	109

Die Chronik von Britannia

nach den Worten von Lord British

Meine Reisen an die Küsten Britannias begannen vor vielen Generationen. Vor langer Zeit habe ich die Geheimnisse der Mondpforten entschlüsselt, welche mich und Euch aus unserer Heimat hierher bringen. Wie Ihr wisst sind wir, die durch die Pforten nach Britannia reisen, nicht mit dem Land verbunden. Dies erklärt wohl unsere langsame Alterung. Wir sind allerdings noch immer sterblich, auch wenn wir auch nicht mehr sichtbar altern.

Bei meiner Ankunft war das Land als Sosaria bekannt, eine Region aus feindlich gesonnenen Städten und Feudalstaaten. Meine staatslenkerischen Fähigkeiten brachten mir schließlich den Titel von Lord British, Herrscher des Stadtstaates Britain, und schließlich ganz Britannias. Unter meiner Führung ist das Land aufgeblüht, doch ging dies nicht ohne Herausforderungen.

Die Zeitalter der Dunkelheit



Drei mal sind während längst vergangener Zeiten Wesen dunkelster Natur erschienen, um das Land zu erobern. Drei mal habt Ihr meinem Ruf geantwortet. Drei mal wurde das Böse besiegt.

Die Geschichte von Ultima I

Zuerst kam der pervertierte Zauberer Mondain, welcher seinen eigenen Vater erschlagen hatte um die Unsterblichkeit und seine dunkle Herrschaft über das Land zu erlangen. Es war gegen Mondain, wo Ihr zum ersten mal meinem Ruf durch eine Mondpforte gefolgt seid, um Mondains bössartigen Plänen ein Ende zu bereiten.

Die Geschichte von Ultima II

Der Triumph des Guten war nur von kurzer Dauer, denn Mondain hinterließ eine Schülerin und Liebhaberin names Minax, eine kaltblütige junge Frau deren Ehrgeiz nur von ihrem Blutdurst übertrumpft wurde. Horden von Monstren unter ihrem Kommando brachten viel Leid über die Einwohner Sosarias. Wieder naht Ihr die Herausforderung an und vernichtetet die Schergen von Minax zu hunderten, bevor Ihr sie selber erschlugt.

Die Geschichte von Ultima III

Mondain und Minax hatten einen teuflischen Plan erdacht, um ihre Unsterblichkeit zu sichern. Sie hatten einen Abkömmling namens Exodus erschaffen, ein Wesen weder Mensch noch Maschine, aber mit allem Bösen seiner Erschaffer. Exodus erschien aus den dunklen Tiefen des großen Ozeans, um einen Feldzug der Rache und Vernichtung über das Land zu bringen. Wäret Ihr nicht gewesen, hätte Exodus unser Land sicher ausgelöscht. Verbündet mit der Herren der Zeit vereitelt Ihr die Pläne von Exodus und brachtet die Wellen des Leides, welche Mondain ausgelöst hatte, endlich zu einem Ende.

So seid Ihr drei mal meinem Ruf gefolgt und habt die Triade des Bösen besiegt. Der Frieden und die Sicherheit die auf Eure tapferen Taten folgten brachte die verbliebenen Staaten dazu, sich unter dem Banner Britannias zu einen, unter meiner gerechten Herrschaft als König von Britannia.

Das Erscheinen des Avatars, wie Erzählt in Ultima IV



Mit dem Verschwinden von Niedergeschlagenheit und Verzweiflung aus Britannia blühte das Land auf. Gesetze aus meiner Hand wurden in Kraft gesetzt, um den materiellen und geistigen Wohlstand unserer Gesellschaft zu fördern. Ich etablierte Zentren des Wissens, wo Kunst und Wissenschaft gefördert werden. Während dieser Renaissance traten acht große Stadtgemeinden das Erbe der Stadtstaaten an, jede einer Tugend besonders verbunden. Diese Städte stehen bis heute als Symbol großer innerer Kraft.

Alle großen kulturellen Bewegungen brauchen Vorbilder für die Gesellschaft. So rief ich eine Herausforderung aus, dass Einer hervortreten und den Leuten den Pfad der Tugenden vorleben möge. Eure Antwort war ein Beweis Eurer inneren Güte. Auf Eurer langen Pilgerfahrt entdecktet Ihr den Kodex der Unendlichen Weisheit und bekamt dafür als Verkörperung der Tugenden den Titel des 'Avatar' verliehen.

Der neuentdeckte Kodex wurde aus den Tiefen des Stygischen Abgrunds geborgen, so dass wir von ihm aus dem unendlichen Wissen lernen mögen. Doch dies veränderte die physische und spirituelle Landschaft der Welt. Ein mächtiger Vulkan erhob sich auf der neubenannten Insel des Avatar, was wiederum den Weg zu einer gewaltigen Unterwelt öffnete. Auf jener Insel wurde zugleich ein Schrein errichtet, um den Kodex zu bewahren.

Die Zersetzung durch die Schattenfürsten wie Erzählt in Ultima V



Die Inbesitznahme des Kodex aus den Tiefen der Unterwelt verursachte ein Ungleichgewicht im Universum, welches schließlich im Erscheinen von drei dunklen Kreaturen namens Schattenfürsten aus den Scherben von Mondains Juwel der Unsterblichkeit resultierte. Diese abscheulichen Boten der Dunkelheit waren die Antithese der Tugenden. Ihre Verschlagenheit und Falschheit erlaubte es ihnen, mich in ihrem Verlies tief in der Unterwelt einzusperren und die Anführer von Britannia zu verderben, so dass sie Unterdrücker wurden. Der einst noble Lord Blackthorn wurde eine Marionette, die ihren Willen erfüllte.

Ihr folgtet aber Eurem Instinkt und den Hinweisen des Kodex und richtetet die Prinzipien von Wahrheit, Liebe und Mut gegen die Schattenfürsten und den veränderten Lord Blackthorn. Eure Anstrengungen bannen die drei Abscheulichkeiten aus unserem Reich und erlaubten meine Rückkehr auf den Thron.

Meine Rückkehr an die Oberfläche löste jedoch große Unruhe im Inneren der Welt aus, welche die gewaltige Unterwelt, in welcher ich gefangen gehalten worden war, zum Einsturz brachte. Viele Nachbeben und Naturkatastrophen trafen das Land für einige Zeit, doch letztlich normalisierte sich die Lage wieder.

Heute: Die Bedrohung durch die Gargoyles

Lange als Mythos abgetane Kreaturen, wurden die Gargoyles auf einer der ersten Expeditionen in die geologisch instabile Unterwelt entdeckt. Zuerst schienen sie damit zufrieden zu sein, in ihrem unterirdischen Domizil zu bleiben. In letzter Zeit jedoch tauchen sie vermehrt in unserer Welt auf, augenscheinlich um uns zu schaden.

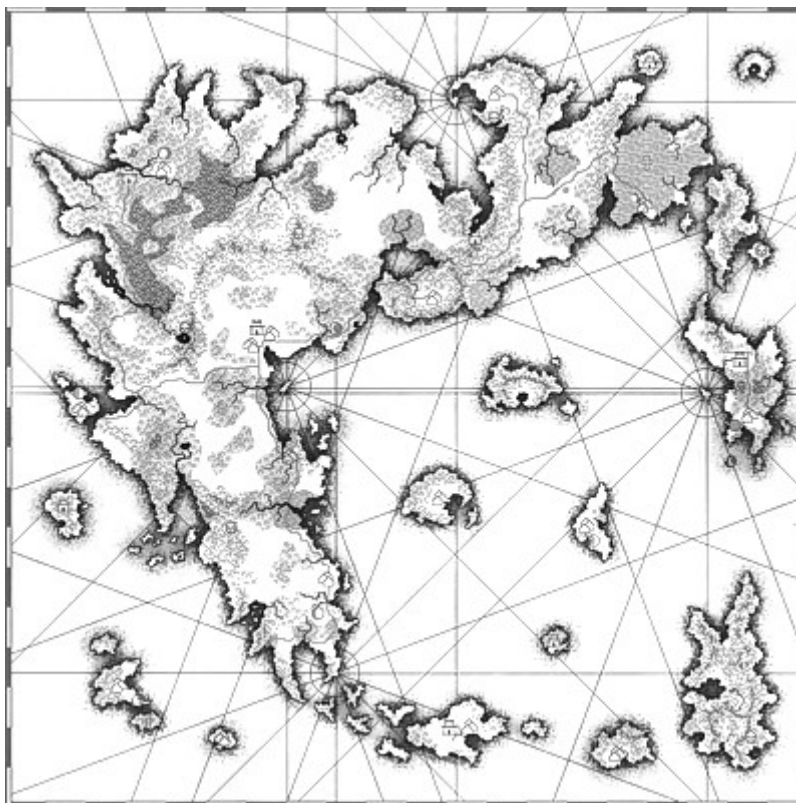
Diese diabolischen Kreaturen haben begonnen, unsere heiligen Schreine und Orte der Erleuchtung zu besetzen. Viele Häuser und Dörfer wurden von diesen dämonischen Feinden während ihrer nächtlichen Angriffe verwüstet, während andere aus Furcht nunmehr leer stehen. Armee und lokale Milizen haben sich organisiert, um sich der pestartigen Invasion aus den Tiefen entgegen zu stellen. Ganze Brigaden von Kriegern aus Serpent's Hold sind gegen diese scheinbar nimmermüden Feinde in die Schlacht gezogen. Bis jetzt ohne Ergebnis.

Die Methoden der Gargoyles lassen vermuten, dass sie auf der Suche nach etwas von großem Wert sind. Es kursieren sogar Gerüchte, dass sie Euch nach dem Tod trachten, wobei ihre Beweggründe dafür allerdings noch immer im Dunkeln liegen.

Ich erflehe Euch, mein Verteidiger und Avatar, die Seiten die nun folgen genauestens zu studieren, teils um Euer eigenes Überleben sicher zu stellen. Allerdings noch viel mehr solltet Ihr meinen Worten Gewicht geben, um den Zustand unserer Welt zu verstehen und das Leid unserer Bevölkerung im Anbetracht der vorrückenden Gargoyles.



Das Königreich von Britannia



Als der König von Britannia hat sich Lord British dazu verschrieben, die Schönheit und Vielfalt des Landes zu erkunden. Es darf allerdings nicht vergessen werden, dass das Land auch mit dem Blut vieler tapferer Krieger durchtränkt ist, welche in ihrem Versuch es zu kontrollieren gefallen sind. Wer die Blutebenen im Nordosten des Landes gesehen hat, versteht wovon gesprochen wird. Seid also vorsichtig auf Euren Reisen, oder Ihr werdet in Eurer Faszination über das Land seinen tödlichen Geheimnissen zum Opfer fallen.

Die Zentren von Wissen und Macht

Das lyzeum

Das Lyzeum liegt an der nördlichen Spitze der Insel der Wahrheit und zieht seit jeher Magier, Gelehrte und alle Suchenden nach Wahrheit und Weisheit an. Die vermutlich älteste Lehrstätte in Britannia beherbergt die Flamme der Wahrheit und die große Bibliothek, mit der das Lyzeum manches mal gar gleichgesetzt wird.

Ebenso kommen häufig Astronomen hierher, um das Observatorium zu besuchen; Forscher der magischen und Künste und Alchemisten arbeiten in den Laboratorien und Schüler der Magie, die für würdig befunden wurden, werden in die arkanen Künste eingeweiht. Auch der innere Zirkel des Rats der Zauberer trifft sich hier im Großen Ratszimmer zu seinem vierteljährlichem Konzil.

Empath Abbey

Liebhaber eines guten Tropfen Weins preisen die edlen Erzeugnisse von Empath Abbey ebenso wie Bäcker und Köche ihren Honig rühmen. Die Heimstatt der Bruderschaft der Rose und der Flamme der Liebe bietet einen Rückzugsort für jene, die der Welt überdrüssig sind, und eine Einkehr für alle Wanderer auf ihrer Reise zwischen Yew und Britain.

Viele schon haben sich entschlossen, hierselbst in ruhiger Abgeschiedenheit ihr Leben auslaufen zu lassen, wie der gut gefüllte Friedhof und das ebenso florierende Bestattungsinstitut beweisen.

Serpent's Hold

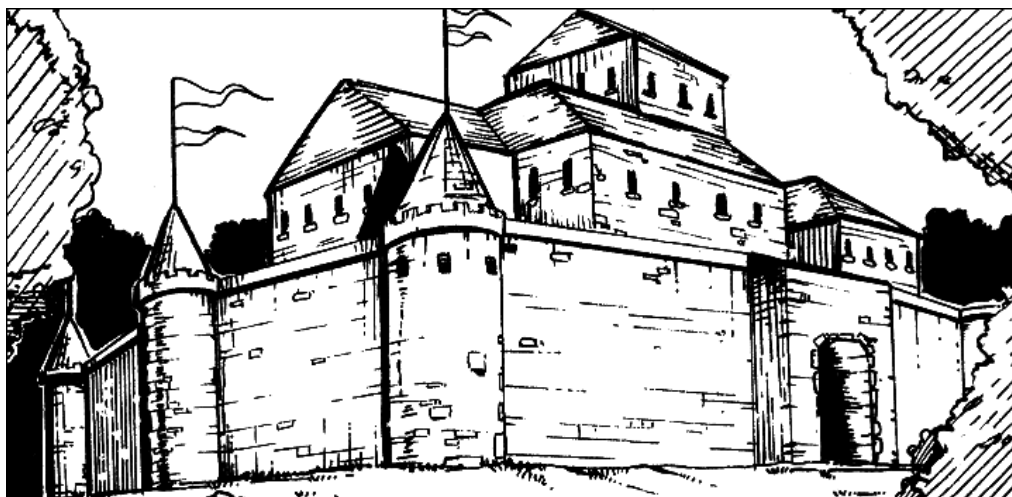
Feste der Ritter des Ordens der Silberschlange - die Bastei von Serpent's Hold auf der Insel der Taten überblickt die südlichen Gefilde der großen See. Wenngleich sie bei ihren Zügen gegen die Gargoyles zuletzt einige Rückschläge haben hinnehmen müssen, so lodert die Flamme der Tapferkeit doch weiter hell in den Herzen der Ritter. Und die Glocke der Tapferkeit schlägt all jenen täglich die Stunde, die das Wohl Britannias bedrohen.

Schloss Britannia

Das Schloss von Lord British liegt im Norden der Stadt am Fuße der schützenden Schlangentrückenberge. Besucher des Schlosses werden in den marmornen Hallen zuhauf Belege der vielfältigen Interessen und Betätigungen unseres geliebten Herrschers begegnen.

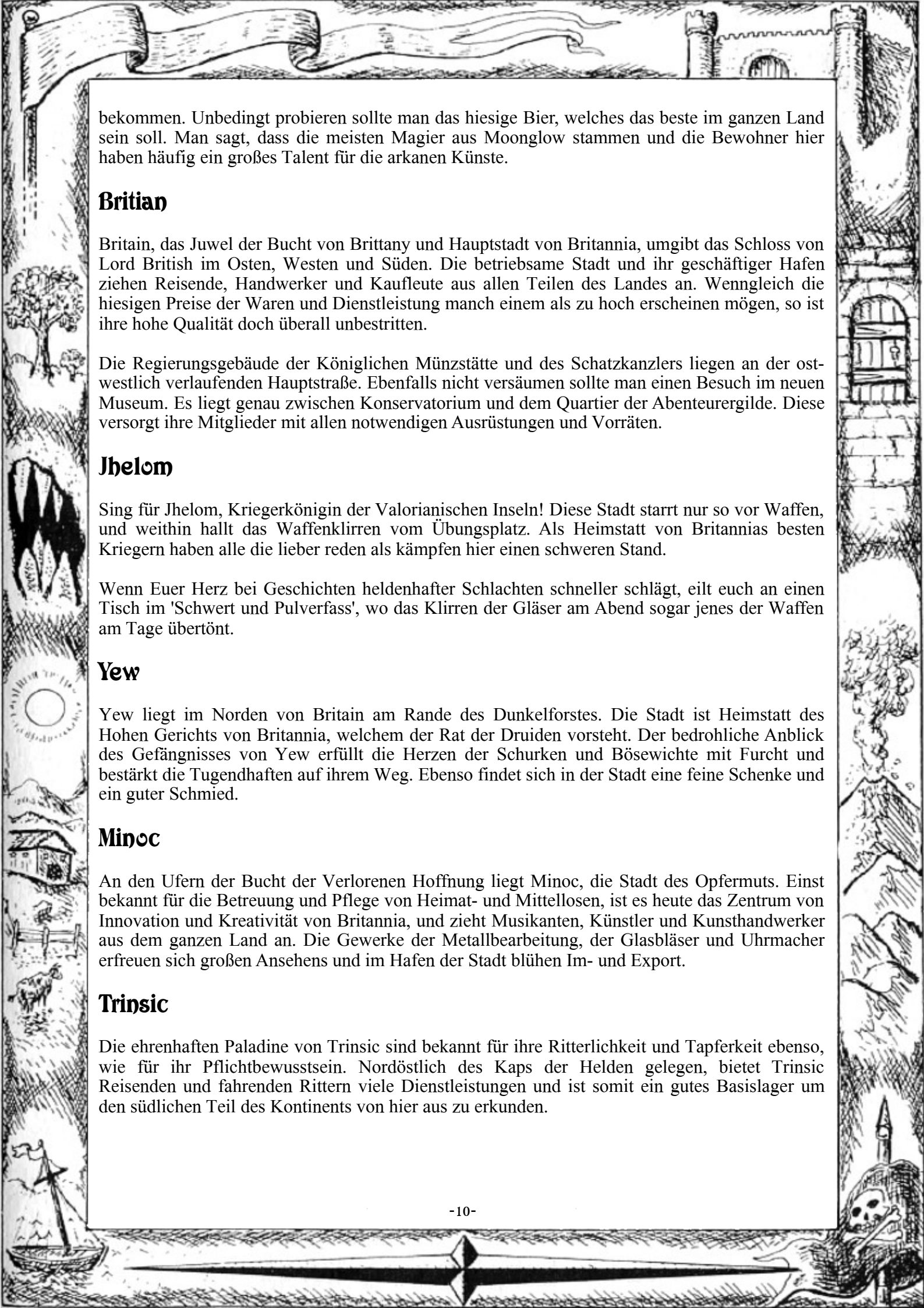
Auch wenn sich seine Autorität natürlich vom Thron bis in die letzten Winkel des Landes erstreckt, so findet er doch stets die Zeit, auch den einfachen Leuten Rat zu geben. Vergesst nicht Avatar, dass er für Euch ein Zimmer im Schloss bereitgestellt hat, wo Ihr Euch erholen könnt.

Die Wesentlichen Ortschaften



Moonglow

Moonglow, im Süden des Lyzeum und ebenfalls auf der Insel der Wahrheit gelegen, hat sich der Tugend der Ehrlichkeit verschrieben, und Reisende, die die Stadt besuchen, können versichert sein, dass sie die vielen angebotenen Dienste und Waren zu einem fairen Preis angeboten



bekommen. Unbedingt probieren sollte man das hiesige Bier, welches das beste im ganzen Land sein soll. Man sagt, dass die meisten Magier aus Moonglow stammen und die Bewohner hier haben häufig ein großes Talent für die arkanen Künste.

Britian

Britain, das Juwel der Bucht von Brittany und Hauptstadt von Britannia, umgibt das Schloss von Lord British im Osten, Westen und Süden. Die betriebsame Stadt und ihr geschäftiger Hafen ziehen Reisende, Handwerker und Kaufleute aus allen Teilen des Landes an. Wenngleich die hiesigen Preise der Waren und Dienstleistung manch einem als zu hoch erscheinen mögen, so ist ihre hohe Qualität doch überall unbestritten.

Die Regierungsgebäude der Königlichen Münzstätte und des Schatzkanzlers liegen an der ost-westlich verlaufenden Hauptstraße. Ebenfalls nicht versäumen sollte man einen Besuch im neuen Museum. Es liegt genau zwischen Konservatorium und dem Quartier der Abenteurergilde. Diese versorgt ihre Mitglieder mit allen notwendigen Ausrüstungen und Vorräten.

Jhelom

Sing für Jhelom, Kriegerkönigin der Valorianischen Inseln! Diese Stadt starrt nur so vor Waffen, und weithin hallt das Waffenklirren vom Übungsplatz. Als Heimstatt von Britannias besten Kriegern haben alle die lieber reden als kämpfen hier einen schweren Stand.

Wenn Euer Herz bei Geschichten heldenhafter Schlachten schneller schlägt, eilt euch an einen Tisch im 'Schwert und Pulverfass', wo das Klirren der Gläser am Abend sogar jenes der Waffen am Tage übertönt.

Yew

Yew liegt im Norden von Britain am Rande des Dunkelforstes. Die Stadt ist Heimstatt des Hohen Gerichts von Britannia, welchem der Rat der Druiden vorsteht. Der bedrohliche Anblick des Gefängnisses von Yew erfüllt die Herzen der Schurken und Bösewichte mit Furcht und bestärkt die Tugendhaften auf ihrem Weg. Ebenso findet sich in der Stadt eine feine Schenke und ein guter Schmied.

Minoc

An den Ufern der Bucht der Verlorenen Hoffnung liegt Minoc, die Stadt des Opfermut. Einst bekannt für die Betreuung und Pflege von Heimat- und Mittellosen, ist es heute das Zentrum von Innovation und Kreativität von Britannia, und zieht Musikanten, Künstler und Kunsthandwerker aus dem ganzen Land an. Die Gewerke der Metallbearbeitung, der Glasbläser und Uhrmacher erfreuen sich großen Ansehens und im Hafen der Stadt blühen Im- und Export.

Trinsic

Die ehrenhaften Paladine von Trinsic sind bekannt für ihre Ritterlichkeit und Tapferkeit ebenso, wie für ihr Pflichtbewusstsein. Nordöstlich des Kaps der Helden gelegen, bietet Trinsic Reisenden und fahrenden Rittern viele Dienstleistungen und ist somit ein gutes Basislager um den südlichen Teil des Kontinents von hier aus zu erkunden.

Skara Brae

Skara Brae liegt auf einer Insel vor der Westküste Britannias und ist die Heimstatt der Waldläufer des Geisterwaldes. Die Stadt beansprucht für sich das spirituelle Zentrum von Britannia zu sein, und das mag in mehr als einer Hinsicht zutreffen. Jene, die der immanenten Spiritualität der Natur nichts abgewinnen können, finden vielleicht an den exzellenten Spirituosen der Stadt Gefallen. Vor allem die hiesigen Weine gelten weithin als besondere Spezialität.

New Magincia

Magincia wurde vor vielen Zeitaltern schon zerstört, lange noch bevor der Fremde zum Avatar wurde. Die Stadt fiel ihrem eigenen, unausstehlichem Stolz zum Opfer. Heute fußt die Stadt New Magincia auf den Ruinen von New Magincia. Dort, wo einst die Stolzen und unglaublich Reichen in ihren marmornen Hallen lustwandelten, bestellen heute bescheidene Bauern ihr Feld und Schäfer hüten ihre Herden. Seit die Stadt die Überschüsse ihrer Höfe wegen des Krieges überall hin verkaufen kann, wächst und gedeiht sie.

Buccaneer's Den

Lasst Euch nicht täuschen von der bröckligen Fassade der Rechtschaffenheit der abenteuerlichen Kaufleute von Buccaneer's Den. Dieses einnehmend malerische Örtchen auf seiner Insel inmitten der großen See macht seinem Ruf als Unterschlupf von Dieben und Seeräubern weiterhin alle Ehre. Es ist kein Ort für die Mutlosen. Bei vielen der dort angebotenen 'exotischen' Waren, solltet Ihr nicht gar zu sorgfältig deren Herkunft hinterfragen. Seid während eines Besuchs auf der Insel immer auf der Hut.

Cove

Umgeben von Bergen südlich des Lock Lake, ist das Städtchen Cove seit jeher ein friedvoller Rückzugsort all jener, die ihr Leben dem Mitgefühl und dem Helfen und Heilen gewidmet haben. Ein Schrein und ein Tempel hier zeugen von dem Streben nach einem Leben im Einklang mit den Tugenden, und immer noch erinnert ein uraltes Ritual daran, dass in eben diesem Ort einst die Kerze der Liebe brannte.

In letzter Zeit gewinnt der kleine Ort als willkommener Zwischenstopp für müde Kaufleute auf ihrer Reise zwischen Minoc und Britain zunehmend an Bedeutung. Entsprechend werden heutzutage sehr viel mehr Vorräte angeboten als früher einmal.

Paws

Dieser malerische, küstennahe Weiler liegt auf halber Strecke zwischen den größeren Städten Britain und Trinsic. Seit dem Bau der Straße des Königs zieht der Ort immer mehr Menschen an, die sich hier niederlassen, aber immer noch sind es zumeist müde Wanderer, die für eine kurze Zeit hier einkehren und ihre Vorräte auffrischen, bevor sie ins Totenmoor aufbrechen oder nach Trinsic oder Britain weiterziehen.

Paws' Einwohner bilden eine enge Gemeinschaft, deren meiste Mitglieder ihren Lebensunterhalt als Bauern und Hirten verdienen. Ihr und Eure Gefährten werden die ruhige und angenehme Herberge zu schätzen wissen, aber die größte Attraktion der Stadt ist sicherlich die Katzenhöhle und ihr Besitzer, Dr. Cat.

Die Verliese



In Britannia gibt es viele Verliese und Höhlen, die wagemutige Abenteurer erkunden können. Dort finden sich zuhauf niederträchtige, bösertige und furchterregende Kreaturen, welche auch den wackersten Helden alles abverlangen werden.

Jene, die ihre gefährlichen Tiefen erkunden wollen, wären wohl beraten, dies nur gut gerüstet und in Begleitung treuer und starker Gefährten zu tun. Schon viele Abenteurer haben in den Tiefen der unterirdischen Gänge ihr frühzeitiges Ende gefunden.

Eine der Höhlen, der Stygische Abgrund, ist nicht mehr länger zugänglich. Der Große Stygische Abgrund, inmitten eines Vulkans gelegen, ist die teuflischste und gefährlichste aller Gegenden in Britannia. Hier leben die sagenhaften Balrons, die aggressivsten Drachen und eine Vielzahl von anderen grässlichen Monstern. Gleichgültig wie oft der Abgrund zerstört wird: das Böse erschafft sich sein grässliches Antlitz immer wieder selbst aufs Neue. Daher ist es ein großes Glück für den unbedarften Abenteurer, dass der Eingang zum Abgrund nunmehr durch den Schrein des Kodex blockiert wird, der erbaut wurde, nachdem der Kodex der Höchsten Weisheit aus der Tiefe gehoben worden ist.

Deceit

Wie der Name schon verrät, sind die Gefahren in Deceit, dem Verlies der Täuschung, nicht immer offensichtlich. Versichert Euch, dass Ihr Fallen aufspüren und entschärfen könnt, bevor Ihr einen Fuß in dieses Verlies setzt.

Despise

Despise, das Verlies der Verachtung, ist weithin als Heimstatt für Trolle und Banditen bekannt, die unbedarften Reisenden auflauern. Alle, die das Abenteuer dorthin lockt, sollten größte Vorsicht walten lassen.

Destard

Destard, das Verlies der Furcht, macht seinem Namen alle Ehre und erfüllt die Herzen vieler Reisenden mit Angst. Zudem ist es der bevorzugte Ort vieler Kämpfer aus Jhelom und tapferer Paladine von Trinsic um ihre Fähigkeiten im Kampf zu beweisen. Man sagt, viele Schätze warteten dort auf den mutigen Abenteurer.

Wrong

Ihr solltet eine ausreichende Menge an Fackeln und Vorräten mit Euch führen, bevor Ihr Euch tapfer in die Tiefen von Wrong, dem Verlies des Unrechts, begeben. Zu leicht verliert man die Orientierung in den wirren Gängen des vormaligen Gefängnisses.

Covetous

Covetous, das Verlies der Gier, war einst die Grabstätte der alten Könige von Minoc. Lange schon entweiht und geplündert, wird es Euch schwer fallen, hier noch Reste der königlichen Schätze zu finden. Doch nehmt Euch in Acht: nicht alle Toten in Britannia ruhen für immer.

Shame

Shame, das Verlies der Schande, war einstmals eine Mine, die aber aufgegeben wurde als bössartige Kreaturen aus der Unterwelt emporgestiegen kamen. Der Hohe Rat von Britannia versiegelte den Eingang, um die Schrecken die dort hausten dortselbst zu halten. Um unseren geliebten Herrscher, Lord British, zu retten, war es notwendig, dass der Avatar vor 20 Jahren dieses Siegel brach, um hinein zu gelangen und nun ist dieses gefährliche Labyrinth wieder zugänglich und wartet ungeduldig auf sein nächstes Opfer.

Hythloth

Hythloth, das Verlies der Weltlichkeit, liegt auf der Insel des Avatar. Viele, die wenig mehr als ihr nacktes Leben wieder heraus retten konnten, nennen es auch schlicht 'Höllenschlund'. Eine plakative aber zutreffende Bezeichnung für einen kargen und gefährlichen Ort. Es ist zur Brutstätte vieler grässlicher Kreaturen geworden, von denen einige an den zahlreichen Lavakratern heimisch geworden sind. Es ist der teuflischste Ort und wird nur sehr selten überhaupt betreten.

Dieses Verlies ist die Manifestation der Anti-Tugend der Spiritualität, soviel ist sicher. Aber einige Verwegene, die aus Hythloth zurückkehrten, berichteten davon, dass hier eine Magie existiere, und andere beteuerten, sie wären in eine andere Welt gekommen, einfach, indem sie immer weiter durch Hythloth gewandert wären. Natürlich sind solche Geschichten Unfug. Es ist allgemein bekannt, dass der Abgrund und die Unterwelten der Vergangenheit in die Leere fielen. Dieser Ort führt zu Tod und Verderben und sonst nirgendwo hin.

Auf den oberen Ebenen dieser vulkanischen Hölle wurde von Zeit zu Zeit Bergbau betrieben, um wertvolle Edelsteine und Schwefelashen abzubauen. Die unteren Ebenen, die einst in die größere Unterwelt führten, waren zuletzt aber starken seismischen Aktivitäten ausgesetzt. Von einer Erkundung wird dringend abgeraten.

Ameisenhügel

Reisende berichten von einem Königreich von Riesenameisen tief unter Erde. Berichten zufolge können diese Kreaturen gefährlich werden, greifen aber von sich aus nicht an, so lange man sie nicht stört.

Grabgewölbe

Es wurde berichtet, dass es Höhlensysteme tief unter der Erde gibt, die die sterblichen Überreste all jener beinhalten, die von uns gegangen sind, und einige der Geister dort finden keine Ruhe.

Höhle des Seeräubers

Die Höhle des Seeräubers soll bevölkert sein von gefährlichen Kreaturen aller Art, Dieben und Piraten. Letztere verstecken sich und ihre Beute hier gerne vor dem ansonsten langen Arm des Gesetzes. Der weise Abenteurer sollte sich sehr vorsichtig durch die Gänge bewegen.

Kanalisation

Unterhalb der Stadt erstreckt sich ein weit verzweigtes System von Abwasserkanälen. All die Abwässer und Abfälle des Schlosses und der Stadt ziehen Ratten an, die in dieser Umgebung ungewöhnlich groß werden können. Die Abwasserkanäle selbst enden ihrerseits in ein ebenso großes Höhlensystem tief unterhalb von Britannia.

Gerüchten zufolge soll man in diesen Höhlensystemen sogar unterhalb des Ozeans entlang und ohne ein Schiff ferne Inseln trockenen Fußes erreichen können.

Koboldhöhle

Es gibt Berichte, dass im großartigen Lyzeum immer mal wieder Essen verschwindet, und sogar schon ganze Lagerräume leer geräumt wurden. Gerüchten zufolge, soll dafür eine große Horde Kobolde verantwortlich sein, die dort in der Nähe lebt. Sichert Eure Vorräte und euer Essen wenn Ihr zufällig auf ihr Lager stoßt - es gibt keinen besseren oder geschickteren Dieb von Nahrung als einen Kobold.

Magincia

Dieser einst legendäre Ort und die ursprüngliche Stadt der Bescheidenheit fiel ihrem eigenen, lasterhaften Stolz zum Opfer. Der Stolz machte aus diesem einst bescheidenen Ort eine opulente und dekadente Stadt mit riesigen Gärten, Palästen aus reinstem Marmor und gold-durchwirkten Straßen. Dieser Stolz war es, der die Aufmerksamkeit von Virtuebane und seiner Horde von Dämonen auf die Stadt lenkte.

Die Dämonen veranstalteten ein blutiges Massaker unter den reichen, hochmütigen und stolzen Einwohnern. Nur wenige überlebten, aber eine einfache Schafhirtin, Katrina, war eine von ihnen und sie half, eine neue Stadt, New Magincia, auf den Trümmern und Ruinen der alten Stadt zu errichten, und so ihre hochmütige Vergangenheit endlich zu begraben.

