

Ultima VI

Der Falsche Prophet



Das Handbuch



Das Handbuch für die deutsche Version

Version 1.1

Umschlagbild: Denis Loubet

Text und Layout: „Sir“ John Kehl

serendipitous@udic.org
<http://ungesundes-halbwissen.de>





Inhalt

Vorwort.....	4
Über dieses Handbuch.....	5
"Installation".....	5
Umfang der Übersetzung.....	5
Besonderheiten der deutschen Version.....	6
Erste Schritte.....	7
Das Hauptmenü.....	8
Bildschirmaufteilung.....	9
Die Karte.....	9
Die Status-Übersicht.....	9
Das Textfenster.....	11
Kommando-Symbole und Tastaturbelegung.....	12
Die Arkanen Künste.....	16
Die Worte der Macht.....	16
Die Reagenzien.....	17
Schwarzperle.....	17
Blutmoos.....	17
Knoblauch.....	17
Ginseng.....	18
Alraunwurzel.....	18
Nachtschatten.....	18
Spinnenseide.....	18
Schwefelasche.....	18
Die Acht Zirkel der Magie.....	19
Der Erste Zirkel.....	19
Der Zweite Zirkel.....	21
Der Dritte Zirkel.....	22
Der Vierte Zirkel.....	24
Der Fünfte Zirkel.....	25
Der Sechste Zirkel.....	27
Der Siebente Zirkel.....	28
Der Achte Zirkel.....	29
Addendum: Der Mord an Quenton.....	31
Was bisher geschah.....	31
Die Musterlösung.....	32





VORWORT

Willkommen Wanderer!

Ultima VI kann man wohl ohne Übertreibung als Meilenstein der Rollenspielgeschichte bezeichnen. Als es 1990 erschien, übertraf es die Grenzen dessen, was man seinerzeit spielestechnisch für machbar hielt. Leider hat sich Origin damals nicht getraut nach dem Desaster des Versuchs der französischen Übersetzung, andere Versionen als die englische Originalversion zu veröffentlichen. Dies hatte zu Folge, dass dieses wunderbare Spiel bis heute nur auf Englisch zur Verfügung stand.

Höchste Zeit also das Spiel zu seinem 25-jährigen Jubiläum endlich auch auf Deutsch spielbar zu machen.

Ich habe diese Übersetzung als sogenanntes "Fan-Projekt" in meiner Freizeit angefertigt, und obschon ich kein gelernter Übersetzer bin, so möchte ich doch glauben, dass ich mit der notwendigen Sorgfalt und Achtsamkeit eine Übersetzung angefertigt habe, die in ihrer Qualität diesem wundervollen Spiel gerecht wird.

Der Patch ist und bleibt selbstverständlich kostenfrei. Ich bitte lediglich darum, ihn NICHT ohne meine Genehmigung weiterzugeben / zum Download bereitzustellen. Bitte verlinkt stattdessen auf meine (ebenfalls kosten- und werbefreie ;-) Seite: <http://www.ungesundes-halbwissen.de>

Da ich nicht nur der einzige Übersetzer, sondern zudem auch der einzige Korrekturleser meines Geschreibsels war, habe ich vermutlich Hundertdrölfzig Rechtschreib-, und Grammatikfehler übersehen. Mit Eurer Hilfe kriegen wir die aber auch noch raus: Ich bin gerne jederzeit bereit, bestehende Fehler, die Ihr mir meldet, auszumerzen und den Patch neu zu kompilieren.

Wenn Ihr was entdeckt, schreibt mir bitte eine kurze Mail, WER im Spiel WAS Falsches gesagt hat. Kurze Auszüge reichen aus, z.B. Boskin: "Wenn Ihr mihc gehen lasst".

Die Mail bitte an: serendipitous@udic.org

Vorab: Herzlichen Dank!

Erst einmal aber ganz viel Spaß mit dem Spiel!

Sir John





ÜBER DIESES HANDBUCH

Ich habe versucht alle für das Spiel notwendigen Informationen einzupflegen, ohne den Anspruch zu haben ein vollständiges Nachschlagewerk zu der Welt von Britannia zu schaffen. Insbesondere die Besonderheiten und Unzulänglichkeiten der deutschen Version sollten herausgearbeitet werden.