Schlund der Helden

Der Schlund der Helden soll mehrere Eingänge haben, mindestens einer davon soll aus einem benachbarten Verlies hier hinein münden. Die genaue Lage dieser Eingänge sind nicht grundlos ein gut gehütetes Geheimnis: der Schlund ist ein extrem gefährlicher Ort.

Piratenhöhle

Der Eingang zur Piratenhöhle liegt gut versteckt und nur wenige wissen, wo er zu finden ist. Es soll eine Karte existieren, welche den Ort des Eingangs zeigt, aber bisher hat sich niemand gefunden, der dies hätte bestätigen können.

Spinnenhöhle

Es gibt Gerüchte über eine furchterregende Spinnenhöhle irgendwo in Britannia, aber diese Geschichten sind für gewöhnlich nichts weiter als Einbildung labiler oder übermüdeten Menschen.

Sumpfhöhle

Man sagt es gäbe eine sehr, sehr tiefe Höhle unterhalb eines von Britannias vielen Sümpfen. Es wurde berichtet, dass man in den Tiefen der Höhle große Mengen Nachtschatten und Alraunwurzeln finden könne.

Zyklophenhöhle

Es gibt wilde Geschichten über eine Stadt der Zyklopen in einem großräumigen Höhlensystem. Gerüchten zufolge tafeln die Bewohner an mit Essen überladenen Tischen die mit riesigen Kandelabern geschmückt sind.

Natürlich entbehren diese Geschichten jeglicher Grundlage, da dies eine Kultiviertheit voraussetzen würde, welche einfachen Barbaren, die bekannt dafür sind, unachtsamen Reisenden das Fleisch von den Knochen zu nagen, natürlich völlig fremd ist. Abenteurer, die diese Höhle aufsuchen wollen, sei anheim gestellt, dies nur gut gerüstet und in Begleitung erfahrener Gefährten zu tun, um so zu verhindern als Vorspeise auf den Tellern dieser gigantischen Kreaturen zu enden.

Andere Orte von Bedeutung



Berge

Für jene mit festem Willen und kräftigen Beinen haben Britannias Berge viel zu bieten. Neben spektakulären Aussichten über das Land finden die wahrhaftig Abenteuerlustigen hier verborgene Festen und versteckte Schätze. Doch nehmt Euch in acht: die Berge sind schon lange Heimstatt von Ettins, Trollen und anderen Kreaturen die hier den unachtsamen Abenteurern auflauern.

Es finden sich drei große Gebirgsketten auf dem Festland von Britannia:

- Der **Schlangentrücken** im Norden von Britain.
- Die **Bergkette an der Westküste**, die von Skara Brae bis zum Kap der Helden reicht.
- Der **Gebirgszug** der die Hochsteppe von den Blutebenen trennt und der seinerseits durch den Kafaristan Pass durchtrennt wird.

Blatebenen

Hier finden sich die Überreste der brutalsten und grausamsten Kämpfe, die das alte Sosaria und das junge Britannia je mitansehen mussten als die letzten großen Verbände des Bösen endgültig überwunden wurden. Unzählige Seelen kamen im Kampf im Namen der Tugenden bei dem Versuch unser aller Existenz zu retten, ums Leben. Man sagt, der Name dieser Gegend verfestigte sich, als sich am Ende der Auseinandersetzungen das Blut und die Leichenberge hüfthoch so weit erstreckten wie das Auge zu blicken vermochte.

Es dauerte lange, bis all das Blut versickert war, und heute noch ist der Boden mit Blut durchtränkt. Magier glauben, dass es diese Nährstoffe sind, die Alraunwurzeln und Nachtschatten hier so gut gedeihen lassen. Wenn ihr diese Gegend bereist, so nehmt Euch in Acht: man sagt, dass sich - vor allem während bestimmter Mondphasen - die Toten und die Untoten erheben und ihren Kampf wieder aufnehmen.

Insel des Avatar

Vor vielen Zeitaltern schon erhob sich diese Vulkaninsel als 'Insel des Abgrunds' plötzlich und gewaltig aus den Tiefen der Meere. Nachdem der Fremde durch Erfüllung der 'Queste des Avatar' zum Avatar und der Verkörperung aller Tugenden geworden war, hoben Lord British und der Hohe Rat der Zauberer den Kodex aus der Leere und entschieden, diesen im Schrein des Kodex am südlichen Ende dieses Eilands zu verwahren, der mitsamt seiner beiden geheimnisvollen steinernen Wächter, die heute über die Passage hin zum Kodex wachen, eigens dafür erbaut wurde.

Zu Ehren des Fremden, der zum Avatar geworden war, trägt die Insel seitdem den Namen 'Insel des Avatar'.

Die Insel ist ein immer noch aktiver Vulkan, übersät mit Kratern, Schlammgesprudeln und Fumarolen. Es ist ein karges, brach liegendes Land, das vor allem von schlimmen Kreaturen bevölkert wird.

Über die Zeit diente dieser Ort oftmals Piraten und anderem Gesindel als Unterschlupf, um der königlichen Marine zu entgehen oder um Waren zweifelhafter Herkunft so lange zu verstauen, bis es sicher war, sie wieder zu verkaufen. Die einzigen anderen Besucher dort sind die verwegenen unter den Abenteurern, die an unzugänglichen Küstengebieten der Insel nach der wertvollen Schwefelasche suchen. Sei es wegen des Terrains, der Piraten oder der üblen Kreaturen; dieses Land ist wahrlich gefährlich, und nur jene auf einer heiligen Suche sollten dorthin segeln.

Leuchttürme

Für das seefahrende Volk ist es wichtig zu wissen, dass die Leuchttürme von Fogsbane, Greyhaven, Stormcrow und Waveguard seit den Tagen der Herrschaft von Lord Blackthorn verfallen sind und dringend wieder aufgebaut werden müssen. Entsprechende Pläne wurden wegen des derzeitigen Krieges jedoch zunächst hinten angestellt.

Der Palast von Blackthorn

Gerüchte besagen, dass der Palast vor kurzem renoviert wurde und nun wieder bewohnt sein soll. Dieses Hörensagen konnte jedoch noch nicht verifiziert werden, da bisher noch keine Handwerker von dort zurückgekehrt sind.

Schiffwracks

Auf Euren Reisen durch das Land werdet Ihr vielleicht auf das ein oder andere Schiffswrack treffen. Während Ihr dort oftmals große Schätze finden könnt, solltet Ihr doch immer ganz besondere Vorsicht walten lassen, wenn Ihr Euch dem Wrack nähert. Häufig trifft man auf ruhelose Geister, die es nicht schätzen, gestört zu werden. Andere Wracks werden vielleicht noch von ihrer Besatzung, Piraten oder anderen Schurken bewacht, die ihre Schiffsladungen verteidigen.

Vulkane

Britannia wurde schon immer von schweren vulkanischen Aktivitäten in Mitleidenschaft gezogen. Unterseeische Berge erhoben sich im Laufe der Jahrhunderte ebenso aus dem Meer, wie andere Inseln spurlos in den Tiefen der See versanken.

Die Insel des Avatar, vormals Insel des Abgrunds genannt, und heute Heimat des Schreins des Kodex der Höchsten Weisheit, ist von jeher Anlaufstelle für jene, die auf den Spuren der Queste des Avatar wandeln. Blackthorns Insel, die Insel des Feuers, mit ihrem verfallenen Palast liegt immer noch weit südlich von New Magincia.

Wasserfälle

Alle möglichen Wasserfälle sind über ganz Britannia verteilt anzutreffen. Naturgemäß finden sich dabei die meisten in eher bergigen Regionen wieder, viele aber sieht man auch in der Nähe von Seen und sogar bei unterirdischen Flüssen. Diese können atemberaubend sein in ihrer tosenden Schönheit, und so manches Mal findet sich gar ein verborgener Schatz, aber dennoch solltet Ihr immer auch Acht geben, da Wasserfälle hin und wieder auch große Gefahren bergen.

Handel



Der Handel ist wieder aufgeblüht in Britannia. Seit der Rückkehr von Lord British und der Wiederherstellung der Tugenden findet Ihr wieder eine Vielzahl von Händlern, Schmieden und Kunsthandwerkern in jeder Stadt. Dieses komplexe System von Verhandlungsgeschick, Kunstfertigkeit und Professionalität ist das, was die Wirtschaft von Britannia antreibt.

Lord British führte Verbesserungen in der Zeitnahme ein. Die Glocke im Geschäftsviertel wird stündlich geläutet, so dass Verkäufer und Kunden stets die Geschäftszeiten im Blick halten können.

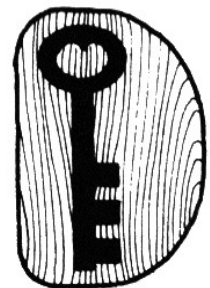
Dieses System wurde noch nicht in ganz Britannia umgesetzt, daher ist die Benutzung von Taschen- bzw. Standuhren weithin verbreitet. Euch wurde ebenfalls eine Taschenuhr zur Verfügung gestellt, so dass Ihr Euch immer über die aktuelle Zeit informieren könnt.

Die Wichtigsten Geschäfte

Ausstatter

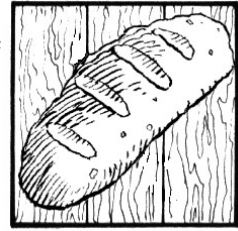
Ausrüstung und Werkzeug braucht jeder: fahrende Ritter und ernsthafte Abenteurer, ebenso wie jene, die nur gelegentlich ausziehen; solche die nur den Nervenkitzel suchen ebenso wie Bauern und das gemeine Volk. Ausstatter verkaufen meist Werkzeug für den alltäglichen Gebrauch in Haus und Hof. Eine lose Bodendiele? Der örtliche Ausstatter hat sicher einen Hammer für Euch.

Sitzt Ihr nur gelangweilt zu Hause herum? Erkundet doch die örtliche Höhle oder ein nahe gelegenes Verlies, aber deckt Euch zuvor bei Eurem Ausstatter mit Spähsteinen und Fackeln ein, so dass Ihr den Weg hinaus auch sicher wieder findet. Vielleicht steht Euch auch der Sinn nach Eurem Glück zu graben... auch Schaufeln und Äxte für die vielen Minen im Land finden sich beim Ausstatter!



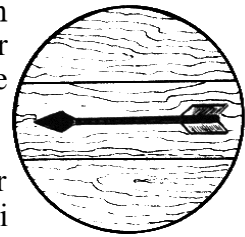
Bäckerei

Diese Händler versorgen die Bevölkerung nicht mehr länger nur mit Brot, sondern haben ihr Warenangebot heutzutage um viele schmackhafte Köstlichkeiten und Nachtische erweitert.



Bognereien und Pfeilmacher

Fernkampfaffen sind eine sinnvolle und angeratene Ergänzung einer jeden Kampfgruppe, und unter dem Zeichen der Armbrust findet Ihr Spezialisten für Bögen und Armbrüste. Zudem bevorraten manche der Waffenschmiede ebenfalls Fernkampfaffen und kaufen sie Euch gerne ab.



Wenn ihr eine Fernkampfaffe Euer eigen nennt, so darf es Euch nicht an der passenden Munition fehlen. Sucht Schilder, die das Zeichen der zwei gekreuzten Pfeile tragen - dort findet Ihr fähige Pfeil- und Bolzenmacher.

Heiler

Unter Anleitung der Gelehrten aus dem Lyzeum, hat auch die Heilkunde große Fortschritte gemacht, und fast alle Städte bieten heute Heildienste an (es sei jedoch angemerkt, dass unser Herrscher zugesagt hat, Euch in dieser Hinsicht zu helfen. Ihr müsst ihn nur danach fragen). Solltet Ihr der Heilung bedürfen, haltet nur nach dem Zeichen des Ankh Ausschau.



Heiler sind in der Wundversorgung ausgebildet und können meist auch Vergiftungen kurieren. Einige verstehen sich gar auf die Wiederbelebung von Toten. Aber natürlich ist medizinische Vorsorge die bessere Möglichkeit. Wenn Euer Vorrat an Heiltränken aufgestockt werden muss und Ihr habt das notwendige Kleingeld bei Euch, sucht eine Kräuterkammer mit einem Flakon auf dem Schild.

Herberge

Die zum Teil langen Reisezeiten zwischen den verschiedenen Städten wird hin und wieder dazu führen, dass Ihr nicht immer tagsüber Euer Ziel erreichen werdet. Wenn es notwendig werden sollte, die Nacht in der Stadt zu verbringen, so sucht die örtliche Herberge auf. Sie bietet sicheren Aufenthalt für eine erholsame Nacht nach einer anstrengenden Reise. Viele Herbergen bieten zudem Abendessen oder Verpflegung an.



Die Preise werden von Ort zu Ort variieren, aber selbst die preiswerteste Herberge ist dem müden Abenteurer ein willkommener Platz zu rasten.

Kräuterkammer

Die Kunst Heiltränke zu brauen ist eine Spezialität der Kräuterkammern. Die dafür notwendigen Zutaten sind rar und teuer. Die zum Verkauf stehenden Mengen variieren von Geschäft zu Geschäft, und der Reisende sollte sich merken, welche Geschäfte welche Heiltränke im Angebot haben.

Schwarze Tränke machen Euch eine Zeitlang unsichtbar und erlauben Euch so, Euch an Kreaturen vorbei zu schleichen, bei denen eine direkte Konfrontation zu gefährlich wäre.

Blaue Tränke wecken schlafende Personen auf.

Grüne Tränke sind giftig und es ist nicht ratsam, sie zu sich zu nehmen. Sie eignen sich jedoch hervorragend, um sie auf Eure Gegner zu schleudern.

Orangene Tränke sind Schlafränke, die unmittelbar wirken. Gebt Acht wo und wann Ihr sie einsetzt. Im Kampf können sie verwendet werden, in dem Ihr sie gegen Eure Feinde schleudert. Doch seid gewarnt: nicht bei allen Euren Gegner wird er Trank die gewünschte Wirkung haben - einige von ihnen sind immun gegen den Schlafrank

Violette Tränke verbessern Eure Rüstung und verleihen Euch magischen Schutz gegen viele Gesichter des Bösen, u.a. Sümpfe, Gifte und andere Bedrohungen. Man sollte allerdings darauf achten, dass der Schutz nicht nachlässt, bevor man die Gegend wieder verlassen kann.

Rote Tränke sind sehr wirksam gegen Vergiftungen aller Art. Der erfahrene Abenteurer wird stets einen ausreichenden Vorrat haben.

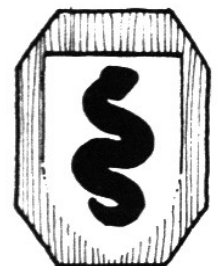
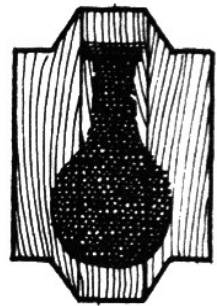
Ein **weißer Trank** produziert Licht, welches dem Reisenden in dunklen Gegenden den Weg weisen kann.

Gelbe Tränke heilen in gewissem Maße Wunden und Verletzungen, die sich der Reisende zugezogen hat, und sind im Kampf besonders hilfreich. Auch hiervon sollte man immer einen ausreichend großen Vorrat mit sich führen, vor allem wenn man plant, gefährliche Gegenden zu bereisen.

Rüstkammern und Waffenschmieden

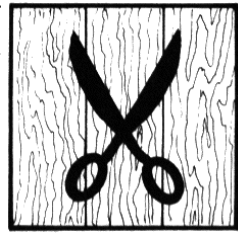
Sicher werdet Ihr auf Euren Reisen vielerlei Waffen und Rüstungen sammeln. Die meisten Waffenschmiede werden Euch Eure gebrauchte und überzählige Ausrüstung gerne abkaufen und so könnt Ihr Eure eigene Ausrüstung problemlos verbessern, sobald Euer Geldbeutel dies zulässt.

Bei alldem solltet Ihr bedenken, dass die Waffenschmiede wegen der Kriegsanstrengungen unter immensem Druck stehen, der Armee möglichst viele hochwertige Waffen und Rüstungen zur Verfügung zu stellen. Daher kann es leicht vorkommen, dass einige Waffen oder Rüstungen derzeit nicht verfügbar sind.



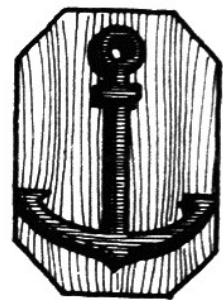
Schneider

Denkt daran, auf Euren Reisen hin und wieder auch das Schloss wieder aufzusuchen und unseren Herrscher über den Fortgang Euer Unternehmungen auf dem Laufenden zu halten. Unter dem Zeichen der Scheren findet Ihr feinste Gewänder in welchen Ihr bedenkenlos unserem König gegenübertreten könnt, während Ihr Eure Rüstung in der Waschküche reinigen lasst.



Schiffbauer

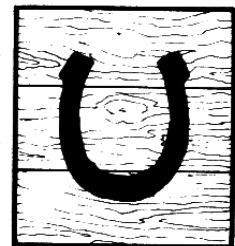
Diese Handwerker und Erbauer großer Schiffe versorgen die großen Häfen von Britannia und sind die beste Anlaufstelle für sichere und verlässliche Schiffe um die große See zu befahren. Hier kann man den Bau eines Schiffes in Auftrag geben, wenngleich ein solcher Bau schnell Jahre dauern kann, oder Ihr könnt ein bereits fertig gestelltes Schiff für Eure Reisen erwerben.



Vor Jahren bauten diese fähigen Handwerker auch kleinere Jollen, aber seit dem Krieg fließen alle Anstrengungen in den Bau größerer, kriegstauglicher Schiffe für die Flotte unseres Königs, um damit die Gargoyles abwehren und Vorräte im Land verteilen zu können.

Stallungen

Bekanntlich greift der erfahrene Reisende für lange Reisen gerne auf Pferde als Transportmittel zurück. Wegen der Kriegsanstrengungen sind derzeit jedoch leider keine Pferde oder Esel verfügbar, weder zum Kauf noch zur Miete. Stallungen finden sich natürlich dennoch in oder nahe bei den Städten im ganzen Land, diese sind jedoch derzeit zumeist verwaist, da alle Pferde von der Armee eingezogen wurden.



Der Reisende wird hin und wieder auf einige wenige verbliebene Esel und Maultiere treffen, welche zur Unterstützung der Bauern bei ihnen verbleiben durften. Diese sind jedoch zu alt oder lahm um für längere Reisen von Wert zu sein.

Wirtshaus

In einigen Städten bieten auch Schenken neben einem guten Mahl und einem kühlen Bier auch Übernachtungsmöglichkeiten an. Die reisenden Barden von Britannia kehren dort gewöhnlich ein, tragen Kunde von Ort zu Ort und unterhalten die Gäste mit ihren Liedern und Geschichten.

Wirtshäuser sind häufig Zentrum des gesellschaftlichen Miteinanders von Reisenden und den jeweiligen Einheimischen.





Spezialisierte Läden

Abenteurergilde

Die Abenteurergilde von Britannia wurde ins Leben gerufen um jene mit allem Notwendigen zu versorgen, die ihr Leben dem Abenteuern, dem Minenbau oder der Erkundung gewidmet haben. Hier findet ihr Karten, Spähsteine, die euch in den dunkelsten Höhlen helfen, den Weg zu finden, Kletterseile, Dietriche, Rucksäcke, Fackeln, Schlafsäcke und Ausrüstung für den Bergbau.

Albinospinnen-Züchter

Vormals zumeist in den südlicheren Ländern anzutreffen, haben sich diese Tierzüchter auf die Aufzucht von Albinospinnen spezialisiert. Diese produzieren die unabdingbare und wertvolle Spinnenseide für Magier und Reagenzienhändler unseres Landes.

In den letzten Jahren haben diese Züchter ihr Geschäftsfeld zum Teil auch um andere Reagenzien erweitert, um so ihr Einkommen zu sichern und die magische Gemeinschaft weiter zu unterstützen.

Fleischer

Der Mann lebt nicht vom Brot allein! Auch wenn es eine schmutzige Arbeit ist, so ist sie doch unerlässlich um die Bevölkerung mit frischem Fleisch aller Art versorgen zu können.

Glasbläser

Das Arbeiten mit Glas erfordert höchste Kunstfertigkeit, sehr viel Geduld und eine ruhige Hand. Die Künstler dieses Gewerks liefern feinste Glaswaren an das Schloss unseres Königs, ebenso wie an das gemeine Volk. Obwohl ihr Handwerk zumeist von Funktion diktiert wird, sind diese Künstler doch häufig ebenso bekannt für die Erschaffung filigranter, gläserner Kunstwerke aus ausschließlich ästhetischen Gründen.

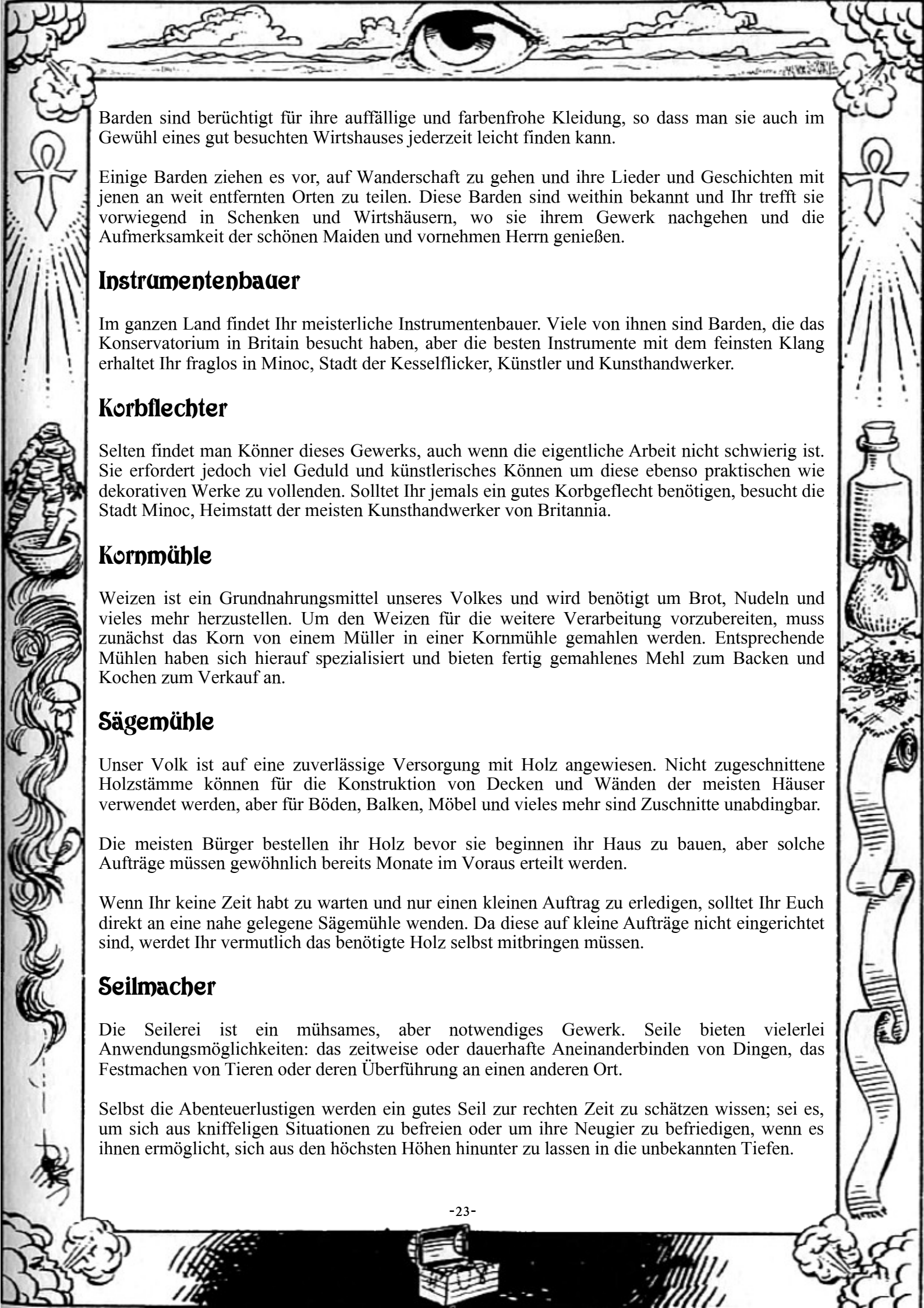
Holzfäller

Die meisten Holzfäller sind Einzelgänger, die häufig dort leben wo sie auch arbeiten: tief im Wald. Potentielle Hausbauer und die Sägemühlen des Landes erteilen ihre Aufträge für Hölzer viele Monate im Voraus und holen das Holz nur einige wenige Male im Jahr vor Ort ab.

Dies macht die Holzfällerei zu einem einsamen Geschäft, aber viele Holzfäller suchen und genießen genau diese Art zu leben und zu arbeiten: allein mit sich und der Natur. Seid gewarnt, die meisten Holzfäller schätzen unangekündigten Besuch nicht besonders, vor allem, wenn er zudem noch mit kleinen Aufträgen kommt. Erwartet in einem solchen Fall kein allzu herzliches Willkommen.

Konservatorium

Das Konservatorium ist auf der ganzen Welt bekannt und der beste Ort des Lernens für die musikalisch Begabten. In Britain gleich neben dem Schloss von Lord British gelegen, ist es ein Ort großer Kultiviertheit, an welchem ihr Konzerte besuchen und schöner Musik lauschen könnt.



Barden sind berüchtigt für ihre auffällige und farbenfrohe Kleidung, so dass man sie auch im Gewühl eines gut besuchten Wirtshauses jederzeit leicht finden kann.

Einige Barden ziehen es vor, auf Wanderschaft zu gehen und ihre Lieder und Geschichten mit jenen an weit entfernten Orten zu teilen. Diese Barden sind weithin bekannt und Ihr trefft sie vorwiegend in Schenken und Wirtshäusern, wo sie ihrem Gewerk nachgehen und die Aufmerksamkeit der schönen Maiden und vornehmen Herrn genießen.

Instrumentenbauer

Im ganzen Land findet Ihr meisterliche Instrumentenbauer. Viele von ihnen sind Barden, die das Konservatorium in Britain besucht haben, aber die besten Instrumente mit dem feinsten Klang erhältet Ihr fraglos in Minoc, Stadt der Kesselflicker, Künstler und Kunsthandwerker.

Korbflechter

Selten findet man Könnner dieses Gewerks, auch wenn die eigentliche Arbeit nicht schwierig ist. Sie erfordert jedoch viel Geduld und künstlerisches Können um diese ebenso praktischen wie dekorativen Werke zu vollenden. Solltet Ihr jemals ein gutes Korbgeflecht benötigen, besucht die Stadt Minoc, Heimstatt der meisten Kunsthandwerker von Britannia.

Kornmühle

Weizen ist ein Grundnahrungsmittel unseres Volkes und wird benötigt um Brot, Nudeln und vieles mehr herzustellen. Um den Weizen für die weitere Verarbeitung vorzubereiten, muss zunächst das Korn von einem Müller in einer Kornmühle gemahlen werden. Entsprechende Mühlen haben sich hierauf spezialisiert und bieten fertig gemahlenes Mehl zum Backen und Kochen zum Verkauf an.

Sägemühle

Unser Volk ist auf eine zuverlässige Versorgung mit Holz angewiesen. Nicht zugeschnittene Holzstämme können für die Konstruktion von Decken und Wänden der meisten Häuser verwendet werden, aber für Böden, Balken, Möbel und vieles mehr sind Zuschnitte unabdingbar.

Die meisten Bürger bestellen ihr Holz bevor sie beginnen ihr Haus zu bauen, aber solche Aufträge müssen gewöhnlich bereits Monate im Voraus erteilt werden.

Wenn Ihr keine Zeit habt zu warten und nur einen kleinen Auftrag zu erledigen, solltet Ihr Euch direkt an eine nahe gelegene Sägemühle wenden. Da diese auf kleine Aufträge nicht eingerichtet sind, werdet Ihr vermutlich das benötigte Holz selbst mitbringen müssen.

Seilmacher

Die Seilerei ist ein mühsames, aber notwendiges Gewerk. Seile bieten vielerlei Anwendungsmöglichkeiten: das zeitweise oder dauerhafte Aneinanderbinden von Dingen, das Festmachen von Tieren oder deren Überführung an einen anderen Ort.

Selbst die Abenteuerlustigen werden ein gutes Seil zur rechten Zeit zu schätzen wissen; sei es, um sich aus kniffligen Situationen zu befreien oder um ihre Neugier zu befriedigen, wenn es ihnen ermöglicht, sich aus den höchsten Höhen hinunter zu lassen in die unbekannten Tiefen.

Uhrmacher

Lord British hat Uhrmacher im ganzen Land dazu angehalten, ihre Waren den Bürgern von Britannia zugänglich zu machen. Bei den Händlern erhält man günstige Stundengläser und Taschenuhren, die sehr exakt die Zeit anzeigen, etwas teurer sind, aber selten nur zerbrechen. Oder aber Ihr könnt Euer Heim mit einer dekorativen Standuhr aus ihrem Bestand schmücken.

Weinkelterei

Natürlich kann man in den unterschiedlichen Wirtshäusern und Schenken eine Vielzahl von Weinen kosten, aber Empath Abbey und Skara Brae haben sich über die vergangenen Jahre ganz der Weinkelterei verschrieben und produzieren mittlerweile exquisite Tropfen des Traubensafts. Manche lassen sich gar hinreißen, den Wein als 'gegorenen Nektar der Götter' lobzupreisen.

Bringt Euren Geldbeutel und ein wenig Zeit mit und verbringt einen Tag, oder eine Nacht voller Gaumenfreuden mit dem besten was Weinkeltereien hervor bringen können.



Der Pfad der Tugenden



Zusammengestellt von Shamino, mit Beiträgen der Kämpfer, Magier und Barden von Britannia.

Der Wunsch, ein Leben den Tugenden folgend zu leben, entspringt, wie Ihr, Avatar, sicher besser als jeder andere wisst, immer nur aus einem selbst; nicht per Gesetz zu verordnen, nicht als gut gemeinten Ratschlag von anderen zu befolgen und auch nicht bestimmt durch die Normen der Gesellschaft.

Der Pfad der Tugenden, der Pfad des Avatar, ist eine Art sein Leben zu leben, welche Euch innere Vollkommenheit schenkt und Euch und Euren Mitmenschen in ethischer Hinsicht Erleuchtung zu schenken vermag.

Die Drei Prinzipien

Vor allem die **Liebe** ist es, die Frieden stiftet und das Verstehen unter allen Lebewesen der Welt schafft. Liebe ist, was alle Menschen miteinander verbindet.

Liebe ist der Grundstein auf dem die Tugenden von Mitgefühl, Gerechtigkeit, Opfermut und Spiritualität fußen. All diese Tugenden gründen sich auf Liebe, das Mitgefühl aber wohl am stärksten von allen. Der mitfühlende Mensch wird seine Mitmenschen immer auch auf die eine oder andere Weise lieben. Die ihm innewohnende Bereitschaft, sich in andere Menschen einzufühlen, basiert auf Liebe.

Mut ist es, der uns hilft, uns aus den Klauen der Angst zu befreien, die unseren Geist lähmt und unser Herz umklammert hält.

Mut bringt uns Freiheit: Freiheit zu handeln; Freiheit, zu tun, was recht ist; Freiheit, für unsere Rechtschaffenheit einzustehen und all das zu schützen, was wir lieben und wertschätzen und aus freien Stücken und mit reinem Herzen unsere Leben hinzugeben für etwas, an das wir glauben und an dem wir festhalten.

Mut ist der ist der Grundstein auf dem die Tugenden von Ehre, Opfermut, Spiritualität und Tapferkeit fußen - implizit am stärksten ausgedrückt durch die Tugend der Tapferkeit. Die Mutigen werden stets handeln und tun was recht, ehrenhaft und in Einklang mit allen Dingen steht - insbesondere im Angesicht der Furcht.

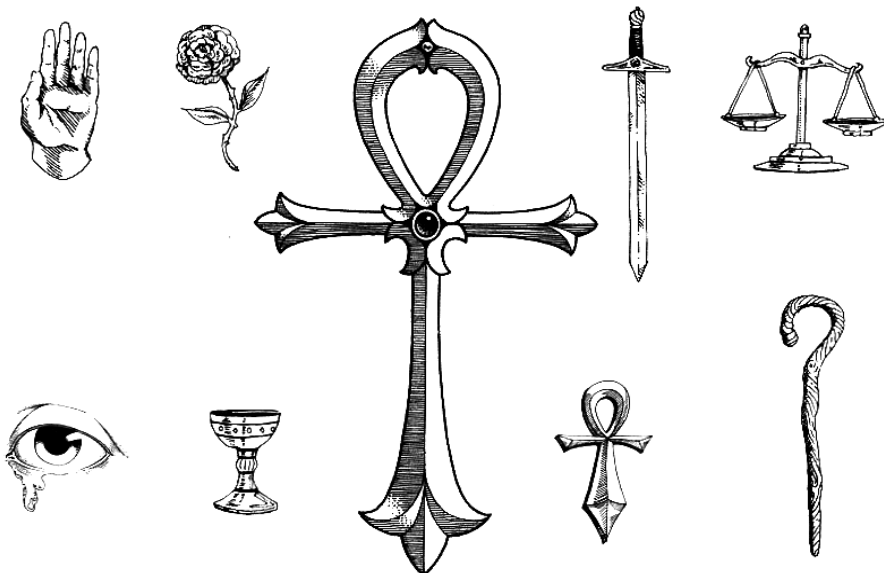
Ohne Mut zu sein, bedeutet in Feigheit zu handeln, und gleichsam der Furcht zu erliegen, die unseren Körper, unseren Verstand, unseren Geist lähmt und unsere Seele sterben lässt! Schreitet voran und besieget Eure Angst! Nur dann werdet Ihr wahre Freiheit und Tapferkeit erfahren!

Um unseren Weg im Leben sehen zu können, ist **Wahrheit** am unerlässlichsten. Sie hilft uns hinter die Illusionen und Falschheiten zu blicken und Fehlleitungen zu erkennen. Wahrheit bringt uns Klarheit, Wissen, Inspiration und Weisheit, so dass es uns möglich ist unser Leben durch unsere verborgensten Träume zu bereichern.

Die Tugenden von Ehrlichkeit, Ehre, Gerechtigkeit und Spiritualität sind tief uns fest in der Wahrheit verwurzelt, aber die Tugend die der Wahrheit am nächsten ist, ist natürlich die Ehrlichkeit. Die Magier von Moonglow und dem Lyzeum, die hieraus ihre Stärke beziehen, können Euch von der Kraft der Ehrlichkeit und der Wahrheit berichten. Sie glauben, dass die Abkehr von Illusion und Falschheit, den Verstand klärt und den Geist befreit. Sie wissen, dass die Lüge die Einheit und den Einklang von Körper, Geist und Seele gefährdet.

Folget Eurem Ruf nach Erleuchtung, Klarheit und dem Einklang mit Euch selbst und anderen und wisset, dass ein jeder nur so gut ist wie sein Wort und der Wahrheit nichts verborgen bleibt.

Die Acht Tugenden



Aus Wahrheit erwächst **Ehrlichkeit**.

Aus Liebe erwächst **Mitgefühl**.

Aus Mut erwächst **Tapferkeit**.

Wahrheit und Liebe führen zu **Gerechtigkeit**.

Liebe und Mut führen zu **Opfermut**.

Mut und Wahrheit führen zu **Ehre**.

Wahrheit, Liebe und Mut vereinen sich in **Spiritualität**. Die Spiritualität verkörpert die Gesamtheit aller Tugenden.

Die Abwesenheit aller drei Prinzipien aber führt zu lasterhaftem Stolz, welcher uns an das genaue Gegenteil dessen denken lässt: die **Bescheidenheit**.

Die Klassen



Die Gefahr, der sich Britannia gegenüber sieht, könnte tödlicher nicht sein: Die Queste dieser Bedrohung entgegen zu treten und sie zu besiegen, ist nichts für jene mit schwachen Nerven. Um einen Weg zu finden, den Konflikt mit den Gargoyles beizulegen, bedarf es Entschlossenheit, Disziplin und den festen Willen alles dafür zu opfern. Und mehr noch: Jene die diesen Fehdehandschuh aufnehmen, müssen die Tugenden wahrlich verinnerlicht haben.

Der Pfad des Magiers



Die Wahrheit ist das Leitprinzip der Magier: Es ist kein Zufall, dass das Lyzeum von Britannia auf der Insel der Wahrheit gegründet wurde und dass sich das ebenfalls dort gelegene Moonglow, mit dessen Einwohnern der Tugend der Ehrlichkeit gewidmet hat.

Der Pfad des Magiers ist wie ein großer, ausladender Baum mit vielen Wurzeln und Zweigen und es würde viele Leben dauern, sie alle kennen zu lernen. Daher konzentrieren und spezialisieren sich viele Magier auf ein paar wenige Zweige oder widmen ihre Studien der Entdeckung neuer, unbekannter Nebenzweige. Andere, und glücklicherweise nur wenige, erforschen noch immer die dunklen

Gefilde der Nekromantik und Dämonenlehre. Von ihnen wollen wir hier jedoch nicht sprechen.

Magie durchzieht das gesamte Britannia in vielen Formen und Farben. Viele der Menschen unseres Landes sind mehr oder weniger magisch begabt, manche davon sind Magier, andere nicht, und einige davon sind gar niedere Kreaturen. Auch gibt es fürchterliche Kreaturen unbekannten oder gar dunkelmagischen Ursprungs vor denen Ihr Euch auf Euren Reisen in Acht nehmen müsst. Jene, von denen wir Kunde erhielten, wurden im Bestiarium beschrieben. Ebenfalls notiert wurde die beste Art ihren Angriffen zu begegnen (soweit dies bekannt ist).

Magier verwenden als Kleidung ausschließlich Gewänder oder Leinenkleidung, da sie nicht über ausreichend Kraft verfügen, schwerere Rüstungen zu tragen, und diese sie beim Wirken von Zaubern behindern würden. Als Waffen bevorzugen sie naturgemäß Langstöcke und magische Waffen, können aber auch mit Dolch und Schleuder umgehen. Abgesehen von Langstöcken, sind sie nicht kräftig genug um zweihändige Waffen zu beherrschen.

Der Pfad des Barden

Musikus und Geschichtenerzähler, Akrobat und Handwerker: Die vielen Talente eines Barden machen ihn oder sie zu einem wertvollen Mitglied einer jeden Gruppe. Eine sanfte Ballade in der Dämmerung am Abend einer anstrengenden Schlacht; Grundkenntnisse der Heilung und Magie, die Fähigkeit Fallen zu erkennen und zu entschärfen und die Geschicklichkeit, selbst die widerspenstigsten Schlösser zu knacken: Die Fähigkeiten der Barden sind wahrlich weit gestreut.



Zudem bieten sie mit ihren Fernwaffen hervorragenden Feuerschutz für Kämpfer im Kampf Mann gegen Mann, da ihre Beweglichkeit hilft häufiger anzugreifen. Mit all ihren Gemeinsamkeiten sind sich Barden und Kesselflicker recht ähnlich und kommen häufig sehr gut miteinander aus, da sie Fähigkeiten teilen, die sich oberflächlich betrachtet sehr ähnlich sind und beide von ihrer eigenen Kreativität leben.

Die Schleuder ist der Barden liebste Waffe, aber auch die Armbrust beherrschen sie. Barden ziehen einen guten Lederharnisch, der ihnen ihre Beweglichkeit lässt, allen anderen Rüstungen vor und kennen sich nur leidlich mit Magie aus. Barden und Kesselflicker sind nach Auffassung von Lord British von der Veranlagung her sehr ähnlich und unterscheiden sich lediglich darin, dass Kesselflicker Magie rundheraus ablehnen und Barden mit zweihändigen Waffen nicht zurecht kommen.

Der Pfad des Kämpfers



Der Pfad des Kämpfers basiert auf der Tugend der Tapferkeit. Diese wird vor allem in der Stadt Jhelom, wo Tag (und Nacht) gekämpft wird, hoch gehalten und zelebriert.

Kämpfer sind bewandert in allen herkömmlichen Waffen und Rüstungen, lehnen magisches Kriegsgerät jedoch ab. Daher seid Ihr gut beraten, Eure wertvollen magischen Waffen und Rüstungen nicht an die Kämpfer unter Euren Gefährten zu verschwenden.

Der Pfad des Druiden

Der Pfad des Druiden wird meist synonym betrachtet zu einem Leben mit der Natur. Sie ehren die heiligen Eibenhaine von Yew und ihr Wissen über Bäume, Kräuter und die Flora von Britannia übersteigt das aller anderen bei weitem. Man sagt, dass ihre Nähe zur Natur bringe es mit sich, dass sie eine stärkere Verbindung in den magischen Äther hätten als andere, und aus diesem Grunde die mystischen Künste so gut beherrschten.



Besonders hervorzuheben sind ihre heilenden und segnenden Fähigkeiten. Ihre Philosophie verbietet ihnen das Tragen metallischer Dinge, weil Metall ein von Menschenhand erschaffenes Material ist

und sie überzeugt sind, dass die Natur sie mit allem Notwendigen versorgt. Ihr Wissen über die hiesigen Forste und Haine ist erstaunlich und wird nur noch von jenem der Waldläufer übertroffen.

Obwohl die Druiden wirken, als seien sie gutmütige und harmlose Gesellen, so sind doch verbissene Kämpfer in der Schlacht, vor allem wenn sie ihre Heimat, Natur und die heiligen Haine verteidigen. Sie glauben an ein Gleichgewicht der Dinge und nicht zuletzt in ihrer Verehrung der Gerechtigkeit wird dies offenbar. Yew ist zudem Heimstatt des großen Rats der Druiden. Dieser Rat sitzt dem Hohen Gericht von Yew, der Judikative von Britannia, vor. Die Weisheit der Druiden und ihre Gerechtigkeit ist im ganzen Land bekannt und geschätzt.

Des Druiden liebste Waffe ist der Streitkolben, doch sind sie auch sehr gute Bogenschützen. Da sie, wie erwähnt, Metall ablehnen, ist der Lederharnisch die Rüstung ihrer Wahl. Ähnlich wie Magier, können auch Druiden, abgesehen von ihrem Langstock, keine zweihändige Waffe handhaben.

Der Pfad des Kesselflickers



Ursprünglich aus Minoc stammt dieses abgehärtete und kräftige Volk. Minoc ist ein kalter Ort, inmitten der schneeverwehten Lande des Nordens. Es liegt im Schutz der nördlichsten Ausläufer der Bergkette der Hochsteppe, welche entlang ihrer östlichen Grenze verläuft, und zu den anderen Seiten hin an der Bucht der verlorenen Hoffnung.

Vielleicht lag es an den dauerhaft kalten, langweiligen Tagen und frostigen Nächten dort, dass die Menschen dort anfangen sich mit dem Basteln und Flickern aller möglichen Dinge zu beschäftigen, aber sicher haben sie ihre kreativen Fähigkeiten voll ausgelebt und sind heute die mit Abstand besten Kunsthandwerker und Künstler im ganzen Land.

Glaubt nicht, dass Handarbeit etwas für Schwächlinge wäre, denn es braucht große Kraft und eine gute Konstitution, um Metall zu bearbeiten, den hohen Temperaturen bei der Glasbläserei zu trotzen, viele Stunden auf der Drechselbank um Musikinstrumente und mehr zu fertigen. Daher sind Kesselflicker exzellente Kämpfer: ihre Ausdauer, Hingabe und Beharrlichkeit zeigt sich im Kampf.

Man sagt ein Kesselflicker, der eine zweihändige Kampfaxt schwingt sei ein Anblick, den niemand so schnell vergisst und etwaige Gegner werden erzittern vor ihnen. Kesselflicker glauben, dass nur sorgfältig von Hand gefertigte Gegenstände Wert besitzen und lehnen daher alles Magische ab. Kesselflicker folgen der Tugend des Opfermuts. Sie opfern dem Kunsthandwerk ihren Schweiß, ihr Blut und ihre Freundschaft jenen die es nötig haben und sie würden ihr Leben geben für jene, denen sie ihren Schutz versprochen und die sie lieben und im Herzen tragen.

Dankt den Tugenden, wenn ihr einen Kesselflicker in Eurer Gruppe habt. Dann braucht ihr Euch um verschlissene Kleidung, stumpfe Waffen und defekte Rüstungen nicht mehr sorgen und Ihr habt einen Freund, der bis zum Tode für Euch und die Euren kämpfen wird.

Kesselflickern ist Magie nicht geheuer, daher lehnen sie alle magischen Waffen und Rüstungen ab. Sie können jedoch jede Art von herkömmlicher Rüstung tragen. Kesselflicker können ebenso alle nicht-magischen Waffen handhaben, zeichnen sich aber vor allem durch eine exzellente Handhabung zweihändiger Schlagwaffen aus und sind geübt im Umgang mit Handwerkszeug.

Der Pfad des Paladins

Der Pfad des Paladins wird in seiner reinsten Form von den Rittern des Ordens der Silberschlange in Serpent's Hold auf der Insel der Taten gelebt. Trinsic, die Stadt der Ehre, ist Heimstatt der Paladine.

Paladine können alle Waffen und jede Rüstung nutzen, bevorzugen dabei aber magische Ausrüstung. Sie haben einen tief verwurzelten Glauben daran, dass Ihre Ritterlichkeit und Ehre ihnen eine besondere Stärke im Kampf mit magischen Waffen und Rüstungen verleiht. Sie sind daher exzellente Gegner und loyale Gefährten, denen alle trauen und an denen niemand zweifelt.



Der Pfad des Waldläufers



Von der friedvollen Insel Skara Brae stammen die Waldläufer, die fest in der Tugend der Spiritualität verwurzelt sind. Ähnlich wie die Druiden von Yew sind sie der Natur sehr verbunden und genießen die Einsamkeit ihrer Ausflüge in Geisterwald und Dunkelforst. Man sagt, diese Einsamkeit gibt ihnen Zeit und Möglichkeit über ihr inneres Selbst und die Tugend der Spiritualität nachzudenken.

Sie besitzen umfassendes Wissen über die Wälder und Forste, die Flora und Fauna und die vielfältige Topographie von Britannia. Ihre Fähigkeit sich lautlos zu bewegen, Fährten zu lesen und ihr sehr guter Umgang mit Magie machen sie zu einer willkommenen

Verstärkung jeder Gruppe. Sie haben sich dem Wohlergehen aller Lebewesen verschrieben und sind fürsorgliche Gefährten, die immer das Wohl der Gruppe im Auge haben.

Mit einem Langbogen ausgerüstet, beweisen sie ihre außergewöhnlichen Fähigkeiten an diesem Gerät, aber sie kämpfen ebenso verbissen mit vielen anderen Waffen, wie beispielsweise Schleudern, Dolchen und den meisten Fernwaffen. Da ihre Fähigkeit sich lautlos zu bewegen mit dafür geeigneter Kleidung steht und fällt, tragen sie ausschließlich einen Lederharnisch.

Der Pfad des Hirten

Hirten bestreiten ihren Lebensunterhalt damit ihre Herden zu hüten und benutzen ihren Hirtenstab um die Tiere zu führen und zu verteidigen. Mit dem Stab gehen sie wahrlich meisterlich um. Aber sie sind ungeübt im Kampf und nicht vertraut mit Dingen wie Waffen oder Rüstungen.

Daher bestimmen ihre Fähigkeiten welche Rüstungen sie tragen können, da sie für gewöhnlich ausschließlich Gewänder tragen. Sie beherrschen Magie rudimentär und kommen für gewöhnlich mit zweihändigen Waffen nicht gut zurecht. Ihr werdet ausprobieren müssen, welche Rüstungen ein Hirte zu tragen vermag und welche nicht.



Der Pfad des Avatar



Der Pfad des Avatar umfasst viele Berufungen, eine jede davon stark in ihrer eigenen Tugend. Als Avatar vermögt Ihr die besondere Rüstung zu tragen, die Euch Lord British bereitgelegt hat, ebenso wie magische Rüstungen und Waffen.

Des Weiteren beschränken sich Euer Können und Eure Fähigkeiten in Waffen und Rüstungen jedoch auf die Charakterklasse, welche Ihr gewählt habt.



Der Ruf zum Abenteuer



Abenteuerreisen durch die Wildnis von Britannia sind Nichts für jene, die schwachen Herzens sind, noch für jene, denen es an Durchsetzungsvermögen mangelt.. Überlegt es Euch gut, bevor Ihr die Euch gegebene Herausforderung annehmt, denn der Pfad Eures Schicksals ist ein harter, welcher mit vielen Leiden und Hindernissen verbunden ist. Diejenigen, welche die Herausforderung dennoch annehmen sollten, müssen diszipliniert, entschlossen und zudem gewillt sein, alles der Sache zu opfern, um schließlich am Ende zur Elite der Abenteurer in Britannia zu gehören. Noch mehr allerdings müssen sie treue Anhänger der Acht Tugenden sein und deren Pfad folgen. Lernt nun die Methoden, welche Abenteurer auf den Reisen die vor ihnen liegen, anwenden.

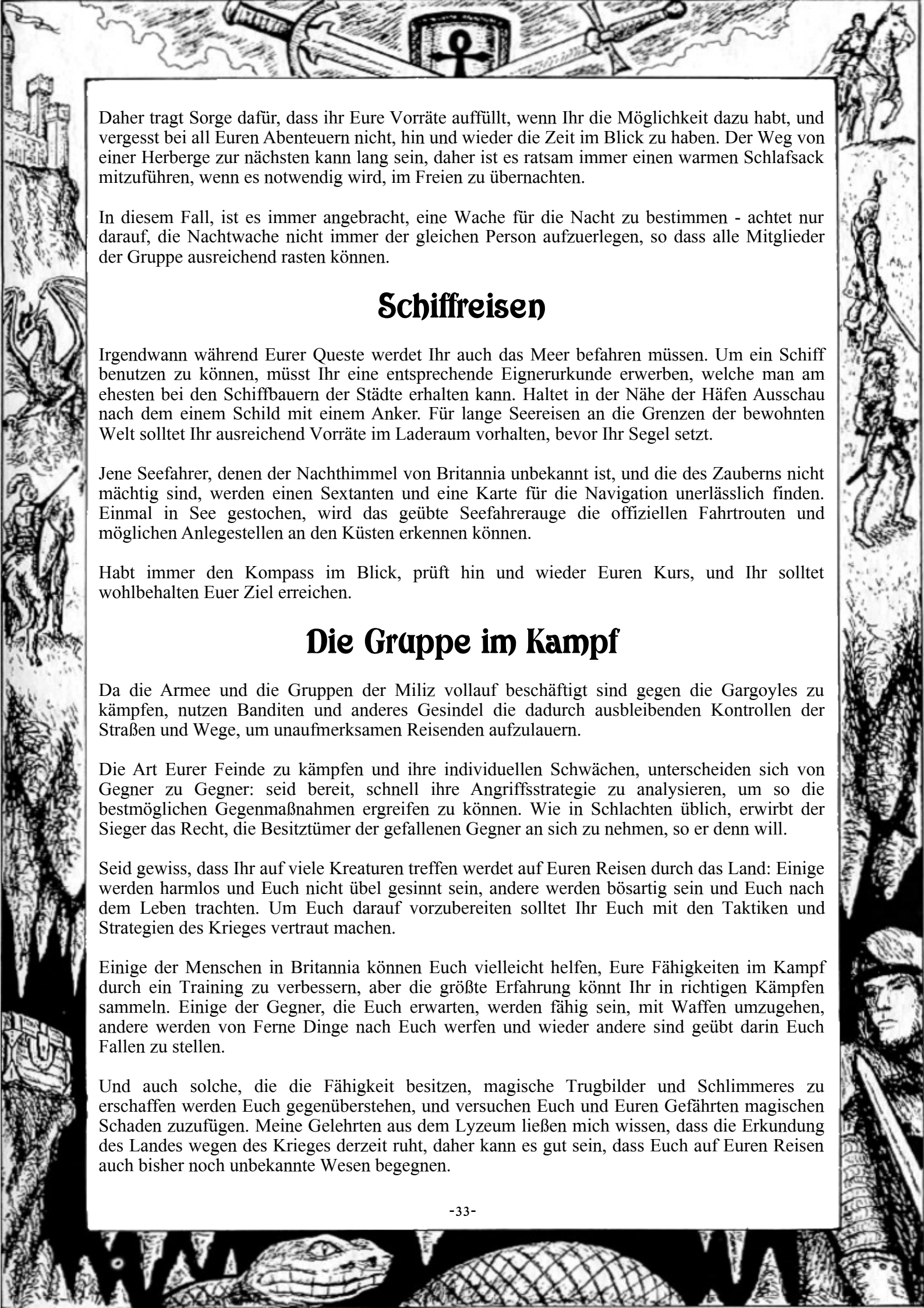
Reisen auf der Oberwelt

Der Wiederaufbau hat Großes geleistet, die Straßen, Wege und die Kommunikation zwischen den Städten und Gemeinden von Britannia zu verbessern, Fernab der Städte und befestigten Straßen ist es aber nicht angeraten alleine zu reisen. Obschon einige Städte über hervorragende Stallungen verfügen, sind die meisten Pferde wegen der Kriegsanstrengungen eingezogen worden. Daher werdet Ihr aller Wahrscheinlichkeit nach zu Fuß reisen müssen.

Da Eure Reise lang sein wird, wählt Euch Gefährten, die mit Euch reisen und Euch mit Ratschlägen und ihren Fähigkeiten unterstützen können um all den Hindernissen zu begegnen, die Euch erwarten. Oftmals kann es eine gute Idee sein, jemanden als Kundschafter vorweg zu schicken. Ihr könnt ausgesandte Kundschafter jederzeit zurückrufen und Eure Gruppe wieder versammeln, um weiterzureisen.

Management der Gruppe

Eure Gefährten werden Euch zudem helfen, Vorräte, Waffen und andere Dinge zu tragen, die Ihr auf Euren Reisen sammelt. Aber mit der Macht der Verantwortung, die Ihr innehabt, obliegt es Euch ebenso für das Wohlergehen der gesamten Gruppe zu sorgen. Ein weiser Anführer sorgt in seinen Planungen immer dafür, dass die Gruppe schlafen kann, wenn sie müde ist, und essen kann, wenn der Hunger kommt.



Daher tragt Sorge dafür, dass ihr Eure Vorräte auffüllt, wenn Ihr die Möglichkeit dazu habt, und vergesst bei all Euren Abenteuern nicht, hin und wieder die Zeit im Blick zu haben. Der Weg von einer Herberge zur nächsten kann lang sein, daher ist es ratsam immer einen warmen Schlafsack mitzuführen, wenn es notwendig wird, im Freien zu übernachten.

In diesem Fall, ist es immer angebracht, eine Wache für die Nacht zu bestimmen - achtet nur darauf, die Nachtwache nicht immer der gleichen Person aufzuerlegen, so dass alle Mitglieder der Gruppe ausreichend rasten können.

Schiffreisen

Irgendwann während Eurer Queste werdet Ihr auch das Meer befahren müssen. Um ein Schiff benutzen zu können, müsst Ihr eine entsprechende Eignerurkunde erwerben, welche man am ehesten bei den Schiffbauern der Städte erhalten kann. Haltet in der Nähe der Häfen Ausschau nach dem einem Schild mit einem Anker. Für lange Seereisen an die Grenzen der bewohnten Welt solltet Ihr ausreichend Vorräte im Laderaum vorhalten, bevor Ihr Segel setzt.

Jene Seefahrer, denen der Nachthimmel von Britannia unbekannt ist, und die des Zauberns nicht mächtig sind, werden einen Sextanten und eine Karte für die Navigation unerlässlich finden. Einmal in See gestochen, wird das geübte Seefahrerauge die offiziellen Fahrtrouten und möglichen Anlegestellen an den Küsten erkennen können.

Habt immer den Kompass im Blick, prüft hin und wieder Euren Kurs, und Ihr solltet wohlbehalten Euer Ziel erreichen.

Die Gruppe im Kampf

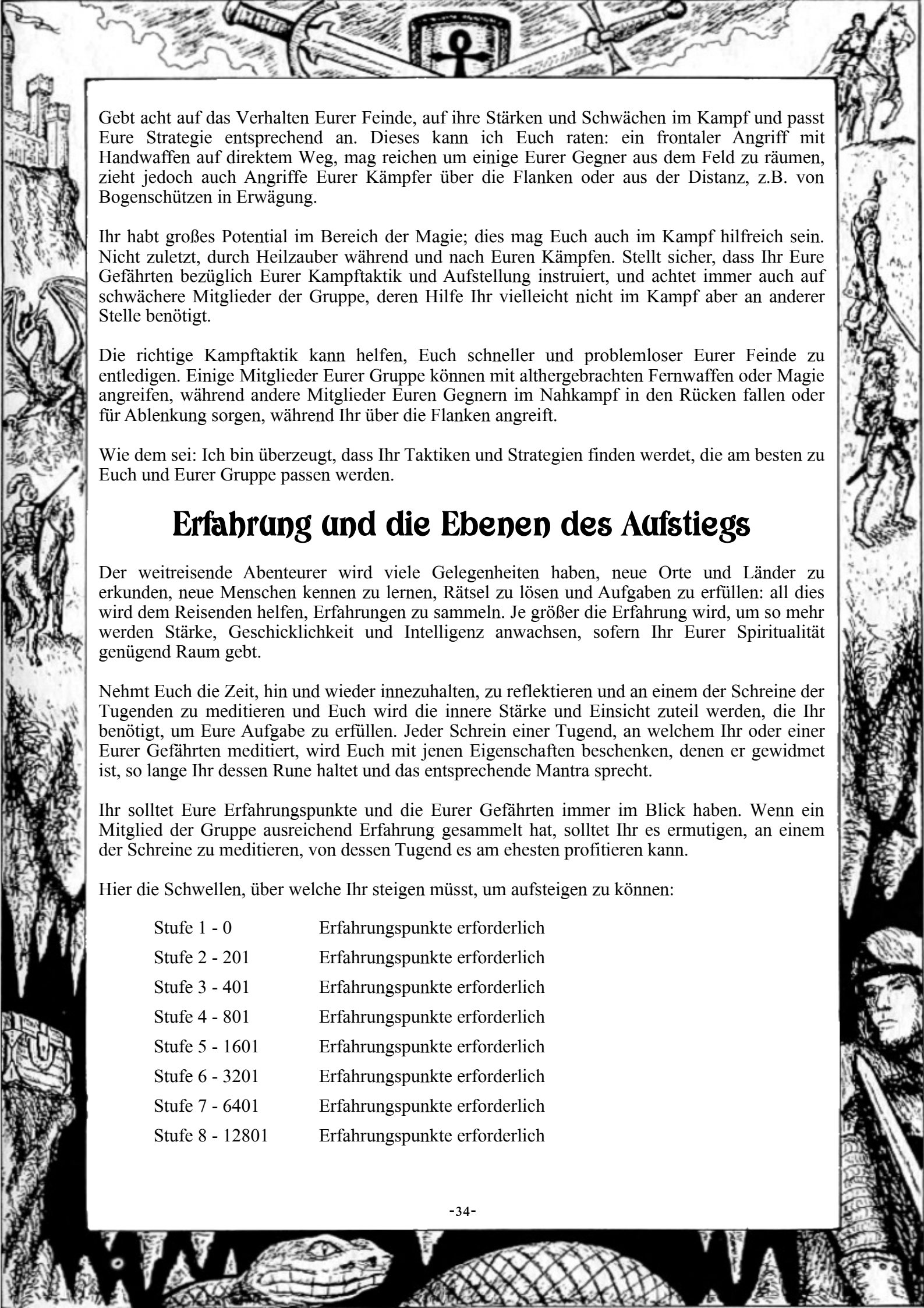
Da die Armee und die Gruppen der Miliz vollauf beschäftigt sind gegen die Gargoyles zu kämpfen, nutzen Banditen und anderes Gesindel die dadurch ausbleibenden Kontrollen der Straßen und Wege, um unaufmerksamen Reisenden aufzulauern.

Die Art Eurer Feinde zu kämpfen und ihre individuellen Schwächen, unterscheiden sich von Gegner zu Gegner: seid bereit, schnell ihre Angriffsstrategie zu analysieren, um so die bestmöglichen Gegenmaßnahmen ergreifen zu können. Wie in Schlachten üblich, erwirbt der Sieger das Recht, die Besitztümer der gefallenen Gegner an sich zu nehmen, so er denn will.

Seid gewiss, dass Ihr auf viele Kreaturen treffen werdet auf Euren Reisen durch das Land: Einige werden harmlos und Euch nicht übel gesinnt sein, andere werden bössartig sein und Euch nach dem Leben trachten. Um Euch darauf vorzubereiten solltet Ihr Euch mit den Taktiken und Strategien des Krieges vertraut machen.

Einige der Menschen in Britannia können Euch vielleicht helfen, Eure Fähigkeiten im Kampf durch ein Training zu verbessern, aber die größte Erfahrung könnt Ihr in richtigen Kämpfen sammeln. Einige der Gegner, die Euch erwarten, werden fähig sein, mit Waffen umzugehen, andere werden von Ferne Dinge nach Euch werfen und wieder andere sind geübt darin Euch Fallen zu stellen.

Und auch solche, die die Fähigkeit besitzen, magische Trugbilder und Schlimmeres zu erschaffen werden Euch gegenüberstehen, und versuchen Euch und Euren Gefährten magischen Schaden zuzufügen. Meine Gelehrten aus dem Lyzeum ließen mich wissen, dass die Erkundung des Landes wegen des Krieges derzeit ruht, daher kann es gut sein, dass Euch auf Euren Reisen auch bisher noch unbekannte Wesen begegnen.



Gebt acht auf das Verhalten Eurer Feinde, auf ihre Stärken und Schwächen im Kampf und passt Eure Strategie entsprechend an. Dieses kann ich Euch raten: ein frontaler Angriff mit Handwaffen auf direktem Weg, mag reichen um einige Eurer Gegner aus dem Feld zu räumen, zieht jedoch auch Angriffe Eurer Kämpfer über die Flanken oder aus der Distanz, z.B. von Bogenschützen in Erwägung.

Ihr habt großes Potential im Bereich der Magie; dies mag Euch auch im Kampf hilfreich sein. Nicht zuletzt, durch Heilzauber während und nach Euren Kämpfen. Stellt sicher, dass Ihr Eure Gefährten bezüglich Eurer Kampftaktik und Aufstellung instruiert, und achtet immer auch auf schwächere Mitglieder der Gruppe, deren Hilfe Ihr vielleicht nicht im Kampf aber an anderer Stelle benötigt.

Die richtige Kampftaktik kann helfen, Euch schneller und problemloser Eurer Feinde zu entledigen. Einige Mitglieder Eurer Gruppe können mit althergebrachten Fernwaffen oder Magie angreifen, während andere Mitglieder Euren Gegnern im Nahkampf in den Rücken fallen oder für Ablenkung sorgen, während Ihr über die Flanken angreift.

Wie dem sei: Ich bin überzeugt, dass Ihr Taktiken und Strategien finden werdet, die am besten zu Euch und Eurer Gruppe passen werden.

Erfahrung und die Ebenen des Aufstiegs

Der weitreisende Abenteurer wird viele Gelegenheiten haben, neue Orte und Länder zu erkunden, neue Menschen kennen zu lernen, Rätsel zu lösen und Aufgaben zu erfüllen: all dies wird dem Reisenden helfen, Erfahrungen zu sammeln. Je größer die Erfahrung wird, um so mehr werden Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz anwachsen, sofern Ihr Eurer Spiritualität genügend Raum gebt.

Nehmt Euch die Zeit, hin und wieder innezuhalten, zu reflektieren und an einem der Schreine der Tugenden zu meditieren und Euch wird die innere Stärke und Einsicht zuteil werden, die Ihr benötigt, um Eure Aufgabe zu erfüllen. Jeder Schrein einer Tugend, an welchem Ihr oder einer Eurer Gefährten meditiert, wird Euch mit jenen Eigenschaften beschenken, denen er gewidmet ist, so lange Ihr dessen Rune haltet und das entsprechende Mantra spricht.

Ihr solltet Eure Erfahrungspunkte und die Eurer Gefährten immer im Blick haben. Wenn ein Mitglied der Gruppe ausreichend Erfahrung gesammelt hat, solltet Ihr es ermutigen, an einem der Schreine zu meditieren, von dessen Tugend es am ehesten profitieren kann.

Hier die Schwellen, über welche Ihr steigen müsst, um aufsteigen zu können:

Stufe 1 - 0	Erfahrungspunkte erforderlich
Stufe 2 - 201	Erfahrungspunkte erforderlich
Stufe 3 - 401	Erfahrungspunkte erforderlich
Stufe 4 - 801	Erfahrungspunkte erforderlich
Stufe 5 - 1601	Erfahrungspunkte erforderlich
Stufe 6 - 3201	Erfahrungspunkte erforderlich
Stufe 7 - 6401	Erfahrungspunkte erforderlich
Stufe 8 - 12801	Erfahrungspunkte erforderlich

Brotkrumen

Brotkrumen können bei jedem Bäcker in Britannia erworben werden. Während sie keine ausreichende Nahrung darstellen um Euch oder eure Gefährten vor dem Verhungern zu bewahren, so sind sie doch sehr nützlich, um mit ihnen in Höhlen und Verliesen Spuren zu legen und so den gegangenen Weg zu markieren. Dann kann nicht mehr viel passieren... es sei denn natürlich eine vorbeihuschende Maus findet Eure Krumen.

Wenn Ihr plant, ein Verlies zu erkunden, möchtet Ihr vielleicht mehr als nur einen Beutel Brotkrumen mit Euch führen. Jeder Beutel enthält 20 Brotkrumen, und es ist wahrscheinlich, dass Ihr eine größere Menge Krumen benötigt, damit sie Euch bis zum Ende zur Verfügung stehen.