Entsprechend bewegt sich das vorliegende Handbuch vom Umfang her irgendwo zwischen dem originalen Handbuch und dem Compendium.

Obschon dieses Handbuch für die deutsche Version von ULTIMA VI geschrieben wurde, gelten die Inhalte, abgesehen von den deutschen Besonderheiten und Begrifflichkeiten, natürlich gleichsam für das originale Spiel.

"INSTALLATION"

...ein großes Wort in diesem Fall :-)

Um diesen Deutschen Sprachpatch zu nutzen, muss natürlich das originale Spiel installiert sein. Meines Wissens funktionieren alle PC-Versionen von Ultima VI - jedenfalls habe ich noch keine gefunden, die inkompatibel gewesen wäre.

Wenn Ihr diese Datei lest, habt Ihr die ZIP-Datei mit allen notwendigen Dateien bereits geöffnet. Grundsätzlich müssen lediglich alle Dateien aus dem ZIP-Archiv in das Programmverzeichnis von Ultima VI kopiert werden. In genau jene Verzeichnisse, in denen die jeweiligen Dateien derzeit auch liegen. Normalerweise ist dies das unmittelbare Spielverzeichnis, z.B. C:\ULTIMA6

Ich möchte empfehlen, alle Dateien, die ersetzt werden, vorher sicherheitshalber an einen anderen Ort zu kopieren und so zu sichern.

UMFANG DER ÜBERSETZUNG

Übersetzt wurden sämtliche Dialoge, alle Bücher, Schilder, Wegweiser und Grafiken. Auch Ortsnamen, Bezeichnungen von Schenken, Herbergen und Schiffen wurden analog zu der existierenden Übersetzung des "Ultima 6 Project" eingedeutscht.

Alle übersetzten Konversationen, Bücher, Schilder, Bezeichnungen etc. in diesem Spiel füllen zusammengekommen ca. 800 Schreibmaschinenseiten in DinA4. Allein die Dialoge mit den NPCs sind über 15000 Zeilen - jetzt übersetzter - Text.

Ich hab dem Spiel zudem ein neues, etwas moderner wirkendes Logo spendiert - es stammt von der Boxverpackung des Originalspiels. Ich hoffe, dass ich mit diesem "Enhancement" keinem alten Fan zu nahe getreten bin; fand ich es doch eigentlich sehr sprechend und passend ein "aufgewertetes" und "weiterentwickeltes" Logo zu verwenden vor dem Hintergrund, dass ich die bestehenden Text nicht nur übersetzt habe, sondern zeitgleich diverse Fehler und Inkonsistenzen ("Nitpicks") ausgemerzt habe.

In englischer Sprache belassen habe ich sämtliche Copyright Fragen und Antworten innerhalb des Spiels, da diese auf dem englischsprachigen Manual basieren. Hier wäre eine Eindeutschung fahrlässig sinnlos gewesen.





Diese Übersetzung wurde mithilfe einer ganzen Handvoll von Tools bewerkstelligt, die von anderen Fans programmiert wurden, um Übersetzungen und andere Modifikationen überhaupt möglich zu machen. Lediglich die Textstrings in den kompilierten Dateien game.exe und u.exe konnten nicht extrahiert werden. Dies hatte zur Folge, dass ich mittels eines HEX-Editors im Binärfile selbst Hand anlegen musste. Dies ist ebenfalls der Grund dafür, dass es hier und da noch englische Rudimente zu sehen gibt, die ich nicht losgeworden bin, da eine Ersetzung mittels HEX-Hacking bedingt, dass ich mich an die vorgegebene Buchstabenanzahl halte. Das war an einigen Stellen einfach nicht sinnvoll möglich. Dort habe ich im Zweifel dann das Englische belassen, um der Gefahr zu begegnen, Worte so kürzen zu müssen, dass am Ende die Verständlichkeit leidet. Prominentes Beispiel ist vermutlich das Magiesystem mit sämtlichen Reagenzien, welches komplett in Englisch belassen wurde.

BESONDERHEITEN DER DEUTSCHEN VERSION

Umlaute werden angezeigt, können aber nicht verwendet werden. Das liegt vor allem daran, dass die genutzte Codepage keine Umlaute kannte, und ich diese auf andere, nicht benutzte Zeichen umlegen musste. Ich habe also Symbole die ich nicht unbedingt brauchte (z.B. das Semikolon) mittels eines Grafikprogramms neu gezeichnet. So steht im Code nun also "Mit freundlichen Gr+_en" statt "Grüßen". Daher könnt Ihr die Umlaute zwar lesen, nicht aber selber verwenden - Sorry! Wenn Schlüsselwörter Umlaute enthalten, akzeptiert der Parser dafür aber verschiedene Schreibweisen.