Bücher

Auf Euren Reisen werdet Ihr sicher das ein oder andere Buch finden. Das darin enthaltene Wissen solltet Ihr für Euch nutzen und die Bücher die Ihr findet immer vollständig durchlesen, da sie oftmals wichtige Informationen enthalten, die Euch bei Eurer Aufgabe unterstützen. Einige Aufgaben gar stellen sich Euch gar nicht erst, bis Ihr ein Buch darüber in Gänze gelesen habt.

Um ein Buch zu lesen, legt es in Euren Rucksack und klickt mit der rechten Maustaste darauf. Das Buch wird sich öffnen, so dass Ihr es lesen könnt. Um eine Seite umzublättern, klickt links auf die Seitenecken links und recht oben am Buch. Wenn Ihr am Ende des Buches angelangt seid, findet sich in der rechten oberen Ecke keine Seitenecke zum Umblättern mehr.



Rüstungen und Schilde



Rüstungen können mögliche Schäden von Euch abhalten. Bei jedem Schlag den Ihr setzt oder durch einen Gegner erleidet, wird abhängig von der Güte der Rüstung, ein Teil der möglichen Schäden abgehalten.

Wenn Ihr zum Beispiel mit einer Waffe angreift, die nur geringen Schaden verursacht (wie einem Dolch) und Euer Gegner trägt eine gute Rüstung (z.B. einen Kettenpanzer), so werdet Ihr keinen großen Schaden anrichten können. Wenn Ihr aber eine Waffe benutzt, die einen höheren Schaden verursacht (wie beispielsweise eine zweihändige Kampfaxt), so könnt Ihr sicher sein, dass diese so gut wie alle Rüstungen durchdringen wird.

Die Effektivität von Rüstungen und Schilden wird in diesem Abschnitt des Kompendiums erläutert, nicht zuletzt auch um dem informierten Abenteurer die Möglichkeit zu geben, sich jene Gegenstände zu wählen, die ihm oder ihr am besten liegen.

Obwohl grundsätzliche Angaben zur Wirksamkeit von Rüstungen aufgeführt sind, profitieren einige Charakterklassen mehr von bestimmten Rüstungen als andere.

Nehmt Euch die Zeit, schon vor den ersten Kämpfen Eure eigenen Fähigkeiten ebenso genau zu bewerten wie die Eurer Gefährten. Es wäre waghalsig von Euch, auf Rüstungen zu bestehen, mit denen Ihr oder Eure Gefährten nicht umgehen können. Ihr solltet die Vorlieben und Fähigkeiten einer jeden Charakterklasse im Abschnitt "Pfad der Tugenden" dieses Kompendiums nachlesen.

Körperschutz

Kettenpanzer:	5
Leinenkleidung:	1
Lederharnisch:	2
Plattenpanzer:	7
Ringbewehrte Lederrüstung:	3
Schuppenrüstung:	4



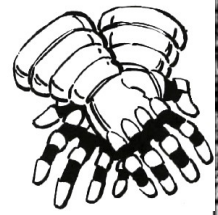
Stiefel und Beinlinge

Lederstiefel:	2
Lederschuhe:	1
Plattenbeinlinge:	3
Sumpfstiefel:	2, schützt zudem vor giftigen Sumpfgasen



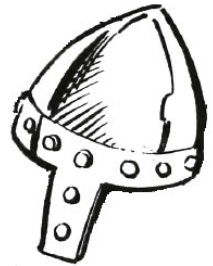
Handschuhe

Kettenhandschuhe:	2
Lederhandschuhe:	1
Panzerhandschuhe:	3



Helme

Bronzehelm:	2
Kettenhaube:	2
Kukulle:	1
Kammhelm:	3
Großhelm:	4
Eisenhelm:	3
Lederhelm:	1
Spartanischer Helm:	3
Dornenhelm:	2 plus Angriff: 4
Dreispeitz:	1
Geflügelter Helm:	2
Konischer Zaubererhut:	1
Zaubererhut:	1



Schilder

Faustschild aus Holz:	2
Gebogener Brandschild:	3
Drachenschild:	3
Kl. Faustschild mit Stacheln:	3 plus Angriff: 5
Turnschild:	4



Anderes Rüstzeug

Gürtel:	1 Rüstung plus Handwaffe: 1
Halsberge mit Stacheln:	2 plus Angriff: 1



Magische Rüstungen

Amulett der Umkehr:	1
Magiergewand:	1
Magische Rüstung:	10
Magischer Helm:	5
Magischer Schild:	5
Ring der Protektion:	5
Ring der Unsichtbarkeit:	Keine Verbesserung der Rüstung, macht aber den Träger für kurze Zeit unsichtbar.
Ring der Regeneration:	Lässt den Träger kurzzeitig schneller gesunden.



Waffen



Zum Zwecke der Übersichtlichkeit und der besseren Vergleichbarkeit führt dieser Abschnitt des Kompendiums die verschiedenen Waffen auf, sowie den Schaden, den sie verursachen.

Obwohl grundsätzliche Angaben zur Wirksamkeit von Waffen aufgeführt sind, profitieren einige Charakterklassen mehr von bestimmten Waffen als andere. Einige Klassen lehnen bestimmte Waffen auch generell ab.

Nehmt Euch die Zeit schon vor den ersten Kämpfen, Eure eigenen Fähigkeiten ebenso genau zu bewerten wie die Eurer Gefährten. Es wäre waghalsig von Euch, auf Waffen zu bestehen, mit denen Ihr oder Eure Gefährten nicht umgehen können. Ihr solltet die Vorlieben und Fähigkeiten einer jeden Charakterklasse im Abschnitt "Pfad der Tugenden" dieses Kompendiums nachlesen.

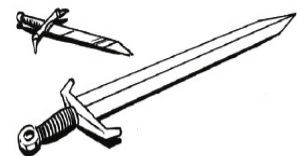
Nahkampfwaffen - Einhändig, Stumpf

Keule:	5 - 8
Hammer:	1 - 10
Streitkolben:	9 - 15
Vorschlaghammer:	1 - 18
Kriegshammer:	12 - 20



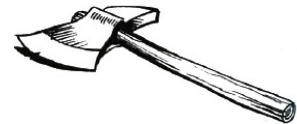
Nahkampfwaffen - Einhändig, Scharf

Aderlassmesser:	4 - 6, ein Zeremoniendolch, der untauglich ist für Kampfeinsätze, und vor allem bei Magiern und Heilern Verwendung findet.
Dolch:	4 - 6
Messer:	1 - 4
Beil:	1 - 10
Parierdolch:	8 plus Verteidigung: 1
Kurzsword:	7 - 12
Langsword:	10 - 15
Silbersword:	12 - 18



Nahkampfwaffen - Beidhändig

Kampfaxt:	13 - 20
Hellebarde:	15 - 30
Zweihändiger Hammer:	12 - 20
Spitzhacke:	1 - 10
Sense:	1 - 18
Langstock:	5 - 8
Zweihänder:	12 - 20



Fernkampfwaffen

Bumerang:	6 - 8
Kanone:	70 - 110
Armbrust:	8 - 12
Flammendes Öl:	3 - 4
Langbogen:	6 - 10
Schleuder:	1 - 6
Speer:	6 - 10
Wurfaxt:	8 - 10
Dreiläufige Armbrust:	24 - 36



Andere Waffen

Pulverfass:	100 - 200
Fackel:	1 - 8, plus Angriff: 1 - 2

Magische Waffen

Feuerwerfender Zauberstab:	40 - 50
Blitzschlagender Zauberstab:	40 - 50
Magische Axt:	10 - 20, kann geworfen werden
Magischer Langbogen:	16 - 20
Magisches Schwert:	24 - 30, sehr zielsicher
Glasschwert:	255, zerbricht nach einmaligem Gebrauch
Magischer Langstock:	Ein besonderer Langstock, welcher von Magiern bevorzugt wird: Er kann mit einem Zauber besprochen werden.



Kosmologie

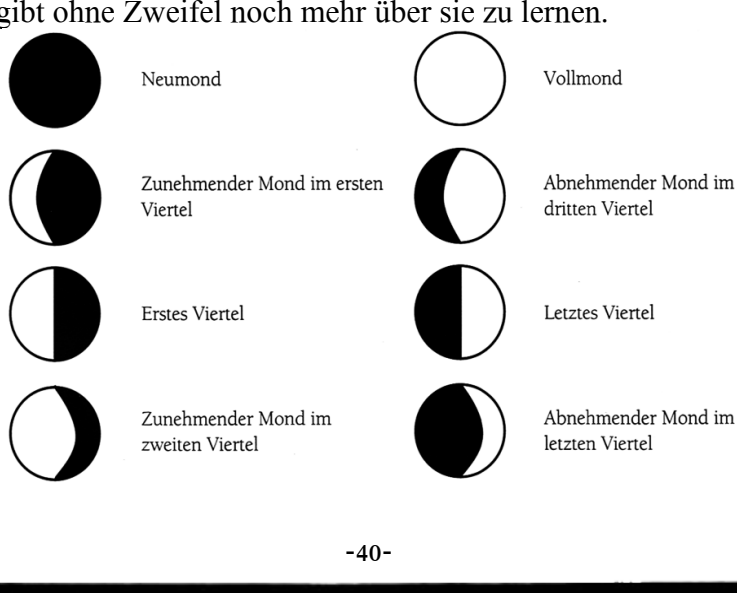


Kosmologie, das Studium der Sterne und Himmelskörper, geht oftmals Hand in Hand mit der Fertigung der hierfür notwendigen Linsen und anderer Hilfsmittel der Beobachtung, ebenso wie der Vorhersage und der Deutung der Sterne. Diese Kunst ist jedoch nicht zu verwechseln mit jener der Zigeuner, welche völlig eigenen Gesetzen gehorcht.

Es existiert eine starke Assoziation zwischen der Schwerkraft der Monde Trammel und Felucca und dem Gefüge von Raum und Zeit. Durch die Monde werden die Mondpforten in Britannia erzeugt. Wer durch eine dieser leuchtenden Pforten aus Licht schreitet, wird umgehend zu einem neuen Ort oder einer neuen Zeit transportiert. Mondpforten öffnen sich in der Regel dort, wo Steine aus dem All, die "Mondsteine", im Boden vergraben wurden. In der Vergangenheit wurden zwei Sorten von Pforten gesichtet - blaue und rote.

Blaue Mondpforten, erzeugt von den Mondsteinen, erlauben eine Reise generell nur in der Welt, in welcher sie sich befinden. Ihre Macht, so groß sie auch scheint, ist begrenzt, und erlaubt nur die Reise vom Standort eines Mondsteins zu einem Anderen. Die betreffenden Mondsteine werden dabei durch die Phasen der Monde im Himmel bestimmt. Trammel bestimmt, welche Pforte offen ist, und Felucca, zur welcher Pforte die Reise führt.

Rote Pforten, erzeugt vom Auge der Monde, erlauben Reise von überall nach überall in Britannia. Sogar eine Reise zu anderen Welten ist möglich. Lord British hat diese roten Pforten oft benutzt, aber es gibt ohne Zweifel noch mehr über sie zu lernen.



Arkane Wissen



So mächtig die Mondpforten auch sind, sie werden nicht die einzige Form der Magie sein, der Ihr in Britannia begegnen werdet. Die Magier des Landes besitzen viel arkanes Wissen und unglaubliche Fähigkeiten. Mittes scharfen Verstand, langen Experimenten und dem Studium alter Bücher haben die Magier gelernt, die kreativen wie zerstörerischen Mächte der Natur zu bändigen.

Runen-Alphabet und lingua Magica

Runen-Alphabet

Auf Euren Reisen werdet Ihr sicher dieser Schrift begegnen. Von Generation zu Generation weitergegeben, basiert die Runenschrift auf der Sprache der alten Druiden. Auch wenn auf den ersten Blick merkwürdig und schwer verständlich, so ist die Runenschrift doch leicht zu erlernen. Der folgende Schlüssel erlaubt Euch eine schnelle Übersetzung dieser Texte.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
Ɔ	Ɓ	Ɓ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ
Y	Z	TH	EE	NG	EA	ST					
Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ	Ɔ					

lingua Magica

Die magischen Silben zum Wirken von Zaubersprüchen werden seit unzähligen Generationen schon von den einen zur nächsten weiter getragen. Der Ursprung dieses magischen Alphabets liegt heutzutage im Dunkeln, aber mit der Zeit und durch viele Experimente ist es der magischen Gemeinschaft gelungen, die allgemeine Bedeutung der einzelnen Silben herauszufinden und zuzuordnen.

Ein wichtiger Schritt in der Ausbildung eines jeden Zauberschülers ist das Erlernen des richtigen Aussprechens dieser Silben, um so die gewünschte und effektivste Wirkung zu erzielen. Hierfür ist es zunächst notwendig, dass Ihr Euch so lange auf Euren eignen Atem konzentriert bis Ihr in eine Phase tiefer, meditativer Konzentration gelangt.

Um die Zauberformel korrekt zu sprechen, holt einmal tief Luft und sprecht die notwendigen Silben dann mit Nachdruck und in einem steten Fluss ohne zu Zögern aus. Mit Aussprechen der letzten Silbe solltet Ihr vollständig ausgeatmet haben, aber achtet darauf, dass Ihr jede Silbe gleichermaßen deutlich betont.

Die 26 Silben und ihre allgemeine Bedeutung:

Silbe	-	Bedeutung	Silbe	-	Bedeutung
An	-	Negieren, Auflösen	Nox	-	Gift
Bet	-	Klein	Ort	-	Magie
Corp	-	Tod	Por	-	Bewegen, Bewegung
Des	-	Niedriger, Abwärts	Quas	-	Illusion
Ex	-	Freiheit	Rel	-	Wechsel
Flam	-	Flamme	Sanct	-	Schützen, Schutz
Grav	-	Energie, Feld	Tym	-	Zeit
Hur	-	Wind	Uus	-	Erheben, Aufwärts
In	-	Erstellen, Hervorrufen	Vas	-	Groß
Jux	-	Gefahr, Falle, Verletzung	Wis	-	Wissen, Weisheit
Kal	-	Rufen, Beschwören	Xen	-	Kreatur
Lor	-	Licht	Ylem	-	Materie
Mani	-	Leben, Heilen	Zu	-	Schlaf

Alchemie

Der Alchemist ist ein Meister der Substanzen, ihrer Eigenschaften, der Vermengung und Zusammenstellung selbiger.

Die Wandlung gemeiner Metalle in Gold, die Vermengung von Kräutern und anderer Substanzen zu Tränken verschiedenster Wirkungen und auch die Fertigung magischer Artefakte - all das fällt in den Arbeitsbereich und das Können eines Alchemisten.

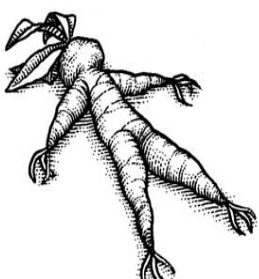
Reagenzien



Die Vorbereitung der Reagenzien eines Zaubers geschieht im Moment des Aussprechens der Formel, was es erlaubt, die chemische Reaktion genau dann gipfeln zu lassen, wenn gerade die letzte Silbe ausgesprochen ist. Einige Reagenzien sind recht gewöhnliche Kräuter und Mineralien die im Zauberland zu kaufen sind, während andere mühselig gesucht werden müssen und oft dem Magier lange Reisen abverlangen, nur um einen bestimmten Pilz oder eine bestimmte Wurzel zu finden.

Folgend sind die Reagenzien der Magie:

Alraunwurzel



Ein sehr seltenes und für gewöhnlich extrem teures magisches Kraut, welches nur in sumpfigen Gegenden wächst, ist die Alraune. Man sagt, dass sie die Stärke eines Zaubers um ein Vielfaches erhöht. Sie kann nur um Mitternacht gesammelt werden, da sie sonst ihre magischen Eigenschaften nicht entwickelt.

Die Wurzel der giftigen Alraune ist wegen ihrer menschenähnlichen Form und der karminroten Färbung ein Anblick, den niemand schnell vergisst. Man sagt, dass der Pflanzensaft in blutroten Strömen aus der Alraune fließt, wenn sie zur Ernte geschnitten wird.

Schon lange bekannt und genutzt wird die beruhigende und reinigende Wirkung der Pflanze, wenn sie in kleinsten Dosen verabreicht wird. Es ist das machtvollste der bekannten Reagenzen zum Wirken von Zaubern, welche die Form der Welt um uns herum verändern sollen.

Die Alraunwurzel, die in den mystischen Künsten Verwendung findet, wächst nur in den moorigsten Gebieten, dort wo die Pflanze ihre Wurzeln tief in die Erde treiben kann. Je mehr Erde bewegt werden muss, um die Alraunwurzel zu bergen, desto höher ist ihre magische Potenz.

Vor vielen Jahren, als die Menschen hier noch nur verstreute Gruppen von Nomaden waren, war die Alraune weit verbreitet. Seitdem unser Volk aber das Land bewirtschaftet und die Ausübung der mystischen Künste verfeinert

wurde, ist der Bestand an Alraunen bis heute mehr und mehr zurückgegangen, so dass sie heutzutage als fast ausgestorben gelten muss.

In den Geschäften der Städte und Festen findet man sie nicht, und auch private Sammler verkaufen ihre gefunden Alraunen nur höchst selten. Viele Magier verbringen ihr gesamtes Leben mit der Suche nach Alraunwurzeln ohne jemals auch nur eine einzige in die Hände zu bekommen.

Blatmoos



Dieser Pilz wächst vor allem in tiefen Wäldern und Gegenden feuchtwarmen Klimas. Erde, auf welcher viel Blut vergossen wurde bietet ihm den besten Nährboden. Dort findet man es zumeist unter der losen, faulenden Rinde umgestürzter oder toter Bäume.

Um seine volle magische Potenz zu entfalten, sollte das Moos in der Nacht gesammelt werden. Als Reagenz wird es besonders für seine Fähigkeit geschätzt, Sprüchen die notwendige Bewegungsenergie zu verleihen.

Gingseng



Schon lange wird die Gingseng-Pflanze wegen ihrer stärkenden und heilenden Eigenschaften weithin geschätzt. Die Wurzel des Gingseng ist leicht an ihrer gabelartigen Form zu erkennen, und jene denen eine Einweihung in die mystischen Künste zuteil wurde, erkennen die Pflanze leicht an ihrer überwältigenden rosenroten Aura. Seit Jahrhunderten schon nutzen Bauern die Pflanze zum Kauen oder zum Brauen von Tee um sich zu stärken und Ausdauer für die schwere Feldarbeit zu haben.

Während die Pflanze selbst weit verbreitet in ganz Britannia gefunden werden kann, ist der Gingseng als magisches Reagenz meist schwarzgefärbt und wächst nur an den Hängen der nördlichen Bergketten.

Er kann in so ziemlich allen Geschäften erworben werden, die magische Güter verkaufen und ist sehr nützlich für Zauber heilender oder narkotischer Natur, wie zum Beispiel bei Entgiftungen und Schlafzaubern.

Knoblauch



Selbst die weitverbreiteten Geschenke der Natur haben magische Eigenschaften, wie der Knoblauch eindrucksvoll beweist.

Dieses Zwiebelgewächs kann in fast jedem Garten in Britannia gefunden werden und kein Eintopf und kein Braten wären vollkommen ohne seinen besonderen Geschmack.

Es ist diese aromatische Natur des Knoblauchs, welche ihn zu einem machtvollen Reagenz für das Wirken von Zaubern macht und er wird benutzt zur Abwehr von allen möglichen Dingen - sei es die Abwehr von herkömmlichen oder durch Magie hervorgerufene Krankheiten oder gar die Abwehr von jenen die einst tot waren.

Nachtschatten



Dieser halluzinogen wirkende Pilz ist oftmals ein essentieller Bestandteil von Zaubern die Illusionen oder Vergiftungen hervorrufen sollen. Nicht zu verwechseln mit der streng riechenden Pflanze gleichen Namens, ist der Nachtschatten, welcher in den mystischen Künsten Verwendung findet, ein extrem seltener Pilz, der nur in den tiefsten und abgelegensten Wäldern und Sümpfen zu finden ist.

Der Pilz vergiftet all jene, die ihn berühren, mit Ausnahme derjenigen die dabei waren, als er gesammelt wurde. Daher wird dieser Pilz in keinerlei Geschäft verkauft und ist eines der seltensten Reagenzen überhaupt. Um ihn zu sammeln, müsst Ihr in den tiefsten Wäldern zur dunkelsten Stunde der Nacht suchen, wenn nicht einmal ein einzelner Mondstrahl das Dunkel erhellt.

Ähnlich der, kann auch der Nachtschatten nur zu mitternächtlicher Stunde gesammelt werden, da auch er sonst seine magische Potenz verliert. Ich kenne die genauen Orte nicht, an denen dieser geheimnisvolle Pilz zu finden ist, aber es gibt Gerüchte, dass es in Britannia Menschen gibt, die wissen, wo er zu finden ist.

Seine herausragenden magischen Eigenschaften werden genutzt für Gifte und die Erschaffung von Illusionen, die so real sind, dass sie selbst mächtigste Gegner in die Knie zwingen. Da er so extrem selten ist, wird der Nachtschatten nur für die mächtigsten und wichtigsten Zauber verwendet.

Schwarzperle



Eine seltene Laune der Natur erschafft aus einer gewöhnlichen weißen Perle, die bei Magiern begehrte Schwarzperle, die wertvollste aller Perlen: vollkommen gewachsene Schwarzperlen würden Preise bei Juwelieren erzielen, die ganze Riegen von Zaubern in kürzester Zeit an den Bettelstab brächten. Zum großen Glück der Magier von Britannia haben die meisten Schwarzperlen größere Einschlüsse, die es für Juweliere uninteressant und für Zauberer erschwinglich machen.

Eine Schwarzperle ist ein machtvolles Reagenz in der kinästhetischen Magie, bei Zaubern also, die vom Zaubernenden ausgesandt werden in Richtung eines entfernten Ziels. Die hierfür benötigte Zielorientierung und Richtungsvorgabe entstammt der Kraft der Schwarzperlen.

Schwefelasche



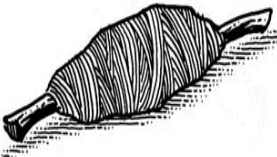
Schwefelasche ist das Produkt gewaltiger vulkanischer Eruptionen und verleiht Zaubersprüchen die sie verwenden in hohem Maße zusätzliche Energie. Es wird empfohlen, die frisch aufgenommene Asche durch ein feines Sieb zu filtern, um so für eine homogene Konsistenz für die weitere Verarbeitung zu sorgen.

Schwefel ist eine natürliche Substanz, die insbesondere in der Erschaffung von Feuer von Nutzen ist. Er besitzt eine safranähnliche Farbe und gibt bei Verbrennung einen intensiven Geruch ab - beredetes Zeugnis seiner

mystischen Kraft. Dennoch entwickelt er seine wahre Kraft erst mit der zweiten Verbrennung, wenn die verbliebenen Aschereste in einem Tiegel, gefertigt aus dem Schädel eines Balrons, verbrannt werden.

Schwefelasche ist keine besonders seltene Substanz und gehört schon seit jeher zu der Grundausrüstung eines Magiers. Sie kann in Zauberläden und bei einigen Kaufleuten erworben werden und ist nützlich beim Wirken von magischen Energiefeldern oder magischen Geschossen, ebenso wie bei Zaubern, die ein plötzliches Aufleuchten von Licht oder einen anhaltendes Glühen erfordern.

Spinnenseide



Das magische Produkt der Gartenspinne und seiner Verwandten sucht seinesgleichen, wenn es um darum geht, Dinge miteinander zu verweben, zu verknüpfen oder aneinander zu binden. Als magisches Reagenz verwendet, potenziert sich diese Bindekraft noch um ein Vielfaches.

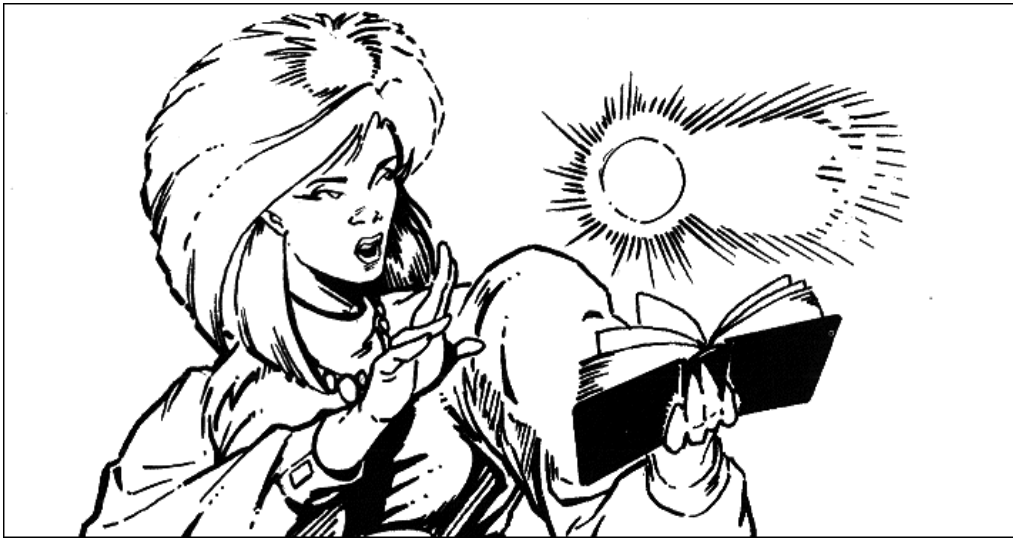
Das Geheimnis der Spinnenseide ist die Belastbarkeit der Fäden. Stellt es Euch vor, als könne sich ein Mann darauf verlassen, sein Leben lang an einer Saite Darm zu hängen, ohne dass diese jemals reißen würde. Eine Spinne kann sich auf den dünnsten ihrer Fäden verlassen, genau dies zu leisten - und kein einziger ihrer Seidenfäden würde sie jemals im Stich lassen.

Wir sollten den ersten Magier lobpreisen, der das Geheimnis der Spinnenseide entdeckte, denn ihm verdanken wir im Grunde das gesamte Wissen um bindende und einschränkende Zaubersprüche. Die Seide der tödlichen Albinospinnen, sowohl die normal großen wie auch die riesigen Unterarten, wird seit Generationen schon von eingeweihten Zauberern ritueller Magie verwendet.

Die Spinnenfarmen im Süden produzieren gut und gerne 100 Pfund Seide pro Jahr und verkaufen es an Händler, die mit Magie handeln, so dass sich alle Mitglieder der magischen Zunft mit ausreichenden Mengen Spinnenseide eindecken können. Man sagt, dass jedes Jahr ein Arbeiter einen fürchterlichen Tod durch den Biss einer Albinospinne erleidet. Und obwohl dies natürlich schlimme Unfälle sind, so beweist es doch stets die Potenz der zu gewinnenden Seide.

Man braucht viele Spinnweben um eine Unze Spinnenseide zu gewinnen, aber die Bindekraft die sie Zaubern verleiht ist der Mühe wert. Obwohl grundsätzlich die Fäden und Netze von allen Spinnen verwendet werden können, so können Zeit und Aufwand sie zu sammeln leicht verringert werden, wenn man sich auf die Netze der Riesenspinnen konzentriert.

Die Acht Zirkel der Magie



Magie ist ein niemals endendes Studium und Berufung der Magier - für Meister und Schüler gleichermaßen; Thaumaturgie ist ein sich ständig wandelndes Betätigungsfeld, auf welchem nichts jemals in Stein gemeißelt ist. Über die vielen Zeitalter Britannias hinweg wurden viele verschiedene Zaubersprüche benutzt, weiter gegeben, neu erschaffen und auch wieder vergessen. Einige jener Zaubersprüche sind aber auch heute noch in Benutzung.

Jene, die heute nicht mehr genutzt werden, wurden verdrängt von stärkeren oder besseren Sprüchen oder Methoden, oder haben einfach ihren Nutzen verloren. Dieses Buch führt nur die meisten der heute noch gebräuchlichen Zaubersprüche auf.

Zaubersprüche können auf vielerlei Arten gewirkt werden. Die meisten jedoch erfordern das vorherige Ausrüsten des Zaubers vor dem Wirken des Spruchs.

Dies kann auf dreierlei Weise geschehen:

- Direkt aus dem Zauberbuch heraus ausrüsten: Öffnet Euer Zauberbuch, klickt links auf den gewünschten Spruch und klickt dann nochmals links auf die Schaltfläche "Zaubern" rechts unten in Eurem Zauberbuch.
- Aus den Schnellzugriffsfeld-Lesezeichen ausrüsten: Klickt rechts auf Euer Zauberbuch, Im Waffenleiste und klickt dann in den Lesezeichen links auf das Symbol des gewünschten Zauberspruchs. Das Besetzen der Schnellzugriffsfelder mit Zaubersprüchen Eurer Wahl ist im Abschnitt "Spielkontrollen" beschrieben.
- Ausrüsten eines schon bereitgehaltenen Zauberspruchs: Wenn der gewünschte Zauberspruch bereits im dafür vorgesehen Feld im Waffenleiste angezeigt wird, klickt links auf den Spruch um Euch mit diesem auszurüsten.

Einige wenige Zaubersprüche sind ungeeignet, um sich damit zu rüsten. Diese werden unmittelbar nach dem Betätigen der Schaltfläche "Zaubern" gewirkt, bzw. wenn man sie mittels des Schnellzugriffsfeld ausgewählt hat.

Die folgenden Abschnitte beschreiben alle Zaubersprüche, inklusive der jeweils benötigten Reagenzien, die Art des Aufrufs des Zaubers sowie andere Besonderheiten.

Im folgenden werden die einzelnen Zaubersprüche und die Art und Weise sie zu wirken beschrieben.

- **Aussprechen-** Zaubern
- **Ausrüsten -** Den Zauber wie oben beschrieben in die Ausrüstung übernehmen
- **ZZ -** Zielzaubern (Den Mauszeiger wie oben beschrieben über das Ziel bewegen und die Taste [C] drücken)
- **LK -** Linksklick auf das Ziel
- **RK -** Rechtsklick auf das Ziel
- **Ausrüsten -** (Ja/Nein) - Zauber kann in die Ausrüstung übernommen werden
- **Verlängern-** (Ja/Nein) - Dauer des Zaubers kann durch mehrfaches Aussprechen (nicht) verlängert werden. Beispiel: Wenn der Zauber "Licht" gewirkt wurde (welcher eine Dauer von 60 Sekunden hat) noch während ein vorheriger Lichtzauber andauert, wird die Restlaufzeit des Zaubers um weitere 60 Sekunden erhöht. Wenn also noch 45 Sekunden des ersten Zaubers verbleiben, erhöht sich mit einem zweiten Zauber die Laufzeit auf 105 Sekunden.
- **Ausführung-** (Automatisch/Manuell) - Zauber wird automatisch ausgesprochen, wenn er in die Ausrüstung übernommen wurde, aktiv geschaltet wurde und der Zaubernde über ausreichendes Mana verfügt. Der Zaubernde wird nicht zaubern, wenn sein Verhalten auf "Nicht kämpfen" gesetzt wurde.

Schaut auch in den Abschnitten "Zauberbuch Operationen", "Kompendium - Gesammelte Hinweise", und "Arbeiten m. Gruppen,Waffen,Zaubern" nach weiteren hilfreichen Hinweisen zur Benutzung Eures Zauberbuchs, der Nutzung der Schnellzugriffsfelder und und Wirken von Zaubersprüchen.

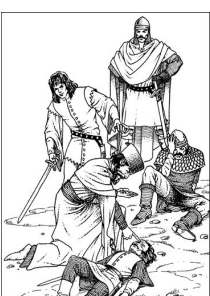
Erster Zirkel

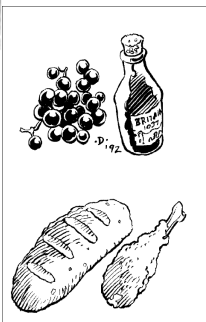


An Zu - Erwachen

Weckt einen Eurer Gefährten.
Reagenzien: Knoblauch, Ginseng

Aufruf(e) des Zaubers:
- Ausrüsten + RK
Ausrüsten: Ja
Verlängern: Nein
Ausführung: Manuell





In Mani Ylem - Nahrung Erschaffen

Erschafft Nahrung für Eure Gruppe.

Reagenzien: Knoblauch, Ginseng, Alraunwurzel

Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



An Nox - Entgiften

Entfernt einen Vergiftungseffekt von Euch selbst oder einem Gruppenmitglied.

Reagenzien: Knoblauch, Ginseng

Aufruf(e) des Zaubers:

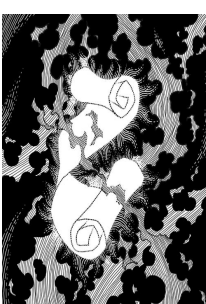
- Ausrüsten + LK

- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Wis Ort - Magie aufdecken

Stellt die magische Natur eines besonderen Gegenstandes und die spezifische magische Aufladung des Objektes fest. Alle magischen Gegenstände in der näheren Umgebung werden blau beleuchtet werden.

Reagenzien: Nachtschatten, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Wis Jux - Falle aufspüren

Deckt Fallen in verdächtigen Truhen und an Türen auf.

Reagenzien: Nachtschatten, Schwefelasche

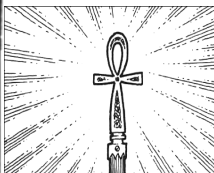
Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



An Jux Ort - Magie neutralisieren

Entfernt einen der folgenden schädlichen Effekt von Euch oder einem Gruppenmitglied: Flüche, Furcht- oder Verwirrungszauber oder Bezauberungen. Wirkt nicht bei Vergiftungen oder Schlafzaubern.

Reagenzien: Knoblauch, Ginseng

Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



An Mani - Verwunden

Verletzt einen Gegner magisch, indem dieser einen beträchtlichen Teil seiner Gesundheit einbüßt.

Reagenzien: Nachtschatten, Spinnenseide

Aufruf(e) des Zaubers:

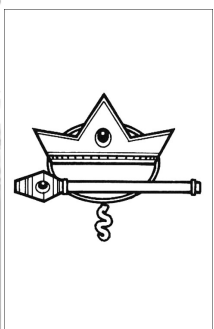
- Ausrüsten + LK

- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Kal Lor - Hilfe

Beschleunigt das Ableben des Zaubers und belebt ihn und seine Gruppe vor dem Thron von Britannia wieder.

Reagenzien: (keine)

Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



In Lor - Licht

Erhellte einen dunklen Bereich.

Reagenzien: Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

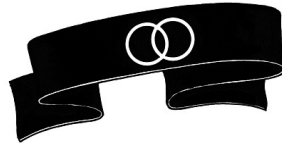
- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Ja

Ausführung: Manuell

Zweiter Zirkel



In Mani - Heilung

Lässt Euch oder einem Gruppenmitglied einen Teil seiner Gesundheit wiederherstellen. Bitte beachten: Dies ist ein Zauber der "Automatisch" ausgeführt werden kann. Wenn der Zauber Heilung in die Ausrüstung übernommen wurde, ausgewählt und aktiv ist, dann wird derjenige der den Zauber zu Hand hat, ihn aussprechen sobald Eure Gesundheit, oder die eines Eurer Gefährten unter 50% sinkt, um den Verletzten so wieder zu heilen.
Reagenzien: Ginseng, Spinnenseide

Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + LK
- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja
Verlängern: Nein
Ausführung: Automatisch



Quas Lor - Infravision

Deckt die Gegenwart von lebendigen, warmblütigen Wesen im Dunkeln auf.
Reagenzien: Nachtschatten, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein
Verlängern: Nein
Ausführung: Manuell



Ort Jux - Kraftschlag oder Magischer Pfeil

Feuert ein Geschoss auf Euren Feind und fügt ihm mittelschweren Schaden zu.

Reagenzien: Schwarzperle, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + LK
- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja
Verlängern: Nein
Ausführung: Manuell



In Nox Por - Vergiften

Vergiftet Euren Feind.

Reagenzien: Schwarzperle, Blutmoos, Nachtschatten

Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + LK

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



In Zu - Schlaf

Versetzt das Ziel in Schlaf.

Reagenzien: Schwarzperle, Nachtschatten, Spinnenseide

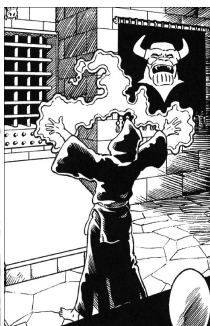
Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + LK

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Ort Por Ylem - Telekinese

Bewegt Objekte in der Nähe des Zaubersnden, ohne physischen Kontakt zu ihnen haben zu müssen. Sehr hilfreich, wenn Hebel bewegt werden müssen, die sich außer Reichweite befinden.

Reagenzien: Schwarzperle, Blutmoos, Alraunwurzel

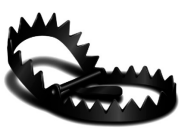
Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + LK

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Ex Por Jux - Auslösen

Entschärft oder löst aufgedeckte magische Fallen aus. Wird am besten in Verbindung mit 'Wis Jux', Fallen aufdecken verwendet.

Reagenzien: Nachtschatten, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Ex Por - Zauberschlüsseö

Schließt magisch verschlossene Truhen oder Türen auf.
Reagenzien: Blutmoos, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:
- Ausrüsten + RK
- Ausrüsten + ZZ

Ausrüsten: Ja
Verlängern: Nein
Ausführung: Manuell



An Jux - Falle entschärfen

Entschärft eine magische Falle in einer Truhe oder an einer Tür.
Reagenzien: Blutmoos, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:
- Ausrüsten + RK
- Ausrüsten + ZZ

Ausrüsten: Ja
Verlängern: Nein
Ausführung: Manuell



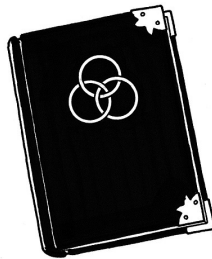
An Ylem - Verschwinden

Lässt einfache Objekte dieser Welt verschwinden.
Reagenzien: Schwarzperle, Blutmoos, Knoblauch

Aufruf(e) des Zaubers:
- Ausrüsten + ZZ

Ausrüsten: Ja
Verlängern: Nein
Ausführung: Manuell

Dritter Zirkel



An Sanct - Verfluchen

Reduziert die Fähigkeiten, die Intelligenz und die Wirksamkeit der Rüstung Eures Feindes.

Reagenzien: Knoblauch, Nachtschatten, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + LK
- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



An Grav - Feld beseitigen

Neutralisiert magische Felder.

Reagenzien: Schwarzperle, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + ZZ

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Ex Ort Por Ylem - Holen

Lässt Euch Gegenstände bringen, die außerhalb Eurer Reichweite liegen.

Reagenzien: Schwarzperle, Blutmoos, Alraunwurzel

Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + ZZ

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell





Por Flam - Feuerball

Schleudert Eurem Feind ein mächtiges, flammendes Geschoss entgegen.
Reagenzien: Schwarzperle, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + LK

- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Vas Lor - Großes Licht

Stellt Euch eine lang anhaltende Lichtquelle zur Verfügung, die Euch den Weg erhellt.

Reagenzien: Alraunwurzel, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Ja

Ausführung: Manuell



An Por - Zauberschloss

Versieht eine Truhe oder eine Tür mit einem magischen Schloss.

Reagenzien: Blutmoos, Knoblauch, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

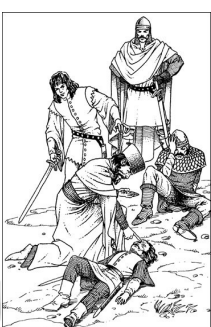
- Ausrüsten + RK

- Ausrüsten + ZZ

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



An Vas Zu - Massenerwecken

Weckt alle Schlafenden in der Nähe.

Reagenzien: Knoblauch, Ginseng

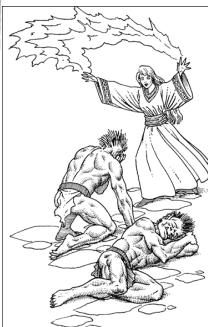
Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Vas Zu - Massenschlaf

Lässt alle Wesen im Zielgebiet in Schlaf fallen.

Reagenzien: Ginseng, Nachtschatten, Spinnenseide

Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



In Sanct - Schutz

Erhöht die Fähigkeiten, die Intelligenz und die Wirksamkeit der Rüstung des Zauberziels. Gewährt zusätzlich Schutz vor Vergiftungen, Sumpfgasen, Feuer und anderen Unannehmlichkeiten.

Reagenzien: Knoblauch, Ginseng, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + RK

- Ausrüsten + ZZ

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Ja

Ausführung: Manuell



An Xen Corp - Untote abwehren

Schlägt alle Untoten im Sichtfeld des Zaubernden in die Flucht.

Reagenzien: Knoblauch, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell

Vierter Zirkel



Kal Xen - Beschwörung oder Tier beschwören



Beschwört ein wildes Tier herbei, dass Euch im Kampf zur Seite steht.
Reagenzien: Alraunwurzel, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell

Por An Flam - Eisschlag



Versetzt Euren Feinden einen eisigen Schlag. Denkt daran, die Beschwörungsformel klar und deutlich zu formulieren während Ihr die Reagenzien in die Höhe werft. Sonst war die ganze Müh' vergebens.
Reagenzien: Alraunwurzel, Nachtschatten, Spinnenseide

Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + LK

- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell

In Flam Grav - Feuerfeld



Lässt eine versengende Feuerwand entstehen.

Reagenzien: Schwarzperle, Spinnenseide, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + RK

- Ausrüsten + ZZ

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Vas Mani - Große Heilung

Stellt die gesamte Gesundheit wieder her. Eine Große Heilung zu wirken erfordert ungestörte Konzentration. Für die Zeiten der Not während einer Schlacht erwägt die Nutzung von vorbereiteten Schriftrollen der Großen Heilung und kümmert Euch nach erfolgreicher Schlacht um die Verwundeten.

Bitte beachten: Dies ist ein Zauber der "Automatisch" ausgeführt werden kann. Wenn der Zauber Heilung in die Ausrüstung übernommen wurde, ausgewählt und aktiv ist, dann wird derjenige der den Zauber zu Hand hat, ihn aussprechen sobald Eure Gesundheit, oder die eines Eurer Gefährten unter 50% sinkt, um den Verletzten so wieder zu heilen.

Reagenzien: Ginseng, Alraunwurzel, Spinnenseide

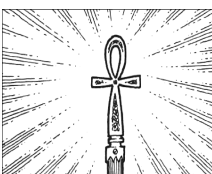
Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + LK
- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Automatisch



Vas An Jux Ort - Massenentzauberung

Negiert alle Magie im Bereich des Zauberziels.

Reagenzien: Knoblauch, Ginseng

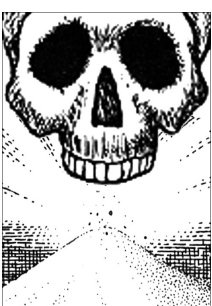
Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



In Nox Grav - Giftfeld

Lässt eine Wand aus giftigen Gasen entstehen.

Reagenzien: Schwarzperle, Nachtschatten, Spinnenseide

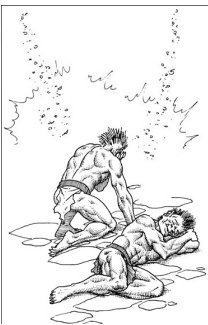
Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + RK
- Ausrüsten + ZZ

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



In Zu Grav - Schlaffeld

Lässt eine Wand entstehen, bei deren Berührung man in Schlaf versetzt wird.
Reagenzien: Schwarzperle, Ginseng, Spinnenseide

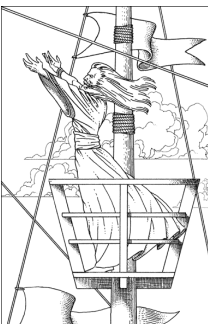
Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + RK
- Ausrüsten + ZZ

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Rel Hur - Windwechsel

Erlaubt es dem Zaubenden, die vorherrschende Windrichtung zu ändern.
Reagenzien: Blutmoos, Schwefelasche

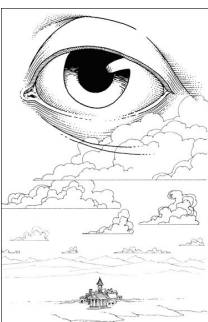
Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + LK
- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



In Wis - Magischer Sextant

Zeigt die gegenwärtige Position des Zaubenden wie mit einem Sextant.
Erfordert den Besitz einer Weltkarte im Rucksack - der Zauber wird die Karte und Eure derzeitige Position darauf anzeigen.
Reagenzien: Nachtschatten

Aufruf(e) des Zaubers:

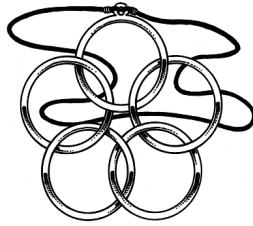
- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell

Fünfter Zirkel



In Sanct Grav - Energiefeld

Erzeugt eine unpassierbare Wand aus Energie.

Reagenzien: Schwarzperle, Alraunwurzel, Spinnenseide

Aufruf(e) des Zaubers:

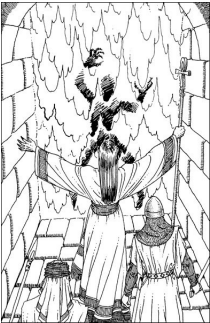
- Ausrüsten + RK

- Ausrüsten + ZZ

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Vas Por Flam - Explosion

Führt eine gewaltige Explosion herbei, welche alle verletzt, die davon erfasst werden. Dieser Spruch wirkt auf die gesamte Umgebung.

Reagenzien: Schwarzperle, Blutmoos, Alraunwurzel, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

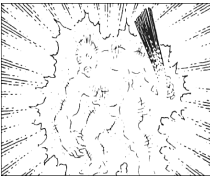
- Ausrüsten + LK

- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Sanct Lor - Unsichtbarkeit

Lässt Wesen unsichtbar werden.

Reagenzien: Blutmoos, Nachtschatten

Aufruf(e) des Zaubers:

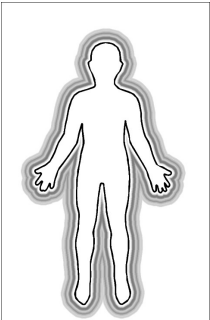
- Ausrüsten + LK

- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell





Ort Grav - Blitz

Schleudert Eurem Feind einen mächtigen Blitzschlag entgegen.
Reagenzien: Schwarzperle, Alraunwurzel, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:
- Ausrüsten + LK
- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja
Verlängern: Nein
Ausführung: Manuell



An Xen Por - Lähmen

Paralysiert Euren Gegnern für einen Moment und setzt ihn außer Gefecht.
Reagenzien: Schwarzperle, Nachtschatten, Spinnenseide, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:
- Ausrüsten + LK
- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja
Verlängern: Nein
Ausführung: Manuell

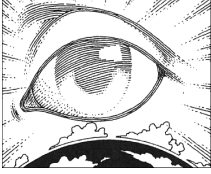


Por Ylem - Taschendiebstahl

Stiehlt dem Zauberziel einen Gegenstand.
Reagenzien: Blutmoos, Nachtschatten, Spinnenseide

Aufruf(e) des Zaubers:
- Ausrüsten + LK
- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja
Verlängern: Nein
Ausführung: Manuell



An Sanct Lor - Sichtbar machen

Deckt unsichtbare Wesen in der Umgebung auf.
Reagenzien: Alraunwurzel, Nachtschatten, Spinnenseide

Aufruf(e) des Zaubers:
- Aussprechen

Ausrüsten: Nein
Verlängern: Nein
Ausführung: Manuell



Kal Mani Corp - Séance

Stellt eine Verbindung zu den Toten her, als wären sie noch unter den Lebenden. Ihr müsst dem Geist, mit dem Ihr sprechen wollt, nahe sein.

Reagenzien: Blutmoos, Alraunwurzel, Nachtschatten, Spinnenseide, Schwefelasche

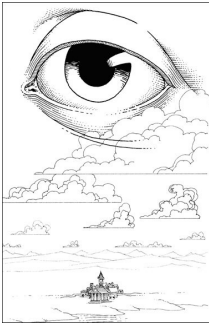
Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Vas Wis Ylem - Adlerauge

Lässt den Zaubern den die Welt aus dem Blickwinkel eines Adlers wahrnehmen.

Reagenzien: Alraunwurzel, Nachtschatten

Aufruf(e) des Zaubers:

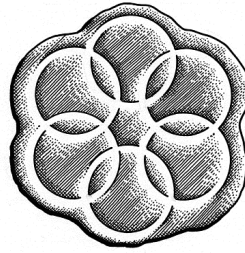
- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell

Sechster Zirkel



An Xen Ex - Beherrschen

Lässt die Gesinnung des Opfers zu der des Zaubern den werden.

Reagenzien: Schwarzperle, Nachtschatten, Spinnenseide

Aufruf(e) des Zaubers:

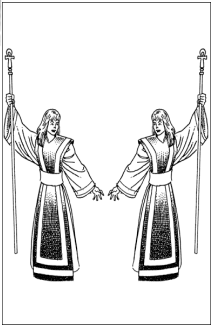
- Ausrüsten + LK

- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



In Quas Xen - Doppelgänger

Erschafft eine identische, jedoch unkontrollierbare Replik eines beliebigen Wesens (und der meisten Objekte im Inventar). Dieser Zauber wirkt nicht bei Euren Gefährten oder Gegenständen Eurer Missionen. Ein Doppelgänger wird eine gewisse Zeit lang an Eurer Seite kämpfen.

Reagenzien: Blutmoos, Ginseng, Alraunwurzel, Nachtschatten, Spinnenseide, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Vas Quas - Verwirren

Stiftet Verwirrung unter Euren Feinden.

Reagenzien: Alraunwurzel, Nachtschatten

Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + LK

- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Flam Hur - Flammenwind

Lässt einen Flammensturm in die Richtung Eurer Feinde los. Bitte beachten: Dieser Spruch wirkt auf die gesamte Umgebung.

Reagenzien: Blutmoos, Alraunwurzel, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + LK

- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Kal Des Ylem - Hagelsturm

Ruft einen Hagelsturm herbei, der auf Eure Feinde herabregnet.

Reagenzien: Schwarzperle, Blutmoos, Alraunwurzel

Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + LK

- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Vas In Sanct - Massenschutz

Erhöht die Fähigkeiten, die Intelligenz und die Wirksamkeit der Rüstung aller nahen Wesen. Gewährt zusätzlich Schutz vor Vergiftungen, Sumpfgasen, Feuer und anderen Unannehmlichkeiten.

Reagenzien: Knoblauch, Ginseng, Alraunwurzel, Schwefelasche

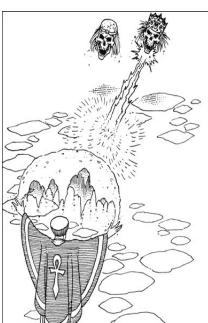
Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



An Ort - Magie unterbinden

Unterbindet für einige Zeit das Aussprechen von Zaubersprüchen.

Reagenzien: Knoblauch, Alraunwurzel, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Nox Hur - Giftwind

Lässt eine giftige Windböe in die Richtung Eurer Feinde los. Bitte beachten: Dieser Spruch wirkt auf die gesamte Umgebung.

Reagenzien: Blood Moss, Nachtschatten, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

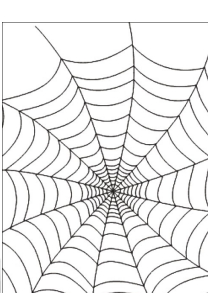
- Ausrüsten + LK

- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



In Des Por - Spinnennetz

Spinnt ein feines, klebriges Netz auf den Boden und hindert Eure Feinde daran, sich fortzubewegen.

Reagenzien: Spinnenseide

Aufruf(e) des Zaubers:

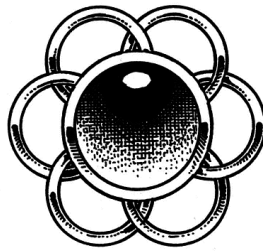
- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Ja

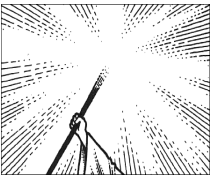
Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell

Siebter Zirkel



In Ort Ylem - Verzaubern



Versieht besondere Gegenstände mit magischer Energie.
Reagenzien: Alraunwurzel, Spinnenseide, Schwefelasche

Dies ist ein besonderer Zauberspruch, für den neben dem Zauberbuch, ein Gegenstand erforderlich ist, auf welchen der Zauber gewirkt wird.

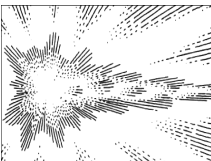
Vas Ort Grav - Blitzschlag



Lässt einen verheerenden Blitzschlag von Gegner zu Gegner springen.
Reagenzien: Schwarzperle, Blutmoos, Alraunwurzel, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:
- Ausrüsten + LK
- Ausrüsten + RK
Ausrüsten: Ja
Verlängern: Nein
Ausführung: Manuell

Grav Hur - Energiewind



Bläst einen energiegeladenen Wind in die Richtung Eurer Feinde.
Reagenzien: Blutmoos, Alraunwurzel, Nachtschatten, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:
- Ausrüsten + LK
- Ausrüsten + RK
Ausrüsten: Ja
Verlängern: Nein
Ausführung: Manuell



Quas Corp - Furcht

Verbreitet Angst und Schrecken unter Euren Feinden und lässt sie fliehen.
Reagenzien: Knoblauch, Alraunwurzel, Nachtschatten

Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



In Corp - Todesblitz

Sendet einen tödlichen Energieschlag gegen einen Feind.
Reagenzien: Schwarzperle, Nachtschatten, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + LK

- Ausrüsten + RK

- Ausrüsten + ZZ

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Vas An Sanct - Massenfluch

Reduziert die Fähigkeiten, die Intelligenz und die Wirksamkeit der Rüstung aller nahen Feinde aber auch Verbündeter.

Reagenzien: Knoblauch, Alraunwurzel, Nachtschatten, Schwefelasche

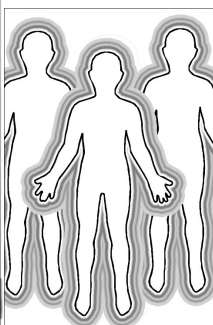
Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Vas Sanct Lor - Massenunsichtbarkeit

Lässt alle in der Nähe befindlichen Wesen unsichtbar werden.

Reagenzien: Blutmoos, Alraunwurzel, Nachtschatten

Aufruf(e) des Zaubers:

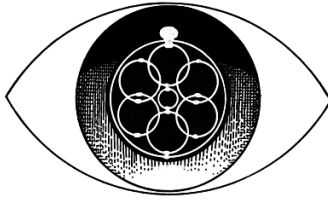
- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell

Achter Zirkel



Der Achte Zirkel der Magie ist ein sehr Exklusiver Zirkel, welcher ausschließlich den größten Magiern Britannias vorbehalten ist. Einfach nur die Fähigkeit zu besitzen, Zauberformeln dieser Größenordnung aussprechen zu können hilft hier nicht. Ohne die Ausdrückliche Genehmigung vom Rat der Zauberer wird kein Magier bereit sein, einem die Zauberformeln dieses Zirkels zu lehren.

Nur wenn die Genehmigung von Ratsmitglied Xiao gegeben wurde - und was wiederum an weitere Bedingungen geknüpft ist - können diese Zauberformeln auch gewirkt werden. Solltet Ihr dies erreichen, so solltet Ihr Euch geehrt fühlen, denn nur wenige schaffen es hierher.



Corp Hur - Todeswind

Bläst einen tödlichen Wind in die Richtung Eurer Feinde.

Reagenzien: Blutmoos, Alraunwurzel, Nachtschatten, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Vas An Xen Ex - Massenbeherrschung

Lässt die Gesinnung naher Feinde zu der des Zaubernenden werden.

Reagenzien: Schwarzperle, Alraunwurzel, Nachtschatten, Spinnenseide

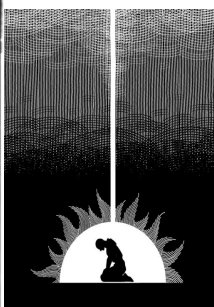
Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



In Mani Corp - Auferstehung

Haucht einem toten Wesen wieder Leben ein.

Reagenzien: Blutmoos, Knoblauch, Ginseng, Alraunwurzel, Spinnenseide, Schwefelasche

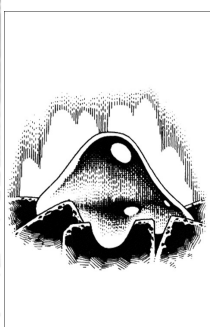
Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + ZZ

Ausrüsten: Ja

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Vas Rel Xen - Schleim

Alle böartigen Kreaturen werden in Schleim verwandelt.

Reagenzien: Blutmoos, Alraunwurzel, Nachtschatten

Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Kal Xen Corp - Dämon Beschwören

Ruft einen Dämon aus der Unterwelt herbei, der Euch im Kampf zur Seite steht.

Reagenzien: Blutmoos, Knoblauch, Alraunwurzel

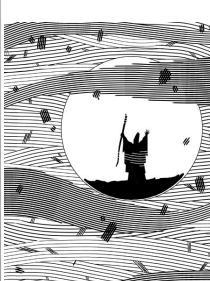
Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



An Tym - Zeitstopp

Lässt die Zeit für einige Momente aussetzen, während der Zaubernde seine Reise fortsetzen kann.

Reagenzien: Blutmoos, Knoblauch, Alraunwurzel

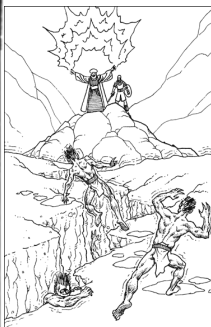
Aufruf(e) des Zaubers:

- Aussprechen

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



Vas Por Ylem - Erdstoß

Lässt den Erdboden erschüttern und verletzt alle im Zielgebiet befindlichen Wesen.

Reagenzien: Blutmoos, Alraunwurzel, Schwefelasche

Aufruf(e) des Zaubers:

- Ausrüsten + LK
- Ausrüsten + RK

Ausrüsten: Nein

Verlängern: Nein

Ausführung: Manuell



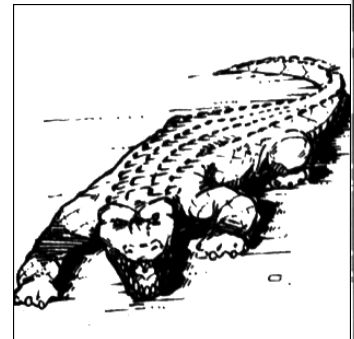
Bestiarium



Die vielen verschiedenen Tiere, Monstren und anderen Bestien Britannias werden in diesem Abschnitt beschrieben. Der weise Reisende wird sich die Zeit nehmen, diese Informationen sorgfältig zu studieren, um sicher zu gehen, den Gefahren die ihn erwarten, gut vorbereitet gegenüber zu treten.

Alligator

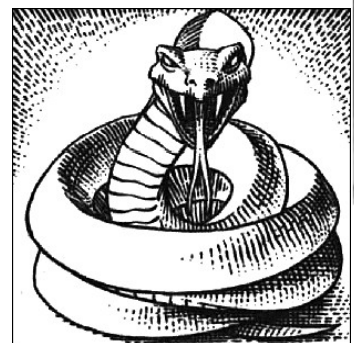
Alligatoren prägten vormals das Bild aller Sumpflandschaften in Britannia, sind in den letzten Jahren aber wahrscheinlich ausgestorben. Obwohl einige Seeleute seltsame Berichte von Wesen in die Häfen trugen, die allem Anschein nach Alligatoren hätten sein können, so steht doch zu vermuten, dass es sich hierbei um Fälle von zu schmackhaftem Grog gehandelt hat.



Anakonda

Diese riesigen Kreaturen sind zwar biologisch gesehen nicht giftig, jedoch haben sie für gewöhnlich derart viele Bakterien in ihrer Mundhöhle, dass der Effekt derselbe sein dürfte, solltet Ihr von einer solchen Schlange gebissen werden.

Die gefährlichste Waffe dieser Riesenschlangen ist ihr muskulöser Körper, den sie geschickt einsetzen, um ihre Gegner zu umschlingen und dann langsam zu erdrücken. Nehmt Euch also in Acht, dass diese Kreatur Euch nie zu fassen kriegt.





Bär

Diese großen, nicht-bösartigen Säugetiere werden leicht größer als noch der größte Mann. Bären sind Einzelgänger. In Acht nehmen solltet Ihr Euch aber besonders vor Bärenmüttern mit ihren Jungen: Diese wird die Jungen und ihre Höhle bis zum letzten Blutstropfen verteidigen und dafür auch frei angreifen.

Ihr dichtes Fell schützt sie und selbst der geübteste Bogenschütze wird nur schwer seinen Pfeil so hindurch setzen können, dass er sofort tödlich wirkt. Seid gefasst darauf, dass der Bär auch nach einem vermeintlich letalen Treffer noch ein oder zwei Mal angreifen können wird. In den Häfen gibt es Gerüchte über diese riesigen Bestien, welche weiß gefärbt auf fernen Inseln leben sollen. Solcherlei Geschichten sind aber sicher inspiriert von Rum, Met und Grog.



Bandit

Diese bewaffneten Wegelagerer sind zumeist entflohene Strafgefangene, Gesetzlose, Räuber und Diebe die unachtsamen Reisenden auflauern. Seht Euch vor auf Euren Reisen, sogar auf den breitesten und gut ausgebauten Straßen des Reiches.

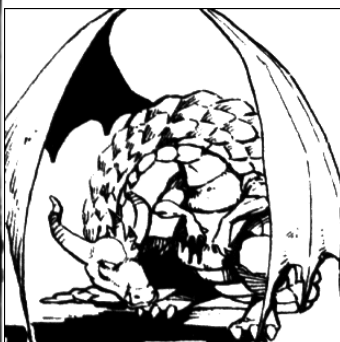
Banditen wollen nichts als Eure Besitztümer, gleich zu welchem Preis.



Dämon

Ersonnen aus niedersten Absichten und von schwarzer Magie durch Dunkelmagier erschaffen, deren Ahnen von Mondain selbst unterrichtet wurden, sind diese Ausgeburten der Hölle von ihren teuflischen Meistern mit immensen magischen Kräften ausgestattet worden.

Diese Kreaturen besitzen nicht nur große Kraft und Intelligenz, sondern sogar die Fähigkeit ganze Horden ihresgleichen zu beschwören, um sie im Kampf zu unterstützen. Sie kämpfen ausgezeichnet und fürchten sicher nicht Tod oder Teufel.



Drache

Die Größe dieser feuerspeienden, geflügelten Titanen der Lüfte ist wahrlich eindrucksvoll. Ihr Atem besteht aus einer magischen Flamme und giftigem Rauch. Schon viele Ritter und Kämpfer hat es das Leben gekostet, eine solche Kreatur im Kampf herauszufordern.

Von Generation zu Generation werden Geschichten forterzählt von Drachen, die ob ihres hohen Alters weiß geworden sind und nochmal um einiges riesiger sind als ihre jüngeren Verwandten.

Alle Drachen verfügen über eine hervorragende Verfassung, sind extrem gefährlich und sehr schwer zu töten. Dennoch gibt es immer wieder wohlhabende Städter, die den wagemutigen Ritter überreden können, ihnen ein Drachenei zu bringen.

Es grenzt an Wahnsinn, sich einer solchen Aufgabe anzunehmen!

Dunkelmagier

Nicht alle Magier und Zauberer folgen dem Pfad des Guten und der Tugenden. Diese böartigen Abtrünnigen sind gefährlich und besitzen große magische Macht und Fähigkeiten. Nehmt Euch im Kampf gegen sie daher in Acht.



Erzdämon

Diese Dämonen kennt man auch als junge, noch nicht ausgewachsene Balrons. In diesem frühen Stadium beginnen sie gerade erst, ihre erstaunlichen magischen Fähigkeiten zu entdecken. Sollte ein solcher Dämon einmal auswachsen, so wird er ein wahrlich furchterregender Herrscher der Hölle.



Ein Werkzeug des Todes, welchem Horden von Dämonen Untertan sind, die allesamt Tod und Verderben bringen. Daher muss man sie vernichten, bevor dies geschieht.

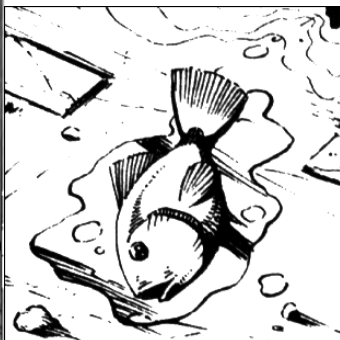
Ettin

Diese menschenähnlichen, zweiköpfigen Titanen werden häufig in bergigen Regionen und deren unmittelbaren Umgebung beobachtet.

Auch wenn sie keine magischen Wesen im engeren Sinne sind, so sprechen Gerüchte der Landbevölkerung davon, dass diese Unwesen von Dunkelmagiern aus Menschen oder Trollen geschaffen wurden, zu jener Zeit als noch Mondain selbst unser Land terrorisierte.



Mit größter Vorsicht solltet Ihr also durch die Berge reisen, denn diese Wesen sind unglaublich kräftig und können ganze Felsbrocken auf Euch werfen und Euch ohne Mühe töten. Wenn Ihr Narr genug seid, ihnen im Kampf entgegen zu treten, so wisset dies: Sie sind sehr zähe Kreaturen und nur mit größter Anstrengung wird es Euch gelingen, sie nieder zu strecken.



Fisch

Diese Bewohner von Seen, Flüssen und Meeren findet man in vielfältiger Form und Farbe, aber die beiden am weitesten verbreiteten Arten schmecken besonders gut und sind eine willkommene Abwechslung für Wanderer, deren Geldbeutel leer ist. Auch wenn viele Fischer das Auswerfen von Netzen bevorzugen, so ist in diesem Fall eine Angelrute die passendere Wahl.



Flederaffe

Eine teuflische und boshafte Kreatur ist diese Hybride eines Affen und einer Fledermaus. Sie sind böse, aggressiv und unbarmherzig. Meist trifft man ganze Gruppen dieser Kreaturen, die unachtsamen Reisenden mit ihren scharfen Reißzähnen in nur wenigen Augenblicken das Fleisch von den Knochen nagen können.

Vor Furcht erbeben solltet Ihr, oh Wanderer, wenn ihr jemals den Pfad eines Flederaffen kreuzen solltet. Ihre Hartnäckigkeit hält bis zum Tod. Gerüchten zufolge erging sich Mondain seinerzeit in Experimenten zur Kreuzung verschiedener Spezies, um daraus neue, bösartigste Monstrositäten zu schaffen: dies mag ein weiteres Beispiel seiner teuflischen Genialität sein.



Fledermaus

Dieser nicht-bösartigen Bewohner von Höhlen und anderen unterirdischen Gewölben kann meist in der Nacht beobachtet werden. Ihr hervorragendes Gehör und sehr gute Orientierung bei Dunkelheit machen es zu einem exzellenten, nachtaktiven Jäger von zumeist kleinen Tieren und Insekten. Ihr werdet Fledermäuse wahrscheinlich in Gruppen antreffen und früher ihr charakteristischen Schreien hören, als Ihr sie sehen werdet.

Sie sind keine wirkliche Bedrohung, sondern vielmehr lästig, greifen aber nur höchst selten Menschen an. Ihr kleiner Wuchs und ihre Wendigkeit machen es schwierig, sie zu treffen. Wenn Ihr es jedoch schafft einen Treffer zu setzen, so wird dies vermutlich auch ihr Ende sein.



Formwandler

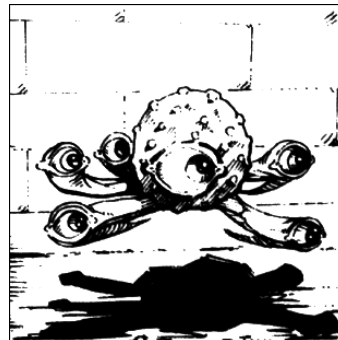
Diese Kreaturen sind eine Art Gestaltwandler, die jede ihnen beliebende Form annehmen können, aber vorzugsweise in Gestalt einer Schatztruhe verweilen. Schon viele Menschen hat ihre Gier erst in die Irre und dann direkt in die Klauen dieser Kreaturen geführt.

Gaffer

Diese teuflische Monstrosität ist ein magisch schwebendes, riesiges Auge, mit fünf weiteren Augen auf seinen Tentakeln.

Schaut es nicht direkt an, da Euch der hypnotische Zauber, der von ihm ausgeht, sicher in seinen Bann zöge und einen Schlafzauber über Euch wirken würde - und dieser Schlaf könnte auch der ewige sein, wenn Ihr nicht acht gebt!

Diese Kreaturen leben in den Verliesen schon seit den Zeiten von Mondain, und es gibt Gerüchte, dass der er selbst es war, der sie erschaffen hat. Egal, ob dies nun zutrifft oder nicht: diese Bestien besitzen große magische Fähigkeiten und werden mit Freuden jeden unachtsamen Reisenden abschlachten, der das Pech hat zufällig in sie herein zu laufen.



Gargoyle

Diese Kreaturen werden oftmals mit Dämonen verwechselt; dabei unterscheiden sie sich von selbigen in vielerlei Hinsicht. Nur wenige haben diese Wesen je gesehen und die Begegnung überlebt, um davon zu berichten, doch ein Künstler in Buccaneer's Den behauptet, sie gesehen und gezeichnet zu haben.

Nur wenig ist bekannt von dieser Rasse, aber soviel wissen wir: es gibt wohl zwei unterschiedliche Arten, eine mit Flügeln und eine ohne diese. Die geflügelten Gargoyles sind erfahren im Umgang mit Magie und werden zumeist im Flug beobachtet, sollen sich aber auch laufend fortbewegen können. Es sind verbissene Kämpfer und stark wie drei Mann.



Auch wenn jene ohne Flügel nicht fliegen und wohl auch nicht zaubern können, glaubt nicht, dass Ihr mit ihnen leichtes Spiel hättet. Diese scheinen über größere Muskeln und mehr Kraft zu verfügen als ihre geflügelten Verwandten. Man sagt, dass ihre Ausdauer im Kampf jene der Menschen übersteigt und sie gar wie besessen kämpfen, bis sie tot umfallen.

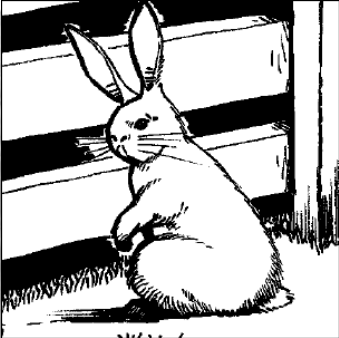
Geist

Geister sind die verblassten Bilder und vagen Erinnerungen an jene, die vergangen sind. Nicht alle verweilen nach dem Tode als Geister bei uns; meist sind es solche, denen Übles geschah, die noch etwas zu erledigen haben oder es sind getriebene Seelen, beschworen von dunklen Kräften, die sich voller Hass und Aggression gegen jene wenden, die nicht tot sind.



Glühwürmchen

Diese nicht böartigen, passiven, kleinen Insekten sind die Lichtbringer der Nacht. Ihr werdet sie auf Euren Reisen sicher in vielen Auen und Wäldern sehen, in der Zeit von Sonnenuntergang bis zur Morgendämmerung.



Hase

Diese scheuen, kleinen Säuger sind auf der ganzen Welt verbreitet. Sie leben in Bauen und wenn sie nicht gerade mit der Futtersuche beschäftigt sind, sieht man sie auf den Wiesen, Auen und Wäldern fröhlich herumtollen.

Obschon von kleinem Wuchs, so werden sie wegen ihres schmackhaften Fleisches dennoch gerne geschlachtet. Reisende in der freien Natur sind oftmals froh einen Hasen erlegen zu können, um so an eine dringend benötigte Mahlzeit zu gelangen. Sie sind schlau, geschickt und flinken Fußes können sie Haken schlagend im Nu ihre Richtung wechseln, so dass entweder Euer Bogen sehr sicher geführt werden muss, oder eine Falle verwendet werden sollte, um sie zu fangen.



Hirsch

Diese anmutigen und nicht böartigen Tiere findet man vorzugsweise in Auen, Wiesen und Wäldern aber auch anderswo in der freien Natur. Häufig findet man sie ruhig durch die Gräser ziehen. Wenn sie jedoch ein Geräusch vernehmen, können sie ebenso rasch wie anmutig die Flucht ergreifen.

Wildbret schmeckt wahrlich hervorragend und ist ein willkommenes Geschenk für all jene, denen in der Natur die Nahrung zur Neige geht, aber man muss seinen Bogen schon wirklich exzellent beherrschen, um diese Tiere erlegen zu können.



Huhn

Das gewöhnliche Haus- und Hofhuhn stellt auf zweifache Weise Nahrung zur Verfügung: Sowohl ihre Eier wie auch ihr Fleisch weiß der hungrige Reisende zu schätzen.

Sie sind harmlos aber schreckhaft und werden vermutlich Reißaus nehmen, wenn Ihr Euch ihnen nähert.

Hund

Diese domestizierte Unterart des Wolfs sind treue Gefährten und geliebte Haustiere, die für ihre Loyalität und ihren Spürsinn bekannt sind. Sie sind treue Jagdgefährten und schützen zudem Haus und Hof. Einige Schäfer nutzen sie zudem als Hütehunde, die ihre Herden auch gegen Eindringlinge und Angreifer verteidigen.

Man sagt, dass einige Hunde verwildert aufwachsen und in der freien Natur leben. Diese sind dann meist den Umgang mit Menschen nicht gewöhnt oder nur hungrig und verzweifelt, aber es wurde berichtet, dass sie hin und wieder Reisende angefallen hätten. Hier unterscheiden sie sich erheblich von unseren Haustieren, von denen ein solches Verhalten, wenn nicht durch eine Krankheit bedingt, nicht bekannt ist.



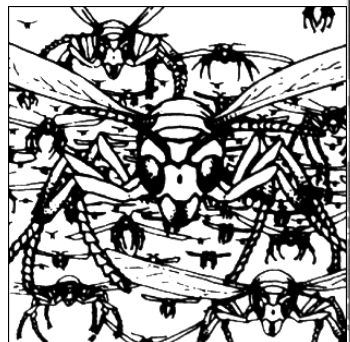
Hydra

Hydras, eine seltene Unterart der Drachen, sind ebenso beeindruckende wie gefährliche Kreaturen. Vom Aussehen her gleichen sie den Drachen, besitzen aber drei Köpfe, die unabhängig voneinander agieren und angreifen können. Eine Hydra wird also so lange verbissen kämpfen, bis ihr Gegner jeden einzelnen der drei Köpfe abgetrennt hat.



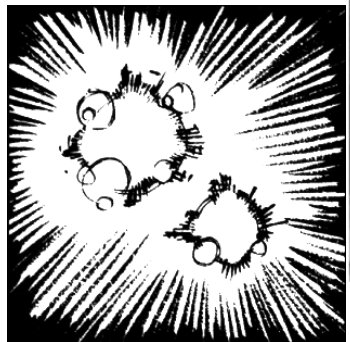
Insekt

Diese lästigen und nervtötenden kleinen Biester werden Euch vermutlich nicht umbringen, wenn Ihr nicht gerade in einen Schwarm mehrerer Tausend hinein geratet, aber ihre Bisse und Stiche sind zumindest lästig und ärgerlich und können Euch vielleicht sogar verletzen. Ein gut gezielter Schlag mit einer Klatsche oder einem anderen geeigneten Werkzeug sollte für gewöhnlich ausreichen, um sie loszuwerden.



Irrlicht

Diese magischen bläulich-weißen Kugeln, oder Irrlichter, aus Licht, tauchten vor rund 100 Jahren auf. Es wird berichtet, man fände sie nur in den tieferen und dunkleren Wäldern wie Geisterwald und Dunkelforst. Ihre Natur, ihr Wesen, wie und warum sie existieren sind jedoch bis heute noch unbeantwortete Fragen.



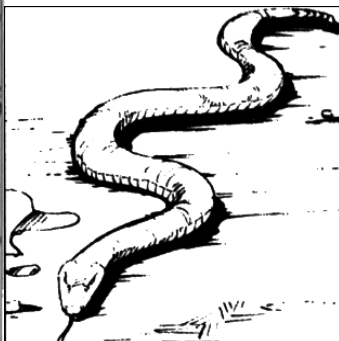
Sie greifen nur selten an und sind in der Regel freundlich. Werden sie aber provoziert oder angegriffen, können sie sich mit mächtigen Zaubern zur Wehr setzen. Zudem verfügen sie über die Möglichkeit einer augenblicklichen Teleportation, die es einem Angreifer unmöglich macht, sie zu verletzen. Ihre Geschwindigkeit ist atemberaubend, daher ist es geraten, sie einfach in Ruhe zu lassen und so Ärger zu vermeiden.



Katze

Es ist eines der domestizierten Tiere, die den Menschen besonders ans Herz gewachsen sind. Entsprechend häufig sind sie in der Nähe der Menschen anzutreffen, streunen durch die Straßen der Städte und Dörfer auf der Suche nach etwas Essbaren oder einem warmen Plätzchen für ein Nickerchen.

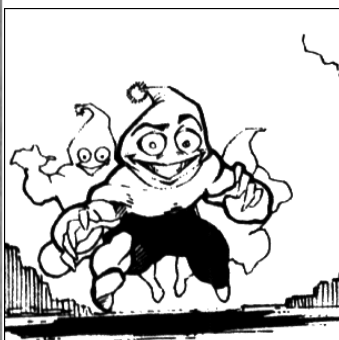
Man sagt es bringe Glück, sich eine Katze zu halten und es hält zudem Euer Heim frei von Mäusen und Ratten.



Klapperschlange

Diese Schlangen sind anderen ihrer Art sehr ähnlich. Sie sind giftig; nehmt Euch also vor ihrem Biss in Acht! Ihr werdet bemerken, wenn sich eine solche Kreatur in Eurer Nähe aufhält: das charakteristische Rasseln ihrer Klapper verrät sie.

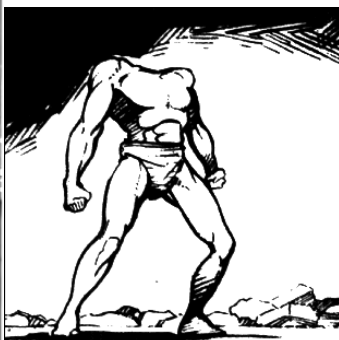
Auch wenn sie vergleichsweise einfach zu töten ist, so muss die durch ihren Biss hervorgerufene Vergiftung sofort versorgt werden, da Euch sonst ein langsamer und qualvoller Tod bevorsteht.



Kobold

Man sagt, dass sich Kobolde sogar noch schneller vermehren als Ratten, und gleichsam gefräßig sind. Es sollte sorgfältig darauf geachtet werden, Keller und Lagerräume sauber und bewacht zu halten, da jedes bisschen Essen, sogar wenn es nur Brotkrumen sind, diese Wesen anzieht.

Sichert Eure Vorräte und Proviant, wenn Ihr auf Euren Reisen auf eines ihrer Lager stoßt, denn es gibt keine besseren Diebe als diese und oftmals trifft man sie zudem in großen Gruppen an.



Kopfloser

Diese von Zaubererhand geschaffenen Wesen sind das Produkt, oder besser, die Nachfolger der Experimente eines unbenannten Magiers, vielleicht Mondain selbst. In ihrer Gestalt sind sie Menschen sehr ähnlich, wenn man davon absieht, dass sie weder über Hals noch Kopf verfügen. Nehmt Euch in Acht vor ihnen, sie sind niemandem wohl gesonnen.

Wie diese Kreaturen ihre Beute aufspüren oder erkennen, kann niemand sagen. Nur selten benutzen sie Waffen oder Werkzeug, so wird erzählt. Normalerweise greifen sie mit bloßen Händen an und ziehen es vor, ihre Opfer zu erwürgen.

Krabbe

Diese Krustentiere können an den meisten Stränden rund um die Welt beobachtet werden. Sie sind Aasfresser und helfen, die Strände und das Wasser sauber zu halten. Sie sind recht harmlos, obschon es Berichte von Anglern gibt, sie wären von diesen Tieren mit ihren Scheren in Finger oder Zehen gezwickt worden.

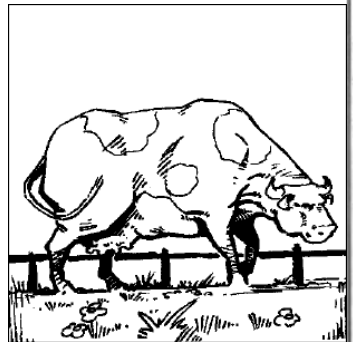
Einige Fischer behaupten, sie gegessen zu haben und sagen, sie schmeckten vorzüglich, wenn man aber bedenkt, wie sich Krabben für gewöhnlich ernähren, scheint es angeraten, von einem Verzehr abzusehen.



Kuh

Diese sanften Riesen sind Lieferant von Fleisch, Leder und Milch.

Jene, die Kühe züchten, sind nach und nach immer näher an die Städte und somit ihre Märkte gezogen und dies erwies sich als der Krieg ausbrach als unverhoffter, aber sehr glücklicher Zufall.



Lavaeichse

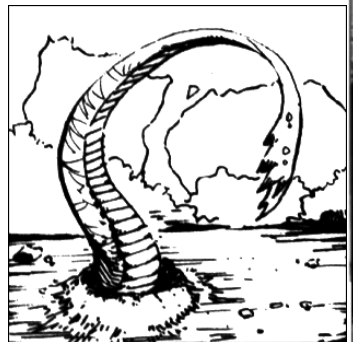
Diese großen Reptilien hausen normalerweise in der Nähe von Lava oder Feuer. Seht Euch vor, wenn Ihr diesen teuflischen Kreaturen begegnet: Sie sind in der Lage, giftige Substanzen, flüssiges Gestein und Feuer nach Euch zu spucken und ihr Biss ist oftmals tödlich.



Leichner

Wehe dem, der in die Fänge eines Leichners gerät. Diese höllischen Kreaturen ziehen ihre Opfer mit Vorliebe lebendig und sehr laut schreiend in ihre unterirdischen Verstecke. Ist ein Unglücklicher einmal in ihren Klauen gefangen, weiß niemand, welche Schrecken und Horror dieser erst noch erdulden muss, bevor er endlich seinen letzten Atemzug tun darf.

Einige der wenigen Überlebenden berichteten, sie hätten ihre gelungene Flucht lediglich dem Lichte ihrer Fackeln zu verdanken gehabt, die das einzige zu sein scheinen, vor dem diese teuflischen Kreaturen zurückweichen.

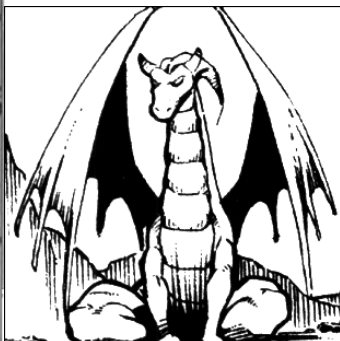




Lich

Diese teuflischen Untoten sind Schatten machtvoller Magier. Bei ihrem Übergang von einem lebenden Zauberer zu einem Lich sind ihre magischen Fähigkeiten aus irgendeinem Grunde erhalten geblieben.

Wegen ihrer Kraft, Ausdauer und ihrer herausragenden magischen Fähigkeiten sind diese Kreaturen höchst gefährliche Gegner selbst für die besten Kämpfer.



Lindwurm

Ein wenig kleiner gewachsen als ihre nahen Verwandten die Drachen, so sind diese Kreaturen jedoch mitnichten weniger gefährlich. In Farbe und Giftgehalt ihres Atems unterscheiden sie sich von ihren großen Brüdern, nicht aber von ihrer Verbissenheit im Kampf.

Wachsam solltet Ihr sein, wenn Ihr auf einen Lindwurm trifft: Mit fast tödlicher Gewissheit werden weitere seiner Art, oder gar Drachen, in seiner Nähe weilen!

Maultier

Maultiere sind das Ergebnis einer Kreuzung eines männlichen Esels mit einer Pferdestute. Fast alle so gezeugten Abkömmlinge sind unfruchtbar und können sich nicht weiter fortpflanzen. Diese Lasttiere werden vorzugsweise von Kaufleuten benutzt, die mit ihnen ihre Waren transportieren, aber auch Bauern nutzen sie gerne als willkommene Unterstützung beim Bestellen der Felder.

Sie sind langlebig, zäh, haben einen sicheren Tritt und einen guten Charakter. Zudem gelten sie als ruhig, gelehrt und geduldig. Nur selten geht Gefahr für Menschen von ihnen aus; und diese beschränken sich zumeist auf Hufschläge, wenn sie sich erschrecken sollten oder ihre Hufe in Ordnung gebracht werden.



Maus

Die kleineren Verwandten der Ratten findet man sowohl ober- wie auch unterirdisch. Die meisten Mäuse sind furchtsam und scheu und man hört sie am ehesten des Nachts umher huschen, wenn sie nach Krumen und anderen Resten zum Essen suchen. Sie sind zumeist harmlos und nur für Bäcker und Händler eine lästige Plage.

Es soll aber eine Krankheit geben, die diese Wesen befallen kann, welche sie zu aggressiven und bissigen Kreaturen wandelt. Es gibt Berichte von Menschen, die mit Vergiftungserscheinungen einen Heiler aufsuchen mussten, nachdem sie von einer solch kranken Maus gebissen wurden.

Möwe

Diese friedfertigen Vögel können oft nahe Stränden beobachtet werden. Sie suchen die Küste nach Nahrung ab, oft in Form von toten Meerestieren, welche von den Wellen des Ozeans angeschwemmt worden sind, oder den von den Stadtmenschen zurückgelassenen Krümeln. Ihr Ruf ist unverkennbar und sie sind oft im Gleitflug auf den Winden zu sehen, welche vom Ozean wehen.

Moderwurm

Diese abstoßenden Kreaturen ernähren sich von totem, verwesenden und verrottendem Fleisch und anderem organischen Material. Auch wenn sie weder im Angriff noch in ihrer Ausdauer etwas besonderes darstellen, so kann ein unerfahrener Abenteurer schnell verloren sein, sollte er auf eine ganze Gruppe stoßen.

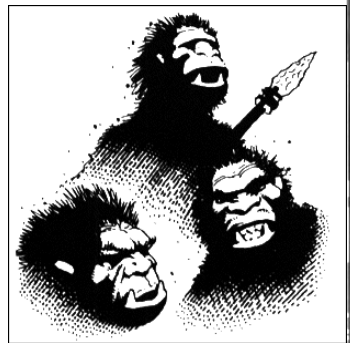
Moderwürmer können zurückgehalten oder zumindest einfacher getötet werden, wenn Ihr Feuer zu Hilfe nehmt. Ihr solltet daher Fackeln dabei haben, um Euren Weg in den dunklen Ecken und Sümpfen zu erhellen, wo diese Kreaturen oft gefunden werden.



Ork

Orks sind das Ergebnis von Mondains teuflischem Wahnsinn: die Kreuzung eines Menschen mit einem Wildschwein. Diese Kreaturen sind weder intelligent noch sonderlich kräftig, können dem unachtsamen Abenteurer oder allein reisenden Wanderer dennoch zum Verhängnis werden.

Auch wenn sie sich in der Vergangenheit stark vermehrt haben, so gibt es zuletzt sichere Anzeichen dafür, dass diese Kreaturen bald ausgerottet sein werden. Vorsehen müssen sich all jene, die sich von einer Gruppe dieser Kreaturen umzingelt sehen: Viele Legenden berichten davon, wie sehr sie das Fleisch von Menschen genießen!

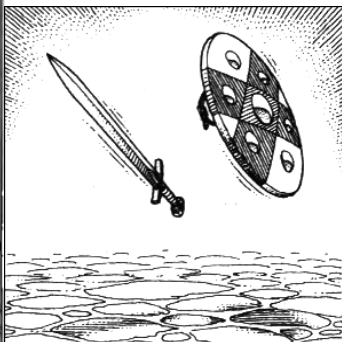


Pferd

Diese majestätisch schönen und keineswegs böartigen Tiere werden gerne als Transportmittel auf Reisen und als willkommene Unterstützung bei der Feldarbeit genutzt. Selten nur dienen sie zudem den Menschen in als Nahrungsquelle. Die am weitest verbreiteten Rassen sind das Kaltblut, das Berg- und das Steppenpferd. Diese werden zumeist als Arbeitstiere verwendet und sind von kräftiger Statur und stabiler Konstitution.

Die sicherlich beste, begehrteste und zuverlässigste Rasse aber ist der berühmte Valorianer: Hoch geschätzt als Schlachtross, werden diese Tiere vor allem in Jhelom, aber auch in Serpent's Hold gezüchtet.





Phantom

Diese Geister sind ohne Körper, weder körperlicher noch etherischer Art. Diese unsichtbaren Erinnerungen an Gewesenes sind von dunklen Mächten oder durch unglückliche Ereignisse hier gehalten worden und sind so gezwungen, wieder und wieder jene letzte Schlacht zu schlagen, die sie ihr Leben kostete.

Ihr vermögt sie nur anhand ihrer Schwerter und Schilder oder einiger weniger Rüstungsteile zu erkennen, oder aber an ihrem markerschütternden Kriegsgeheul, das den unaufmerksamen Abenteurer wie ein tödlicher Keulenschlag umwerfen kann.

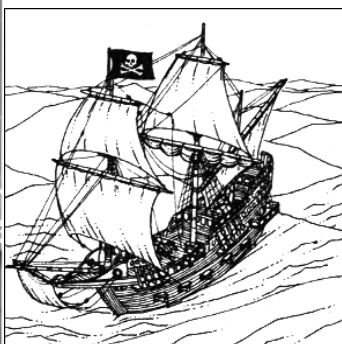
Phasenspinne

Diese Spinnen haben die gleichen Eigenschaften wie alle anderen, mit Ausnahme einer Eigenschaft, die sie von anderen Spinnen unterscheidet. Sie haben die magische Fähigkeit 'in Phase zu gehen', also von einem Ort zu verschwinden und an einem anderen ohne Zeitverlust zu erscheinen. Übt größte Vorsicht und seid gewarnt, dass Euer versuchter Frontalangriff sich schnell zu einem Angriff in Euren Rücken ändern kann!



Pirat und Säbelrassler

Auch bekannt als die Geißel der Menschheit, besteht dieser Abschaum der Gesellschaft zumeist aus entflohenen Gefangenen, Gesetzlosen, jenen, denen die Tugenden nichts bedeuten und die, die sich grundlos berechtigt fühlen, sich zu nehmen, was sie wollen. Säbelrassler sind meist jünger und grüner hinter den Ohren. Sie sind noch unerfahren und müssen sich in der Hierarchie der Verbrecher erst noch hocharbeiten.



Viele der Säbelrassler protzen mit ihrer unrechtmäßig angeeigneten Beute und tragen auffällige, grellbunte und extravagante Kleider. Die erfahreneren Piraten haben gelernt, dass die Erregung von Aufmerksamkeit auf ihre Person ihren raubenden und plündernden Lebensstil unnötig erschweren können.

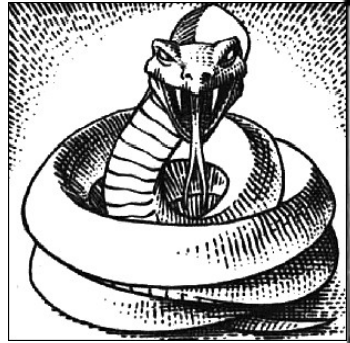
In der Vergangenheit haben Piraten und Säbelrassler die Große See heimgesucht, indem sie Händlerschiffe kaperten, Schiffe und Städte plünderten, wie es ihnen beliebt und so manches mal, und nur zu ihrer eigenen Belustigung, mit ihren Schiffen längsseits gingen, um etwaigen Gegnern eine volle Breitseite verpassen zu können.

In letzter Zeit allerdings ist ihre Seefahrt wegen des Krieges stark eingeschränkt. Sitzt deshalb aber nicht der falschen Hoffnung auf, es gäbe sie nicht mehr. Ein Pirat rastet niemals für längere Zeit und für jeden Piraten den Ihr bemerkt gibt es mindestens ein Dutzend weitere, die ihr nicht zu erkennen vermögt. Vertraut niemals einem Piraten: es sind Menschen ohne Ehre, die nur nach ihren eigenen Gesetzen leben.

Python

Diese riesigen Kreaturen sind zwar biologisch gesehen nicht giftig, jedoch haben sie für gewöhnlich derart viele Bakterien in ihrer Mundhöhle, dass der Effekt derselbe sein dürfte, solltet Ihr von einer solchen Schlange gebissen werden.

Die gefährlichste Waffe dieser Riesenschlangen ist ihr muskulöser Körper, den sie geschickt einsetzen, um ihre Gegner zu umschlingen und dann langsam zu erdrücken. Nehmt Euch also in Acht, dass diese Kreatur Euch nie zu fassen kriegt.

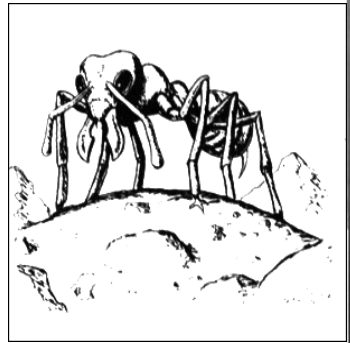


Rabe

Diese schwarzen Vögel mit ihren glänzend schwarzen Federn werden in Minoc, der Stadt des Opfermuts, verehrt. Diese Lebewesen sind harmlos und machen, außer wenn sie Nahrung von den Marktständen der Händler stehlen, nur selten Probleme.

Riesenameise

Diese von Natur aus nicht böartigen Tiere sind mit ihren mächtigen Kiefern, die einen menschlichen Körper mit einem Zuschnappen zu durchtrennen vermag, jedoch gut gerüstet, sich zu verteidigen, wenn es notwendig werden sollte. Das Land, in dem sie leben war einst fruchtbar und saftig grün; vor etwa 120 Jahren aber gab es eine große Dürre, die das Land verwüstet und leblos zurückließ.



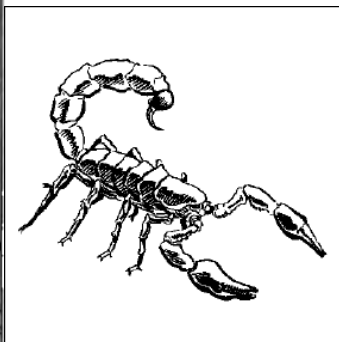
So waren die Ödlande geboren und diese arbeitsamen Kreaturen gruben tiefer in die Erde, um der Hitze zu entgehen und konnten sich so an die harsche Umgebung anpassen und überleben. Es gibt Gerüchte, dass die Ameisen sogar unterirdische Flüsse umgeleitet und für sich nutzbar gemacht haben. Obschon diese Tiere riesig sind, so geht man dennoch davon aus, dass sie ebenso wie ihre kleineren Verwandten friedvoll sind, so lange man sie und ihre Kolonie in Ruhe lässt.

Riesenratte

Diese Säugetiere sind die großen Verwandten der Maus, und sogar größer noch im Wuchs als normale Ratten. Man findet sie zumeist unter der Erde: in verlassenen Kellern, Verliesen, Höhlen und dergleichen. Man sagt, dass sie, gepeinigt von einer Krankheit, aggressiv alles angreifen, was sich bewegt. Ihr Biss ist häufig giftig und muss sofort medizinisch versorgt werden, um Schlimmerem vorzubeugen.



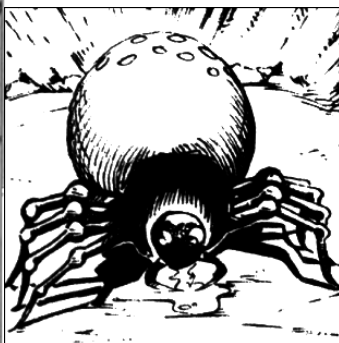
Trotz ihrer Größe sind die meisten Ratten recht leicht zu töten. Das größere Problem ist, dass sie zumeist in größeren Gruppen angreifen und Euch im Nu umzingelt haben. Grauensvoll wird der Tag sein, an welchem Ihr einer Horde Ratten gegenübersteht und nicht ausreichend viele Rote Tränke oder zumindest die passenden Reagenzien mit Euch führt, da ihr Gift Euch langsam aber sicher töten wird.



Riesenskorpion

Diese in der Wüste lebenden, riesigen, aggressiven Bestien sind entfernte Verwandte der Spinnen. Anders als diese verfügen die Skorpione über lange und flexible Schwänze mit einem Stachel. Dieser besitzt eine große Reichweite und einen giftigen Stich.

Besonders herausfordernd sind sie zwar nicht, aber wenn Ihr vergiftet werdet, so verbleibt Euch ohne medizinische Hilfe nur noch kurze Zeit, bevor Euer Schicksal besiegelt ist. Flucht ist keine Alternative, denn diese Kreatur ist sehr schnell und wendig. Lektion: reist nie ohne Wasser oder Begleiter durch die Wüste, denn sie können Euer Leben retten!



Riesenspinne

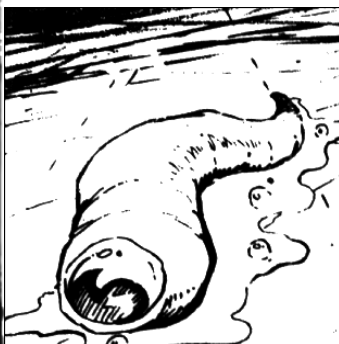
Es existieren viele Formen dieser Kreaturen, aber sie teilen alle die gleichen Fähigkeiten. Seien sie nun groß oder klein, sie sind allesamt sehr agil, produzieren Spinnenseide um ihre Netze zu weben und verteilen ihr Gift mittels Biss und Spucke.

Sie werden meist an dunklen und verlassen Orten wie Kellern, Höhlen oder tief im Dunkelforst angetroffen. Wenn aber Nahrung schwer zu finden ist, dann werden sie auch gelegentlich in anderen Teilen der Wildnis gesichtet, wo sie ihre Netze weben und dann geduldig auf Etwas oder Jemanden warten, der ihnen in die Falle geht.

Es ist allgemein bekannt, dass sie eine beunruhigend hohe Treffergenauigkeit sowohl mit ihren Spuckgeweben wie auch bei ihren Bissen haben. Beides ist gleichsam giftig und potentiell tödlich.

Spinnen besitzen ein hartes Exoskelett, welches ihnen zunächst einen guten Schutz bietet, sterben nach einigen Schwerthieben dann aber doch schnell. Wehe dem Reisenden jedoch, welcher sich nicht auf eine mögliche Vergiftung vorbereitet hat.

Denn auch wenn Ihr die Schlacht gewinnt, so könnt Ihr doch den Krieg verlieren, wenn medizinische Hilfe nicht schnell zur Hand ist.



Säureschnecke

Diese gallertartigen Kreaturen findet man in den dunkelsten und feuchtesten Höhlen und anderen unterirdischen Orten in Britannia.

Auch wenn ein Aufeinandertreffen nicht zwingend tödlich endet für Euch oder einen Eurer Gefährten, so nehmt Euch dennoch vor den ätzenden Sekreten in Acht, die diese Schnecken absondern. Dieses Sekret greift alles Metall, das Ihr bei Euch tragt an und zersetzt es. Ebenso sollten Berührungen, und damit schmerzhaft Verbrennungen der Haut, vermieden werden.

Seid gewarnt, dass konventionelle Waffen nur einen geringen Effekt auf diese Kreaturen haben und ein Angriff sogar dazu führen kann, dass sie wachsen und sich teilen, ähnlich wie ihr naher Verwandter der "Schleim". Solltet Ihr Euch einmal inmitten einer ganzen Horde von Säureschnecken wiederfinden, solltet Ihr auch eine Flucht in Erwägung ziehen - ein Rückzug ist nicht immer ein Zeichen von Feigheit.

Sandwurm

Diese furchteinflößenden Bestien können wie aus dem Nichts in Verliesen auftauchen, allerdings bevorzugen sie Wüstengegenden. Diese massiven Kreaturen graben sich direkt nach der Geburt in den Sand, wo sie den Rest ihres Lebens verweilen. Sie lauern unerkannt unter dem Sand, wo sie genauestens jede Bewegung auf der Oberfläche wahrnehmen.

Sie sind geduldig. Begibt sich ein Opfer in Reichweite, schießen sie urplötzlich an die Oberfläche und greifen schnell an. Viele Wanderer und Abenteurer haben zwischen den Zähnen eines Sandwurms ihr sofortiges Ende gefunden!

Solltet Ihr das Glück besitzen, den ersten Angriff aus tödlichen Geschossen, welche wohl aus Speichel und Sand fabriziert wurden, zu überstehen, so werdet Ihr Euch dennoch auf einen langen Kampf einstellen müssen. Sandwürmer sind nämlich sehr stark und äußerst entschlossen, Euch als Mahlzeit zu haben!



Schaf

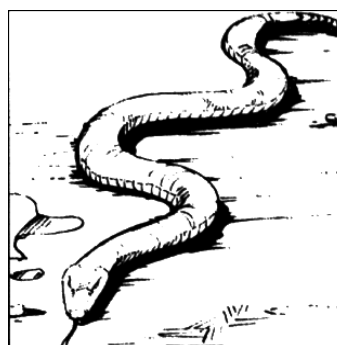
Diese sanften und zahmen Nutztiere werden wegen ihrer Wolle sehr geschätzt und dienen gelegentlich als Fleischlieferant. Auch wenn Schafe in vielen Gegenden unseres Landes gezüchtet werden, so kommen die allermeisten Schafhirten von der Insel New Magincia, und werden als die Besten ihres Berufsstandes, und damit in der Aufzucht von Schafen, angesehen.

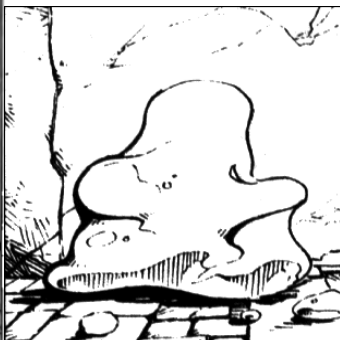


Schlange

Zusätzlich zu den ebenfalls in diesem Kompendium beschriebenen großen Schlangen werdet Ihr sicher auch kleineren Schlangen auf Euren Reisen begegnen. Genau wie bei deren größeren Verwandten solltet Ihr große Vorsicht walten lassen, da das Gift dieser kleineren Schlangen weitaus tödlicher ist, als es ihre Größe vermuten lassen würde.

Wegen ihrer geringen Größe sind diese Schlangen oft schwer zu entdecken und können Euch beißen, sogar noch bevor Ihr ihrer Gegenwart bewusst seid!





Schleim

Diese wabernden grünen Gallerte können in feuchten Umgebungen gefunden werden. Sie haben keinerlei Beine oder andere sichtbare Gliedmaßen, können sich aber dennoch fortbewegen. Sie haben ihre Namen der grünen, schleimigen Textur ihrer Körper und den Sekreten, welche sie auf ihrem Weg hinterlassen, zu verdanken.

Diese Kreaturen scheinen auf den ersten Blick harmlos zu sein, nicht mehr als nervig, besitzen allerdings eine unglaubliche Fähigkeit zur Selbstheilung und können Teile ihres giftdurchtränkten Körpers auf ihre Feinde speien. Diese Fähigkeiten bedingen eine doppelte Warnung:

Zuerst einmal ist die Spuckattacke nicht nur genug, um Euch zu vergiften, nein, sie bewirkt auch Korrosion in den meisten Materialien, besonders Metallen. Seid also gewarnt, dass Schleim euch blitzschnell Eurer Rüstung berauben kann, bis Ihr hilflos dasteht!

Als ob das noch nicht schlimm genug wäre, bergen ihre Fähigkeiten der Selbstheilung eine zweite große Gefahr: die Fähigkeit, sich bei einem Angriff zu teilen! Plötzlich habt ihr nicht einen, sondern zwei Schleime als Gegner! Ein Schleim kommt selten allein, seid also vorsichtig und plant Eure Verteidigung und mögliche Flucht sorgfältigst.

Schmetterling

Die schönen und empfindlichen Tiere findet Ihr für gewöhnlich in Auen, auf Weiden und Wiesen, kurzum überall dort, wo Blumen wachsen. Diese helfen diese nicht bösartigen Tiere zu bestäuben.



Schnappfeu

Ihr werdet, wie Ihr schon erwartet habt, auf Euren Reisen viele Kreaturen treffen, welche Euch feindlich gesonnen sind. Allerdings kann sich sogar die Flora von Britannia als gefährlich herausstellen! Diese Pflanze besteht aus zwei Teilen: einer wunderschönen, großen Blüte und Reben, die denen von Dornensträuchern und Disteln ähneln. Diese Reben wachsen sehr schnell und können einen vorbeikommenden Reisenden packen und mittels ihres starken Griffs und der schmerzhaften Dornen verletzen.

Diese Reben, auch wenn sie klein erscheinen mögen, haben große Kraft und schleppen ihr Opfer zum Maul in der Blüte, in der Hoffnung auf eine reichliche Mahlzeit! Um ihre Beute ruhig zu stellen hat die Blüte die Fähigkeit entwickelt, ihr Opfer einschlafen zu lassen.

Tot aufwachen... welch eine furchtbare Art, zu sterben!

Schnitter

Diese magischen, baumartigen Kreaturen sind die Überbleibsel eines uralten, verzauberten Waldes, welcher in den großen Umwälzungen vom Boden verschluckt wurde. Diese böartigen Geister haben unter der Erde überlebt und werden nun zumeist unter Tage gefunden, wo sich ihre Wurzeln fest an den kahlen Felsen halten.



Einige allerdings können auch an der Oberfläche gesichtet werden, als ein Resultat der Erdbeben, welche die Steinschichten der Verliese näher an die Oberfläche gebracht haben. Sie sind nicht in der Lage, sich fortzubewegen, auch wenn Einwohner das Gegenteil behaupten.

Es wird berichtet, dass sie sich bewegen können, allerdings so langsam und über lange Zeiträume, dass es mit bloßem Auge nicht wahrzunehmen ist. Viele werden Euch daher den Rat geben, wegzulaufen und jeden Schnitter weiträumig zu umgehen.

Dennoch gibt es eine weitere Gefahr, denn Schnitter sind sehr mächtig in der Magie. Solltet Ihr in seine Reichweite kommen, so könntet Ihr von Blitzen erschlagen werden, noch bevor Ihr Euch seiner Gegenwart überhaupt bewusst werdet.

Reisen in der Gruppe kann Euch helfen, Schnitter frühzeitig zu entdecken, jedoch haben sie auch die Fähigkeit, anderen ihren Willen aufzuzwingen. Einige Abenteurer berichteten, dass sie ihre eigenen Begleiter töten mussten und nur knapp dieser dunklen Magie entkamen.

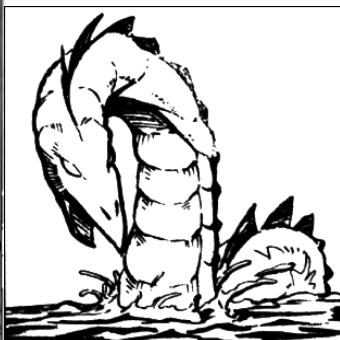
Und selbst wenn Ihr gegen diese schwarze Magie gefeit seid, so könnt Ihr, solltet Ihr in die Fänge des Schnitters geraten, von seinen mächtigen Ästen zu Boden oder gleich bewusstlos geschlagen werden.

Seid also während der Reise sehr vorsichtig, denn ein Baum könnte auch einmal kein Baum sein!

Schwein

Diese Tiere werden für gewöhnlich als Hof- und Nutztiere gehalten. Sie werden vor allem wegen ihres Fleisches und ihrer Haut, welche zu Leder gegerbt wird, gezüchtet.

Domestizierte Schweine können launisch sein und Ferkel sind flink und oftmals schwer zu fangen. Doch nur selten kommt es zu Verletzungen durch diese einfachen Tiere.



Seeschlange

Dieser aquatische Verwandte des Drachen lauert unterhalb der Oberfläche, geduldig wartend, nur um dann blitzartig anzugreifen. Viele Schiffe haben ihre Mannschaften an diese gewaltigen und mächtigen Bestien verloren.

Es kursieren Legenden von monströs großen Seeschlangen im tiefsten Ozean. Aber abgesehen von den Geschichten abergläubischer Fischer ist es die gängige Meinung, dass sie in der heutigen Welt längst ausgestorben sind, wenn sie überhaupt je existiert haben sollten.

Vorsicht solltet Ihr walten lassen bei einer Reise auf oder nahe dem Wasser des Ozeans und in den unterirdischen Seen in Höhlen und Verliesen, denn eine Seeschlange könnte dort lauern! Wie bei den verwandten Drachen, stellt Euch auf auf eine lange und schwere Schlacht ein, denn diese Monster sind sehr zäh und ihr schädlicher Atem richtet schwere Verletzungen an.



Silberschlange

Als die Welt noch als Sosaria bekannt war, gab es viele dieser Kreaturen. Archäologen vom Lyzeum haben antike Gräber und Monumente freigelegt, welche Schnitzereien und Abbildungen dieser Bestien beherbergen. Es wird spekuliert, dass diese Kreaturen von unseren Ahnen in jener fernen Vergangenheit verehrt wurden.

Die Zeiten haben sich geändert und viele haben die Existenz dieser Kreaturen vergessen oder sie sind Mythos geworden. Doch gelegentliche Sichtungen lassen umgehend das Erstaunen und den Terror dieser Kreatur wieder aufleben.

Erst kürzlich berichtete eine Miliz- und Aufklärergruppe, welche von Dagger Eiland zurückkehrte, dass sie eine tote Silberschlange von immenser Größe nahe dem Gargoylslager gesehen haben. Sie beobachteten, dass die Gargoyles das Gift aus der toten Schlange abließen und es tranken, als menschliche Verstärkungen eintrafen, um den Schrein zurück zu erobern. Die Gargoyles kämpften daraufhin wie Berserker - mit enormer Kraft und selbst sonst tödliche Hiebe abschüttelnd. Alle Soldaten wurden im Kampf von ihnen umgebracht.

Anzumerken ist, dass die Aufklärer, welche sich bis zum Ende des Kampfes versteckt hielten, sahen, wie die Gargoyles kurz nach dem Ende des Gemetzels ihrerseits tot umfielen. Es gibt viel Diskussion und eine hitzige Debatte, ob das Gift der Schlange die Kampfkraft erhöht, oder ob es nach der Nutzung den Tod bringt.

Diese Kreatur ist die größte und, so wird berichtet, tödlichste aller Schlangen in Britannia. Nur sehr erfahrene Kämpfer sollten es wagen, diese Bestien herauszufordern. Seid gewarnt, dass die Wahrscheinlichkeit Eures eigenen Ablebens groß ist!

Skelett

Diese Abscheulichkeiten sind die magisch reanimierten skelettalen Überreste der Verstorbenen, doch besitzen sie keinerlei Geist und sind nur dem Willen des dunklen Magiers hörig, welcher sie zur Vernichtung seiner Feinde einsetzt. Sie werden oft auf Friedhöfen, alten Schlachtfeldern, Verliesen und Orten angetroffen, wo dunkle Magier treue Schergen benötigen.

Auch wenn sie besonders im direkten Zweikampf mit dem Schwert einfach zerschlagen werden können, in der Tat ist das Silberschwert besonders gut darin, da zur Vernichtung von Untoten und deren magischer Energien ausgelegt, so können sie in größeren Gruppen zu einer echten Gefahr werden.

Die Fußsoldaten sind langsam und können meist gemieden werden. Die Bogenschützen hingegen sind schnell und haben große Reichweite.

Seid gewarnt und richtet Eure Kampfstrategie dementsprechend aus.



Troll

Diese riesigen, menschenähnlichen Kreaturen bevorzugen es, ihre Lagerstätten nahe Brücken und Gebirgspässen aufzustellen.

Sie werden oft als wenig clever und intelligent angesehen, doch gibt es seit kurzem rege Diskussionen über die Behauptung, dass sie innerhalb ihrer Clans kommunizieren können und nicht einfach nur existierende Kreaturen sind.

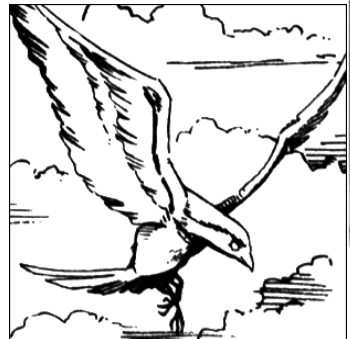
Wie dem auch sei: Sie werden jedenfalls alles tun, um ihr abgestecktes Territorium zu schützen, greifen mit Fäusten und primitiven Knüppeln an und werfen gar gewaltige Felsbrocken auf jene, welche die Frechheit besitzen, die von ihnen in Besitz genommene Brücke zu queren.



Vogel

Es gibt eine große Vielfalt von Vögeln in unseren Landen.

Dieses nicht bössartige Federvieh kann in allen Gegenden gefunden werden und ernährt sich vorwiegend von Insekten, Parasiten und kleinen Fischen. Sie sind jedoch bekannt dafür auch Brotkrumen und andere kleine Essensreste der Menschen aufzupicken.





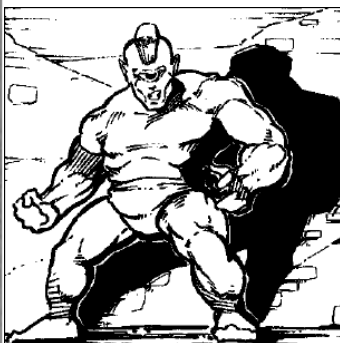
Wolf

Wölfe, eng verwandt mit unseren geliebten Haustieren, den Hunden, werden in nahezu allen klimatischen und landschaftlichen Gegebenheiten der Wildnis angetroffen. Diese großen Caniden können auch einzeln auf der Jagd gesichtet werden, sind meist aber in kleinen Rudeln anzutreffen.

Allerdings sind die Zeiten hart für manche Tiere der Wildnis, besonders seit dem Ausbruch des Krieges mit den Gargoyles, so dass der Wolf heute weniger häufig anzutreffen ist, als noch vor ein paar Jahren.

So ist die Verfügbarkeit von Nahrungsmitteln stark gesunken, und mit ihr die Zahl der Wölfe. Es gibt aber viele Berichte aus den verschiedensten Ortschaften, dass die Wölfe zwar weniger, dafür aber aggressiver geworden sind und nunmehr eine Gefahr für diejenigen darstellen, welche von Ort zu Ort reisen.

Stellt sicher, dass Eure Gruppe passend ausgerüstet ist, um dieser Gefahr zu begegnen.



Zyklop

Diese einäugigen Giganten fürchten nichts und niemanden. Man sagt, dass jeder Schritt, den sie tun, die Erde erbeben lässt. Eure Gruppe muss sich in Acht nehmen vor diesen Kolossen, da sie über eine bemerkenswerte Kraft verfügen und Euch mit ihren groben Keulen schnell den Garaus machen können, oder sogar Euch überraschen, indem sie riesige Felsbrocken auf Euch hinunterwerfen.

Letzte Worte

Mein ergebener Schreiber, Moebius, hat meine Worte sehr akribisch übertragen. Dies sind die neuesten Nachrichten die wir besitzen. Ich hoffe, dass sie Euch von Nutzen sind.

Ich rate Euch, Notizen im Auftragsbuch zu machen um Eure Gedanken und Erfahrungen festzuhalten. Das könnte sich bei Eurer Aufgabe als hilfreich erweisen.

Ich habe meinen königlichen Kartographen angewiesen, zusammen mit diesem Journal eine Karte von Britannia anzufertigen, die Ihr in der Truhe in Euren Räumen im Schloss finden werdet. Solltet Ihr einmal nicht sicher sein, wo Ihr Euch befindet, könnt Ihr Euch mit deren Hilfe und anhand der Landschaft, der Berge, Flüsse und Straßen orientieren.

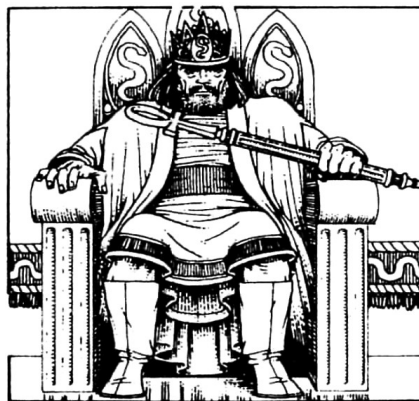
Abschließend sei an dieser Stelle noch die neueste Kunde der Gelehrten am Lyzeum auf Papier festgehalten, die bestimmte Muster und Regelmäßigkeiten in den Angriffen der Gargoyles auf unser geliebtes Reich festgestellt haben.

Diese Geschöpfe haben die Schreine der Tugenden besetzt und die Mondsteine in ihren Besitz gebracht. Nun liegen sie, durch undurchdringliche Energiefelder geschützt, eingeschlossen auf den Schreinen selbst, so dass niemand sie ergreifen kann.

Geoffrey, mein treuer Kommandant der Wache und Euer Freund, kann Euch mehr dazu sagen. Und zieht auf jeden Fall die gerechten Menschen des Königreiches zu Rate, da sie vielleicht wichtige Informationen besitzen, die für Eure Aufgabe hilfreich sein könnten.

Ich beschwöre Euch, Avatar, helft uns in diesen düsteren Tagen und befreit uns von den Gargoyles bevor der letzte Schrein fällt. Ich fürchte Ihr seid unsere einzige Hoffnung. Gelobt seid Ihr, mögen die Tugenden mit Euch sein!

Besiegelt durch das Schreiben und dem königlichen Siegel unseres großen Königs,
Lord British



Spielkontrollen

Spielkontrollen

Hauptschirm und Schnelltasten



1. Porträts und Waffen der Gruppe / Zauber-Interface (siehe separaten Eintrag)
2. Kompass - Nützlich, um Euren Weg durch die Wildnis zu finden. Ein weiser Reisender behält seinen Kompass immer im Auge, um nicht vom Weg abzukommen.
3. Statusinformationen (siehe separaten Eintrag)
4. Ereignisanzeige - Offenbart Ereignisse und andere nützliche Informationen, während sie geschehen. Ihr solltet die **[Bild rauf]** und **[Bild runter]** Tasten nutzen, um den Inhalt einzusehen.
5. Statusleiste - Name, Trefferpunkte und aktive Zauber(Effekte für Charaktere und Monstren, über welche Ihr den Mauszeiger haltet).
6. Andere Kontrollen (siehe separaten Eintrag)

Schnelltasten (werden genutzt, indem die entsprechende Taste auf Eurer Tastatur gedrückt wird):

- | | |
|------------|--|
| [A] | - Angreifen. Haltet Euren Mauszeiger über dem Ziel und drückt die Taste. |
| [C] | - Zaubern. Haltet Euren Mauszeiger über dem Ziel und drückt die Taste. |
| [I] | - Öffnet Euren Rucksack (Inventar). |
| [J] | - Öffnet Euer Auftragsbuch. |
| [L] | - Schaltet die Namensschilder für Euch und Eure Begleiter ein oder aus. |
| [Z] | - Bewirkt, dass die von Euch ausgewählten Begleiter alle Gegenstände der näheren Umgebung aufsammeln. Seid gewarnt diesen Befehl mit Bedacht einzusetzen, denn es ist zu einfach, versehentlich das Eigentum Anderer zu nehmen und so den Missmut der Eigentümer zu schüren. |

- [Alt] - Schaltet die Gegenstandsbeschriftungen ein oder aus.
- [Strg-A] - Wählt alle Gruppenmitglieder aus.
- [Strg-S] - Öffnet das "Speichern" -Menü und pausiert das Spiel.
- [Esc] - Aktiviert das Hauptmenü.
- [Tab] - Schaltet die Miniaturkarte ein oder aus (wenn sie über die Spieloptionen ermöglicht wurde); gleicher Effekt als wenn man einen "Spähstein" benutzt.
- [ö] - Schaltet die Statusinformationen ein oder aus.
- [Leertaste] - Pausiert das Spiel.

Arbeiten mit Gruppe, Waffen und Zaubern



1. Manchmal kann es weiser sein, Euren Begleitern den Vortritt zu gestatten. So könnt Ihr etwa Zauber zur Unterstützung der Gruppe wirken, während Eure Begleiter den Feind mit Schwert und Bogen angreifen.

Um dies zu bewerkstelligen, wählt Euer Portrait (oder das Eurer Begleiter) mit einem "Linksklick" aus, und zieht das Portrait nach oben oder unten in die gewünschte Position.

2. Waffenleiste - Die vier Felder (von links nach rechts) repräsentieren Eure Nahkampfwaffe, Eure Fernkampfwaffe, Euren ausgewählten Zauber und Euer Zauberbuch.

Klickt links auf die ersten drei Felder, um die entsprechende Waffe zu ziehen oder den Zauber bereit zu halten. Ihr müsst die entsprechenden Waffen vorher angelegt und den Zauber (bei gleichzeitiger Ausrüstung des Zauberbuchs) ausgewählt haben, bevor eine Auswahl durch die Waffenleiste möglich ist.

Ihr könnt auch eine Waffe mittels der folgenden Zifferntasten auswählen:

- Nahkampfwaffe ziehen: [1]
- Fernkampfwaffe ziehen: [2]
- Zauber bereithalten: [3]

3. Ihr könnt auf die Zauberformeln in eurem Zauberbuch wie folgt zugreifen:

- Klickt links auf das Zauberbuch-Feld, um das Zauberbuch aufzurufen
 - Klickt rechts auf das Zauberbuch-Feld, um die Zauber-Schnellwahl aufzurufen.
- Wählt einen Zauber Eurer Wahl um ihn zu nutzen. Von den meisten Zaubern wird dann das Symbol in der Waffenleiste angezeigt, so dass sie wie weiter oben beschrieben, zu nutzen sind.

Einige Zauber können von Euch nur direkt über das Zauberbuch genutzt werden, während andere zwar von euch aus der Schnellwahl aufgerufen, allerdings nicht in der Waffenleiste abgelegt werden können. Mit wachsender Erfahrung und Übung sollten sich Eure Fähigkeiten in der Zauberkunst schnell verbessern.

Weitere Anweisungen bezüglich der Nutzung Eures Zauberbuchs, der Zauber-Schnellwahl und spezifischen Informationen für jede Zauberformel findet Ihr in den Abschnitten "Nutzung des Zauberbuchs", "Kompendium Tool Tips", und "Arkane Wissen: Die Acht Zirkel der Magie".

Statuskonsole



Ihr könnt die Statusinformationen mittels der Taste [ö] auf eurer Tastatur einblenden. Dort werdet Ihr die folgenden, nützlichen Informationen vorfinden:

Verstrichene Zeit

Wie lange Ihr schon in Britannia verweilt (Stunden:Minuten)

Momentane Zeit

Tageszeit in Britannia

Britannisches Datum

JJJ-M-T. Zum Beispiel: 161-7-4 ist der 4. Juli des britannischen Jahres 161.

Geschwindigkeit x10

Erlaubt Euch, den Ablauf der Zeit in Britannia zu beschleunigen. Klickt links auf das Kästchen, um dies zu aktivieren. Sollte selten, nur bei großem Bedarf, genutzt werden.

Die Menge an Nahrung, Dietrichen, Bolzen, Pfeilen und Reagenzien, welche Eure Gruppe mit sich führt.

Ihr solltet dies sorgfältig beobachten, denn nichts ist unangenehmer, als in der Hitze des Gefechts auf einmal ohne Munition und Reagenzien dazustehen, oder wenn in den Tiefen eines Verlieses auf einmal Essensvorräte, Lichtquellen und Dietriche erschöpft sind. Beachtet, dass die Zahl von grün zu rot wechselt, sollte Euer Vorrat von Etwas verbraucht sein.

Karma

Ihr solltet Euer Karma immer sorgfältigst beobachten und tugendhafte Taten vollbringen, um es zu steigern. Sollte Euer Karma durch Missetaten zu sehr sinken, so werden einige in Britannia nicht mehr gewillt sein, Eure Gegenwart zu dulden (Ihr müsst "Karma Anzeigen" in den Optionen einschalten, oder es wird nicht angezeigt).

Weitere Kontrollen



Die vier Symbole unten recht in Eurem Bildschirm können mittels eines Linksklicks aktiviert werden, und haben folgende Funktionen:

1. Ereignisanzeige - Linksklick zum Anzeigen oder Verbergen.
2. Auftragsbuch / Kompendium - Linksklick, um das Auftragsbuch und Kompendium zu öffnen (kann auch mittels der Schnelltaste **[J]** geschehen)
3. Gegenstandsbeschriftungen - Linksklick, um diese ein- oder auszuschalten. Ihr könnt auch die Schnelltaste **[Alt]** verwenden.
4. Hauptmenü - Linksklick, um das Hauptmenü aufzurufen, welches auch die Spieleinstellungen beherbergt (Schnelltaste: **[Esc]**).

Spieleinstellungen



Die Spieleinstellungen erlauben Euch, die Folgenden Parameter durch einen Linksklick auf das entsprechende Kästchen zu verändern. Ihr könnt die Spieleinstellungen vom Hauptmenü aus erreichen.

Miniaturkarte nur mit Spähsteinen

Wenn ausgewählt, könnt Ihr die Miniaturkarte nicht mehr mittels der Taste **[Tab]** aufrufen.

Schaden durch Hunger abschalten

Wenn ausgewählt, nimmt Eure Gruppe bei Nahrungsmangel keinen Schaden mehr.

Deaktivieren d. Traglastkalkulation

Wenn ausgewählt, so habt Ihr und Eure Gruppe keine Gewichtsbeschränkungen mehr für die Gegenstände in Euren Rucksäcken (Inventar).

Meldung zu Kampfschäden aktivieren

Wenn ausgewählt, so seht Ihr den verursachten Schaden während einer Schlacht als rote Nummern.

Pause, wenn Gruppe angegriffen wird

Wenn ausgewählt, so pausiert das Spiel automatisch, wenn Eure Gruppe angegriffen wird, was euch Zeit zur Vorbereitung gibt.

Kampfmusik ausschalten

Wenn ausgewählt, so werdet Ihr nicht mehr die Musik hören, welche sonst während Kämpfen erklingt. Dies ist nützlich, wenn Ihr nicht abgelenkt werden möchtet, doch die Musik kann auch warnen, wenn Feinde in der Nähe sind.

Karma anzeigen

Sollte dies nicht ausgewählt sein, so werdet Ihr nicht den Karmawert in den Statusinformationen sehen.

Anpassungen der Gegner deaktivieren

Sollte dies ausgewählt sein, wird die Größe der Feindgruppen nicht länger anhand der Größe Eurer Gruppe berechnet. Wählt mit Bedacht, ob dies wirklich eine tapfere Entscheidung ist.

Spiel pausieren, bevor ein Mitglied der Gruppe stirbt

Wenn ausgewählt, so pausiert das Spiel automatisch um euch darauf aufmerksam zu machen, dass eines Eurer Gruppenmitglieder Heilung benötigt.

Spiel pausieren, wenn ein Mitglied der Gruppe stirbt

Sollte dies ausgewählt sein, so wird so sicher gestellt, dass Ihr das Ableben eines Eurer Begleiter nicht übersieht.

Zeige Marker auf der Weltkarte an

Bei Auswahl werden die "Hilfsmarkierungen" in den Verlieskarten des Weltkarten-Interfaces angezeigt. Siehe die Einträge "Weltkarten-Interface", "Markierungen und Beschriftungen hinzufügen" für weitere Details.

Deaktivierung nicht handelnder NPCs

Die namenlosen NPCs (Abenteurer, Bürger, Kind, usw.) werden entfernt, was manchmal den Spielfluss verbessert.

Karten GUI

Öffnen der Karte

Um die Karte zu betrachten, klickt rechts auf die Karte in Eurem Inventar. Die Weltkarte von Britannia wird angezeigt und Ihr werdet eine Steuerungsleiste rechts von der Karte sehen. Markierungen für den Breitengrad und Längengrad befinden sich um den Rand der Karte, und Ihr könnt Orte auf den Karten mittels Markern markieren.

Um Eure aktuelle Position auf der Weltkarte zu sehen, bedarf es eines Sextanten in eurem Inventar. Siehe "Gruppenposition auf der Karte" für weitere Details. Siehe "Karteneinstellungen", "Markierungen und Beschriftungen hinzufügen", und "Markierungen und Beschriftungen umbenennen" für weitere Anweisungen.

Karteneinstellungen



1. "Schließen" - Knopf - Schließt die Karte.

2. "Transparenz einstellen" - Wenn ausgewählt, macht dies die Karte teilweise transparent. Die Stärke der Transparenz wird mittels der blauen Juwelen eingestellt.

- Links = Mehr Transparenz
- Rechts = Weniger Transparenz

3. Kaskadenmenü zur Kartenauswahl. "Weltkarte" ist die Anfangseinstellung und auch die einzig verfügbare Karte wenn Ihr Eure Abenteuer in Britannia beginnt. Sobald Ihr weitere Karten in Euren Besitz bringt, werden diese über das Menü verfügbar. Wenn Ihr andere Karten erworben habt, wird immer die zuletzt ausgewählte Karte angezeigt.

Karten können von der Abenteurergilde erworben werden. Einige Karten werdet Ihr in Verließen oder anderen Orten in der Wildnis Britannias finden, wo sie andere Abenteurer verloren haben.

4. Drei Optionen stehen zur Verfügung:

- "Marker-Modus": Wenn ausgewählt, so könnt Ihr Marker und Beschriftungen auf der Karte anbringen.
- "Marker anzeigen": Wenn ausgewählt, so werden die Marker auf der Karte angezeigt.
- "Beschriftung anzeigen": Wenn ausgewählt, werden die Beschriftungen unter den Markern angezeigt.

5. "Alle Marker löschen" - Löscht alle Marker von der Karte. Setzt dies mit Bedacht ein, da diese Aktion nicht rückgängig gemacht werden kann.

Marker hinzufügen und Beschriften



Ihr könnt mit Hilfe der "Marker" Markierungen auf der Karte anbringen. Dies wird bewerkstelligt, indem Ihr auf die gewünschte Stelle der Karte rechts klickt.

1. Ein Fenster öffnet sich, in welchem Ihr die Beschriftung für den Marker eintragen könnt. Klickt "OK" um den Marker einzufügen. Klickt auf "Abbruch", wenn Ihr doch nicht wünscht, den Marker zu erstellen.
2. Der Marker erscheint auf der Karte. Die dazugehörigen Kontrollen sind in "Karteneinstellungen" aufgeführt.
3. Solltet Ihr Euch in einem Verließ verirrt haben und sucht den Ausgang, so könnt Ihr Hilfsmarkierungen über das Weltkarten-Interface einblenden lassen.
4. Ihr könnt diese Hilfsmarkierungen über das 'Spieleinstellungen' - Menü einschalten, indem Ihr 'Hilfsmarkierungen auf der Karte anzeigen' aktiviert.

Gesetzte Marker Bearbeiten



Es ist Euch erlaubt, einen Marker umzubenennen oder zu löschen, indem Ihr einen Rechtsklick auf den Marker (der Ring) durchführt und folgende Anweisung befolgt:

1. Um den Marker umzubenennen, klickt auf "Beschriftung" und tippt einen neuen Namen ein.
2. Klickt auf "OK", um den Vorgang abzuschließen.
3. Klickt auf "Abbruch", um keine Änderungen vorzunehmen.
4. Um einen Marker zu löschen, klickt auf den "Marker Löschen" - Knopf.

Position der Gruppe auf der Karte

Solltet Ihr einen Sextanten in Eurem Besitz haben, so wird die aktuelle Position der Gruppe nach dem Öffnen der Karte mittels einer Zielscheibe auf der Weltkarte angezeigt.

Zauber-, Auftragsbuch & Kompendium

Zauberbuch Operation



Um Euer Zauberbuch zu benutzen, klickt links auf das Zauberbuch-Symbol recht von Eurem Porträt in der Waffenleiste. Euer Zauberbuch öffnet sich und Ihr könnt die folgenden, zehn Felder erkennen:

1. Stufe des magischen Zirkels (Erster Zirkel, Zweiter Zirkel, usw.)
2. Linke Seitenecke - Klick, um auf die vorherige Seite zu gelangen.
3. Rechte Seitenecke - Klick, um auf die nächste Seite zu gelangen.
4. Auflistung der Zauberformeln, mit ihrem jeweiligen Symbol links ihre Namens. Klick auf die jeweilige Zauberformel, um sie auszuwählen.
5. Reagenzienvorräte - Auflistung der verbliebenen Reagenzienvorräte in Eurem Besitz.
6. Zauber-Schnellwahl - Ihr könnt einen Zauber auswählen und dann einen der Knöpfe der Schnellwahl anklicken, um den Zauber einzutragen. Um die Schnellwahl zu nutzen, klickt recht auf das Zauberbuch in der Waffenleiste und alle dort abgelegten Zauberformeln werden Euch angezeigt.
7. Zauber-Beschreibung.
8. Benötigte Reagenzien für den gewählten Zauber - Die Symbole für die benötigten Reagenzien werden hier angezeigt. Wenn ein Symbol von einem roten "X" überlagert ist, so solltet Ihr besser schnell den nächsten Reagenzienhändler aufsuchen, um Eure Vorräte aufzufüllen.
9. "Zaubern" - Knopf - Sobald Ihr die gewünschte Zauberformel ausgewählt habt, betätigt den "Zaubern" - Knopf, um den Zauber auszusprechen. Bedenkt, dass einige Formeln nur mittels des "Zielzaubern" Tastaturbefehls [C] genutzt werden können, während andere Formeln verlangen, nach Betätigung des "Zielzaubern" - Knopfes noch per Rechtsklick das Ziel auszuwählen. Andere Sprüche wiederum können problemlos über die Schnellwahl ausgesprochen werden.

Um den Tastaturbefehl "Zielzaubern", welcher für einige Zaubersprüche benötigt wird, zu nutzen, müsst Ihr den Mauszeiger auf das Ziel richten, und dann die Taste [C] auf Eurer Tastatur drücken. Mehr dazu findet Ihr in dem Kapitel "Arkanes Wissen: Die Acht Zirkel der Magie" in Eurem Kompendium, welches genaue Anweisung gibt, welche Zauberformeln davon betroffen sind.

"Kompendium Tool Tips" und "Spielkontrollen" in Eurem Kompendium enthalten weitere Information über die Kontrollen der Magie.

10. Zauberbuch schließen - Schließt Euer Zauberbuch, indem Ihr auf das \"X\" in der oberen, rechten Ecke Eures Zauberbuchs klickt.

Auftragsbuch



Um Euer Auftragsbuch zu öffnen, drückt die Taste **[J]** auf Eurer Tastatur, oder klickt links auf das Auftragsbuch-Symbol unten rechts. Euer Auftragsbuch wird sich im Abschnitt "Index" öffnen, welcher eine Übersicht der Aufträge auf der linken Seite, und Kontrollen und ausführliche Beschreibungen der einzelnen Aufträge auf der rechten Seite, enthält.

1. Lesezeichen, welche es erlauben, schnell zu den verschiedenen Abschnitten Eures Auftragsbuchs zu gelangen, und die Kontrollen um das Buch zu schließen, sind die folgenden:

- "Index" - Gibt eine Übersicht über alle ausstehenden und erledigten Aufträge (das Buch öffnet sich auf dieser Seite). Siehe "Index" für weitere Informationen.
- "Details" - Weitergehende Informationen können hier gefunden werden. Zudem ist es Euch erlaubt, Notizen zu Aufträgen hier einzutragen. Siehe "Auftragsdetails" für weitergehende Informationen.
- "Gedanken" - Ihr möchtet sicher Eure Gedanken niederschreiben, was in diesem Abschnitt möglich ist. Hier könnt ihr notieren, welche Läden, welche Angebote führen, welche Reiserouten sich als besonders sicher erwiesen haben und solcherlei Dinge, die Ihr vielleicht später noch einmal nachlesen wollt. Anweisungen sind bei "Auftragsdetails" zu finden.
- "Kompendium" - Lord British hat seinem Schreiber Moebius Anweisung gegeben, seine Gedanken über eine Vielzahl von Informationen, welche sich für Euch auf Euren Reisen als nützlich erweisen könnten, niederzuschreiben. Dieser Abschnitt beinhaltet dieses Werk, welches von Euch ergänzt werden kann.
- "X" - Um das Auftragsbuch zu schließen, drückt diesen Knopf, oder die Taste **[J]** auf Eurer Tastatur.

2. Eine Auflistung Eurer Aufträge. Klickt links auf einen Eintrag im Index, um die Details auf der rechten Seite einzusehen. Ungelesene Indexeinträge werden rot angezeigt. Solltet Ihr sie gelesen haben, so wechselt die Farbe zu schwarz.

3. Auf der rechten Seite des "Index" - Abschnitts. Siehe "Auftragsbuch - Index, Kontrollen" für zusätzliche Informationen.

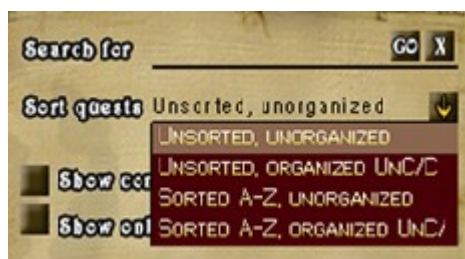
Auftragsbuch - Index, Kontrollen



Die Index-Kontrollen erlauben es Euch, die Informationen über Eure Aufträge einfacher einzusehen. Die Wie folgt jetzt:

1. Suche über die Tastatur. Gebt ein Suchwort ein und klickt links auf den "LOS" Knopf des "Suche"-Feldes. Nur Einträge mit dem passenden Suchwort werden dann angezeigt.
2. Sortiert Eure Auftragseinträge mittels des Kaskadenmenüs. Siehe "Auftragsbuch - Index, Sortierungen" in Eurem Kompendium für weitergehende Details.
3. Zwei Kästchen, welche die folgenden Optionen bieten:
 - "Anzeige vollendeter Missionen" - Wenn ausgewählt, so werden nur abgeschlossene Aufträge angezeigt. Wenn nicht, so werden nur ausstehende Aufträge angezeigt. Dies ist standardmäßig abgeschaltet.
 - "Zeige nur markierte Missionen" - Funktioniert zusammen mit dem "Auswählen" - Kontrollen (5). Wenn markiert, dann werden nur die Aufträge angezeigt, welche von Euch mittels des "Auswählen" - Kästchens markiert wurden.
4. Zusammenfassende Informationen über Eure Aufträge werden hier angezeigt. Um weitergehende Informationen, sowie Eure eigenen Notizen, zu einem Auftrag einzusehen, klickt links auf den "Springe zu Details"-Text in der unteren, rechten Ecke der Seite (oben nicht angezeigt).
5. "Auswählen" - Nutzt dies, um die ausgewählten Aufträge zu markieren. Dies funktioniert in Zusammenarbeit mit dem "Zeige nur markierte Missionen" - Kästchen (wie unter Punkt 3 beschrieben).

Auftragsbuch - Index, Sortierungen



Ihr könnt Eure Aufträge mittels des Kaskadenmenüs wie folgt sortieren::

- Unsortiert, nicht gegliedert - Keine Sortierung und Organisation. Auflistung in der Reihenfolgen, in der die Aufträge angenommen wurden.

- Unsortiert, gegliedert O/A - Nicht sortiert. Organisiert in offenen Aufträgen oben und abgeschlossenen Aufträgen unten.
- Sortiert A-Z, nicht gegliedert - Alphabetische Sortierung von A-Z, aber nicht nach Auftrags-Status organisiert.
- Sortiert A-Z, gegliedert O/A - Organisiert in offenen Aufträgen oben und abgeschlossenen Aufträgen unten. Beide Gruppen alphabetisch A-Z sortiert.

Auftragsbuch - Details



Der "Details"-Abschnitt Eures Auftragsbuchs zeigt alle Informationen bezüglich eines bestimmten Auftrags an, welche Ihr sammeln konntet. Er erlaubt Euch ebenfalls, im Verlauf des Auftrags Eure eigenen Notizen hinzu zu fügen.

1. Detaillierte Auftragsinformationen werden auf der rechten Seite angezeigt.
2. Ihr dürft Eure eigenen Notizen bezüglich des Auftrags auf der rechten Seite eintragen. Siehe den Abschnitt "Auftragsbuch - Notizen & Gedanken" für weitere Anweisungen.

Auftragsbuch - Gedanken



Diese Anweisungen beziehen sich sowohl auf die Sektion "Notizen" des Abschnitts "Details", wie auch zu dem Abschnitt "Gedanken" in Eurem Auftragsbuch. Bedenkt, dass die Einträge in "Notizen" im Abschnitt "Details" nur eine Breite von einer Seite haben, während Einträge im Abschnitt "Notizen" eine Breite bis zu zwei Seiten einnehmen können. Die Kontrollen für beide Abschnitte sind wie folgt:

1. Auftragsergänzungen werden hier eingefügt.
2. VERÄNDERN - Erlaubt es Euch, eine vorher eingetragene (und jetzt ausgewählte) Ergänzung zu verändern.
3. LÖSCHEN - Löscht die ausgewählte Ergänzung.
4. VERSCHIEBEN - Mittels der "Hoch" und "Runter" Pfeile könnt Ihr die Reihenfolge verändern, in der Eure Ergänzungen aufgelistet werden.
5. Feld für die Eintragung von Notizen und Ergänzungen.

a) Um eine Notiz einzufügen:

-- Klickt links auf das leere Feld über der dunklen Linie am Fuß der Seite (5) und beginnt, Euren Text einzugeben, bevor Ihr einen der Knöpfe betätigt.

-- Klickt auf den Knopf "NOTIZ ERSTELLEN/VERÄNDERN" (7), um die Notiz einzufügen.

-- Klickt auf den Knopf "X" (6) um den Vorgang abubrechen.

b) Um eine Notiz zu verändern:

-- Nachdem Ihr die Notiz ausgewählt und den "VERÄNDERN" -Knopf (2) gedrückt habt, klickt auf das Feld und benutzt die Rückschritt-Taste, um Veränderungen vorzunehmen.

-- Klickt auf den "NOTIZ ERSTELLEN/VERÄNDERN"-Knopf (7) um den Vorgang abzuschließen.

-- Klickt auf den Knopf "X" (6) um den Vorgang abubrechen.

6. "X" - Bricht alle Veränderungen, die getätigt wurden, ab (4).

7. "NOTIZ ERSTELLEN/VERÄNDERN" - Komplettiert den neuen Eintrag oder die Veränderung im Feld (5).

Kompendium



Solltet Ihr das Kompendium zu ersten Mal öffnen, so seht Ihr einem Index auf der linken Seite und eine Beschreibung auf der rechten Seite. Einträge im Index können entweder mittels der Maus oder der Hoch und Runter Pfeiltasten ausgewählt werden. Sobald eine neue Kategorie ausgewählt wurde, müsst Ihr zuerst mittels der Maus auf einen Eintrag im Index klicken, bevor die Pfeiltasten funktionieren.

Die rechte Seite zeigt die Informationen bezüglich des ausgewählten Index-Eintrags an. Neue Informationen werden regelmäßig in Euer Kompendium übertragen, sobald Ihr neue Orte oder Fakten entdeckt. Sollte dies passieren, so wird das Symbol für das Auftragsbuch aufleuchten und Ihr solltet diese neuesten Informationen lesen.

1. Das Kompendium ist in Kategorien (oder Sektionen) aufgeteilt, welche mittels des Kaskadenmenüs auf der linken (Index) Seite ausgewählt werden können.

2. Die Punkte auf der Index-Seite sind wie folgt farbkodiert:

- Grün - Kategorie-Überschriften (diese beinhalten keine Beschreibungen)
- Rot - Index-Einträge
- Schwarz - Index-Einträge (schon gelesen)

3. Die Beschreibungsseite (rechts) zeigt ein Bild des ausgewählten Eintrags und die dazugehörigen Informationen. Eine Beschreibung der Textfarben folgt:

- Blau - Beschreibung (noch nicht gelesen oder neu hinzugefügt)
- Schwarz - Beschreibung (schon gelesen)

Inventar Übersicht

Inventar des Spielers



Euer Inventarbildschirm erlaubt Euch den Zugriff auf den Inhalt Eures Rucksacks. Ihr könnt Gegenstände entweder aus der Umgebung oder dem Inventar eurer Begleiter in den Rucksack ziehen. Weitere Elemente werden wie unten beschrieben:

1. Autosortieren-Knopf - Drückt diesen Knopf, um den Inhalt Eures Rucksacks auf die platzsparenste Weise zu sortieren.
2. Feld, welches das gesamte Gold im Besitz der Gruppe anzeigt. Diese Zahl ist auch in den Statusinformation zu sehen.
3. Feld, welches die Anzahl der Dietriche in Eurem Besitz anzeigt. Diese Zahl ist auch in den Statusinformation zu sehen.
4. Feld, welches die Menge an Essensrationen im Besitz Eurer Gruppe anzeigt. Diese Zahl ist auch in den Statusinformation zu sehen. Klickt auf die Keule links von dem Feld, um die Nahrung in allen Rucksäcken Eurer Gruppe in Rationen umzuwandeln, welche dann der Zahl hinzugefügt werden.

Inhalte von Behältern



Wenn Ihr einen Behälter öffnet, so seht Ihr den Inhalt des Behälters neben Eurem Rucksack. Das Inventar des Behälters zeigt ein Symbol desselbigen in der oberen linken Ecke und drei Gruppen von Kontrollen:

1. Sechs Knöpfe, welche Zugriff auf die verschiedenen Kategorien von Gegenständen im Behälter ermöglichen:

- Fünf Knöpfe, "Waffen", "Rüstung", "Schilde", "Anderes", "Spezielles", welche, wenn ihr links darauf klickt, diese Kategorie von Gegenständen im Behälter anzeigt. Knöpfe, welche grau unterlegt sind, haben keine Gegenstände dieser Kategorie in diesem Behälter.

- Der letzte Knopf, "Nimm alles", erlaubt es Euch, alle Gegenstände in diesem Behälter sofort in Eure Rucksäcke zu legen, ohne jeden Gegenstand einzeln aufnehmen zu müssen. Setzt dies mit Bedacht ein, da Ihr ansonste versehentlich den Besitz Anderer stehlen könntet, wenn Ihr nicht vorher den Inhalt des Behälters prüft.

Sollte der Behälter wirklich den Besitz Anderer beinhalten, so wird der Knopf "Nimm alles" zur Warnung in roter Schrift angezeigt. Haltet den Mauszeiger über die einzelnen Gegenstände, um herauszufinden, welche von ihnen sich im Besitz Anderer befinden, um einen versehentlichen Diebstahl zu vermeiden.

2. Die Schaltfläche "Vorherige" schickt euch zur vorherigen Kategorie des Behälterinhalts.

3. Die Schaltfläche "Nächste" schickt euch zur nächsten Kategorie des Behälterinhalts.

Um einzelne Gegenstände in Euer Inventar zu bewegen, klickt links auf den Gegenstand, und zieht ihn in Euer Inventar. Alternativ, benutzt **[Strg] + [Linksklick]** auf die Gegenstände, welche Ihr mitnehmen wollt (hier ist ziehen nicht nötig).

Um den Behälter zu schließen, drückt den "X" Knopf oben rechts im Inventarfenster des Behälters.

Verschiedenes

Schlafen und Campieren



Wenn Eure Gruppe Schlaf benötigen sollte, so könnt Ihr entweder eine Herberge für ein sicheres Zimmer aufsuchen, oder Ihr könnt nach einem sicheren Ort zum Aufschlagen Eures Lagers suchen. Es steht Euch auch frei, zum Schloss von Lord British zurückzukehren, da er für Euch einen Raum zur Verfügung gestellt hat.

Solltet Ihr ein Zimmer in einer Herberge mieten, so braucht Ihr keine Wachen abzustellen, da die Herbergen Britannias sicher sind und einen Schutz gegen unerwünschte Elemente bieten, welche Eure Ruhe stören könnten

Solltet Ihr in der tiefsten Wildnis oder tief in einem Verließ sein, so solltet Ihr auf den Rat Eurer Begleiter hören, welche Euch warnen werden, sollte der von Euch gewählte Platz nicht sicher für ein Lager sein.

Sobald Ihr einen sicheren Lagerplatz gefunden habt, öffnet Euren Schlafsack, indem Ihr mit rechts auf den Schlafsack in Eurem Rucksack klickt. Dies eröffnet Euch die folgenden Optionen:

1. Wie lange soll Eure Gruppe schlafen? Klickt den Knopf mit der Zahl an Stunden, die Eure Gruppe ruhen soll. Ihr solltet bei Eurer Wahl bedenken, ob Mitglieder Eurer Gruppe eine Erholung ihrer Gesundheit oder ihrer Manavorräte benötigen. Braucht Ihr nur Schlaf, so reicht eine Stunde vollends aus. Um allerdings Gesundheit und Manavorräte wieder herzustellen müsst Ihr schon eine längere Ruhepause einlegen.
2. Wer soll die Nachtwache übernehmen? - Es ist immer weise eine Nachtwache abzustellen, wenn Ihr in der Wildnis kampiert. Ansonsten könnten sich Feinde anschleichen und Euch im Schlaf angreifen.
3. Ihr könnt entscheiden, dass niemand Wache hält, aber wählt dies mit Bedacht aus. Ihr seid für das Wohlergehen Eurer Begleiter verantwortlich und solltet sie nicht fahrlässig unnötigen Gefahren aussetzen.
4. Schlafen Abbrechen - Ihr könnt natürlich Eure Meinung auch ändern, und Euren Schlaf auf einen späteren Zeitpunkt verschieben.
5. Schlafen - Eure Gruppe fährt fort, sich zur Ruhe zu legen. Seid gewarnt dass Ihr niemals die **[Esc]** Taste zur Abkürzung Eures Schlafes drücken solltet, da Ihr Euch danach unfähig sehen könntet, fortzufahren. Dies bedeutet fast zwangsweise, dass Ihr Euer Abenteuer von vorne beginnen müsst, mit all Eurem erreichten Fortschritt für immer verloren.

Um in einer Herberge oder dem Schloss seiner Majestät zu schlafen, müsst Ihr einfach nur mit links auf das Bett klicken und entscheiden, wie lange Ihr schlafen möchtet.

Kochen und Backen



Auf Euren Reisen findet Ihr bestimmt auch das ein oder andere Mal die Gelegenheit zum "Kochen und Backen". Manchmal wird es Euch wohl möglich sein, einen Herstellungsprozess per Zufall herauszufinden; in den meisten Fällen jedoch bedarf es einer genauen Anleitung, bevor Resultate eintreten. Diese finden sich oft in speziellen Büchern oder werden durch Gespräche mit der Bevölkerung in Erfahrung gebracht.

Sobald Ihr die benötigten Gegenstände oder Zutaten gesammelt habt, öffnet den Kombinations-Behälter indem Ihr links auf ihn klickt, dann fahrt fort wie unten beschrieben. Die Anweisungen zum Backen von Brot dienen hier als Beispiel:

1. Platziert die benötigten Gegenstände im Kombinations-Behälter (ein Sack Mehl und ein Eimer Wasser sind in diesem Beispiel in den Ofen gestellt worden).
2. Schließt den Behälter, indem Ihr auf das "X" oben rechts klickt, dann klickt rechts auf den Behälter, um die Gegenstände zu kombinieren (in diesem Fall wird ein Brot gebacken).
3. Öffnet den Behälter und entnehmt den von Euch erschaffenen Gegenstand (Brot in diesem Beispiel). Ihr solltet immer prüfen, ob der Behälter leer ist, oder ob ungenutzte Zutaten in anderen Kategorien des Behälters liegen.

Angeln



Während Eurer Reisen durch die Wildnis wünscht Ihr sicher, Eure Vorräte mit Fisch zu ergänzen, welcher in örtlichen Gewässern zu finden ist. Um Fischen zu können, braucht Ihr eine Angelrute, welche Ihr dann in Eurer Hand ausrüsten müsst. Die Prozedur wie gefischt wird ist sehr simpel, aber wie viele lohnenswerte Tätigkeiten, benötigt sie etwas Übung:

1. Mit Eurer Angelrute in der Hand, sucht nach Fischen die nahe der Küste schwimmt, dann klickt rechts auf die Fische.

2. Solltet Ihr erfolgreich sein, so werdet Ihr den Fisch, welchen Ihr gefangen habt, aus dem Wasser fliegen sehen, bevor er landet und mitgenommen werden kann.

3. Bewegt Euren Mauszeiger über den im Wasser liegenden Fisch, bis er sich in eine Faust verwandelt. Nehmt den Fisch nunmehr mit, und platziert ihn in Eurem Inventar.

Benutzung der Taschenuhr

Lord British hat Euch freundlicherweise eine Taschenuhr zur Verfügung gestellt, welche Ihr bei der Ausrüstung in Eurem Quartier findet. Es ist die neueste Entwicklung in der Zeitmessung und denkbar einfach zu handhaben. Solltet Ihr Eure Taschenuhr verlegen, könnt Ihr beim Uhrmacher in Minoc und bei einigen Ausstattern Ersatz beschaffen.

Um Eure Taschenuhr zu benutzen, öffnet Euer Inventar und klickt mit der rechten Maustaste auf die Uhr. Die Taschenuhr wird dann an zentraler Stelle auf dem Bildschirm angezeigt(Standard). Wenn Ihr wünscht die Uhr an einer anderen Stelle angezeigt zu bekommen (in der linken unteren Ecke Eures Bildschirms), klickt mit der linken Maustaste auf den kleinen, abwärts zeigenden Pfeil neben dem "X".

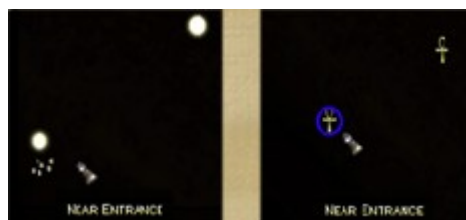
Um die Ansicht der Taschenuhr wieder schließen, klickt auf das "X" in der rechten oberen Ecke.

Stundengläser und Standuhren zeigen ebenfalls die Zeit an, wenn Ihr mit der rechten Maustaste darauf klickt. Das Stundenglas sollte sich hierfür jedoch in Eurem Inventar befinden.

Benutzung von Brotkrumen

Um eine Spur aus Brotkrumen zurück zu lassen, klickt rechts auf den Brotkrumenbeutel in Eurem Inventar. Ihr werdet ein Dialogfenster sehen, in welchem "Brotkrumen-Name" steht. Klickt links in dieses Feld und ersetzt den Text mit Eurer eigenen Beschreibung. Dann klickt auf den "OK" Knopf. Um zu sehen wie die Brotkrumen aussehen, wenn sie auf dem Boden liegen, siehe "Brotkrumen-Marker" in diesem Kompendium.

Brotkrumen-Spur



Der Bildschirm zur linken zeigt, wie Brotkrumen im Spiel aussehen (wie ein Schneeball). Haltet Euren Mauszeiger über der Brotkrume, und Euch wird die Beschreibung im unteren Teil des Bildschirms mitgeteilt (Im obigen Beispiel lautet sie "Near Entrance").

Der Bildschirm zur rechten zeigt Euch, wie Brotkrumen auf der Miniaturkarte aussehen (eingeschaltet mittels [TAB], sofern von Euch in den "Spieleinstellungen" ermöglicht). In dieser Ansicht werden die Brotkrumen mit einem Ankh-Symbol identifiziert. Auch hier gilt, haltet Euren Mauszeiger über der Brotkrume, um die Beschreibung angezeigt zu bekommen.

Spähsteine

Spähsteine können genutzt werden, um den gleichen Effekt wie der Zauberspruch "Adlerauge" hervorzurufen: Ihr seht die Welt um Euch herum aus der Vogelperspektive. Dieser Effekt hält jedoch nur begrenzte Zeit an. Diese Steine können bei Ausrüstern gekauft werden.

Klickt rechts auf den Spähstein in Eurem Inventar, um ihn zu nutzen. Es ist anzumerken, dass Spähsteine keinen Effekt haben, wenn Ihr die Option "Miniaturkarte nur mit Spähsteinen" in den "Spieleinstellungen" abgeschaltet habt.

Besonderheiten der Deutschen Version

Die vorliegende Deutsche Version weicht an einigen Stellen von der originalen Version 1.1 ab. Wo und warum wird in diesem Abschnitt erläutert.

Zum einen wurden einige Konversationen verändert; zum anderen werden, der Tradition von U5:Lazarus folgend, die wichtigsten und sinnvollsten 'Mods' in dieser Version bereits mitgeliefert. Dies hat gleichsam zur Folge, dass die bereits enthaltenen Mods NICHT mehr nachträglich oder zusätzlich installiert werden müssen und auch nicht sollten!

Angleichung der Übersetzungsansichten

Über die unterschiedlichen Ultima Spiele hinweg haben die unterschiedlichen (offiziellen und inoffiziellen) Übersetzer einige Begrifflichkeiten unterschiedlich benannt oder übersetzt. Um eine größtmögliche Kontinuität und Durchgängigkeit zu gewährleisten, habe ich einige der Konversationen im Spiel, dahingehend abgeändert, dass diese NPCs bestehende Unterschiede in den Übersetzungen zwischen U5:Lazarus und U7:Die Schwarze Pforte aufgreifen und versuchen zu erklären.

Damit gibt es hoffentlich etwas 'stolperfreiere' Übergänge von Vor- zu Nachfolger des Ultima 6 Projects von Team Archon.

Verwendung von Dialekten

Einen großen Teil ihrer Lebendigkeit und ihres besonderen Charmes verdanken die Ultima Spiele sicherlich der Verwendung der vielen unterschiedlichen Dialekte, denen man in den vielen Konversationen begegnet.

Diese habe ich versucht, ins Deutsche herüber zu retten. So finden sich auch in der deutschen Version Menschen, die unterschiedliche Dialekte oder Akzente sprechen. U.a. Niederländisch, französisch, schweizer hochdeutsch und bayrisch. Zudem werden sich Ritter und Lords eher gewählt ausdrücken, während Bauern ihre Worte vielleicht mehr schleifen als andere Berufsgruppen."

Verwendung von Mods

Wie schon U5:Lazarus basiert auch Ultima 6 Project bekanntlich auf der Dungeon Siege Engine. Diese erlaubt, wie das originale Spiel auch schon die Verwendung von sogenannten Mods: kleine Ergänzungen, Verbesserungen und Änderungen, die eigenständig kompiliert und nachträglich installiert werden können.

Vorinstallierte Mods

Auch für U6P gibt es einige, meist sehr sinnvolle Modifikationen, von denen ich all jene bereits vorab installiert habe, die einfach sinnvoll sind oder den Spielspaß zu mindern oder sonstwie in das Gameplay eingreifen.

Porträt Pack von Tribun Dragon

Tribuns Porträt Pack aller fehlenden NPC-Porträts wurde fast vollständig übernommen. Einzige Ausnahme sind die bestehenden drei Überschneidungen mit Anguillas Porträt Pack. Hier wurde nur das Porträt von Wanda aus dem Pack von Tribun verwendet.

Porträt Pack von Anguilla

Anguillas Porträt Pack der fehlenden Gargoyle-, Zyklopen- und Fuzzies-Porträts. Zudem wurden zwei der sich mit Tribuns Pack überschneidenden Porträts (Gherick und Sin Vraal) verwendet.

Neue Spruchrollen Icons von Shaella

Dieser Mod versieht die unterschiedlichen Zauberspruch-Schriftrollen mit eigenständigen Icons zur Besserung Unterscheidbarkeit. Zudem werden die deutschen Übersetzungen der Spruchnamen ergänzt.

Neue Icons für die Spruchrollen des Wissens von Shaella

Dieser Mod versieht die unterschiedlichen Zauberspruch-Schriftrollen des Wissens (jene, die ins Zauberbuch eingetragen werden können) mit Icons, die den Zirkel der Magie ausweisen, dem sie angehören.

Bereit zur Höherstufung von Shaella

Die Erfahrungspunkte eines Gefährten verfärben sich blau, sobald er ausreichend Punkte gesammelt hat um eine Stufe aufzusteigen.

Icons für die wichtigsten Bücher im Spiel von Shaella

Von den über 100 unterschiedlichen Büchern in Ultima 6 Project gibt es einige, die für das Fortkommen im Spiel unerlässlich sind. Diese haben besondere Icons erhalten, um sie kenntlich zu machen.

Reagenzien Marker von Shaella

Wildwachsende Reagenzien sind im Spiel durch einen schwache gelbliche Lichtsäule, der von ihnen ausgehend nach oben strahlt, kenntlich gemacht.

Brotkrumen ohne Bezeichnung inspiriert von Shaella

Bei der Verwendung von Brotkrumen zur Spurenmarkierung, ist die Bezeichnung 'Brotkrumen' gelöscht, so dass die eigene Benennung sofort vergeben werden kann."

Danksagungen

Aufbauend auf der Vorarbeit von Cosiran Dragon aus dem Jahre 2010 habe ich diese Übersetzung 2012 begonnen und 2014 auch fertiggestellt. Dies geschah natürlich nicht ohne Hilfe. Ein herzliches Dankeschön geht also neben Cosiran Dragon auch an:

- *Alfie* vom Team Archon für unermüdliches Bugfixing sowie Einweisung und Hilfen in allen Lebenslagen.
- *Ralf* für die Übersetzung aller Konversationen von Trinsic
- *Tribun Dragon* für die Übersetzung des letzten Teils des Bestiariums und die Spielkontrollen im Kompendium und Hinweise zu Begrifflichkeiten aus Ultima 7
- *Hina* für die Übersetzung von 2 Büchern

Danke für Eure Hilfe!
Sir 'John' Dragon

Diese Leute haben viel von ihrer Zeit dafür aufgewendet, dass das Ultima 6 Project Ihnen gebührt daher der Dank der Spieler für ihren Willen, dieses Projekt zu vollenden.

Prodzent

Zephyr, Frilly Wumpus, WyrdWeb

Inhaltlicher Koordinator

Aletys

Führender 3D-Künstler

Niko

Skrit Programmierer

Ozzy

Interface-Designer

Ozzy

Komponist

Destiny Hikari, Roland La Goy, David Green, Steven Keys

QA-Testing

Jyte, Alfie, Corwin, Quentico, Andrew Murrell, Cassie

Welterbauer

Android Andy, Nicodemus, Riptzen, Quentico, The Dreamless

Führender Welterbauer

Alfie

liaison bei RPGWatch

Corwin

Porträt-Künstler

Devon, Alex Gonzales, Daniel Mafra (a.k.a Danny the Dog), Nicky (a.k.a. Theta), Tomi Taipaleenmäki, Helmut (Wendelin), Shafali, Julio Vanzeler

Interface-Künstler

Alex Gonzales, Daniel Mafra (a.k.a Danny the Dog)

Gesprächs-Bearbeiter

Nicodemus

Gründer

Sliding Dragon

Webmaster

Sliding Dragon

Berater

Gil "Gileathane Dragon", Arkaeyn

Skrit-Modder

Daniel Auerbach, Episthene

Dialog-Schreiber und -lektor

Tinuviel, Phantom Fox

Stats/Teleportation

Xmen90s

Programmierung und Erforschung der Tagesabläufe

Developer Girl

Einstiger Ko-Produzent

Rowindor

Gesprächs-Extraktion

Xenerkes

3D-Künstler

Ba'alzzamon

2D-Texturen-Künstler

Shafali

Musiker

Ian Cameron

Auftragsbuch und Inhalts-lektor

Broadsword

Deutsche Übersetzung

Cosiran Dragon & SirJohn

PDF-Kompodium

Tribun Dragon

Das originale Ultima VI wurde von Origin Systems unter Lord British im Jahr 1990 erschaffen. Die letzte Version des Ultima 6 Project wurde von Team Archon im Februar des Jahres 2013 veröffentlicht. Beide verdienen Respekt für ihre Leistungen in der Erschaffung beider Spiele.