Beispiel: Soll nach "König" gefragt werden, wird sowohl "konig" wie auch "koenig" (bzw. "koni" und "koen" analog zu oben) akzeptiert. Nicht aber "könig".

Darüber hinaus gibt es immer mal wieder einige Sätze und Meldungen, die ich Englisch gelassen habe. Diese finden sich dann ebenfalls in kompilierter Form in den .exe Dateien und mir ist keine sinnvolle Möglichkeit eingefallen, diese ins Deutsche zu bringen.

Die vorliegende deutsche Version weicht aber auch inhaltlich an einigen Stellen vom Original ab.

Zum einen habe ich diverse textliche und logische Ungereimtheiten, die im Originaltext vorhanden sind dahingehend abgeändert, dass die enthaltenen Informationen nunmehr zu den früheren und späteren Teilen der Ultima-Reise passen.

Des Weiteren konnte ich hier und da ein paar Bugs beheben, die sich in den ursprünglichen Code eingeschlichen hatten. Auch der wahrscheinlich auffälligste Bug des Spiels – die unlösbare Geschichte um den Mord an Quenton – konnte ich zumindest ein wenig abmildern, sodass auch dieser Quest jetzt spielbar ist – wenn auch mit Einschränkungen.

Eine Lösung für diesen Quest füge ich diesem Handbuch bei: da er bisher nicht verfügbar war, ist die Lösung entsprechend auch (noch) in keiner Musterlösung enthalten

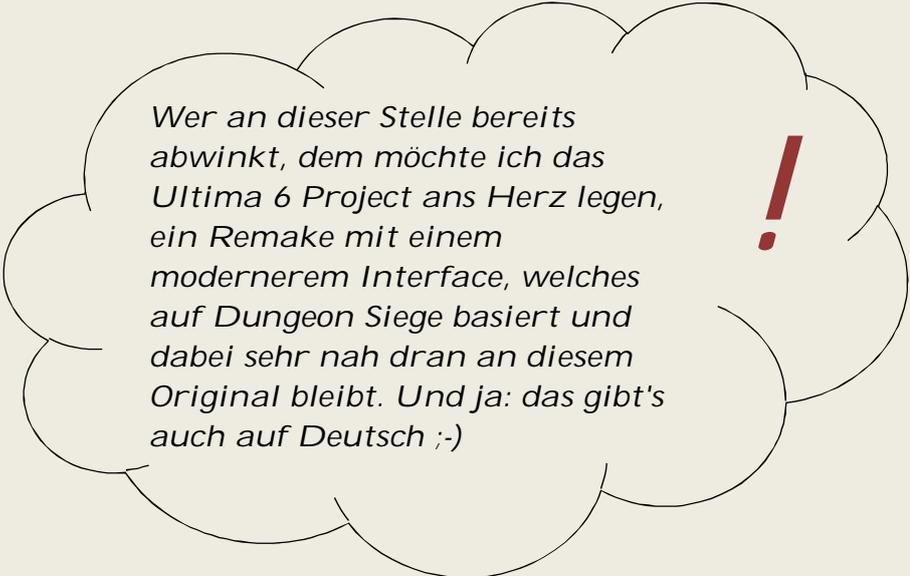
Analog zu diesen Änderungen, habe ich auch für die englische Version einen „Nitpicker“-Patch erstellt, der eben diese textlichen und logischen Fehler adressiert.





ERSTE SCHRITTE

Für alle die sich aufgrund meines Sprachpatches nun das erste Mal an das Spiel heranwagen, sei ein Wort der Warnung hinterlassen: dieses Spiel ist ein altes Juwel der Spieleschmiedekunst. Hierbei liegt die Betonung ebenso auf "Juwel" wie auf "alt". Das beginnt schon damit, dass dieses Spiel einen sogenannten "Parser" besitzt: es erwartet also Texteingaben vom Spieler - oder wie man in Berlin sagen würde: "Watt issn ditt? - Da musste watt tippen, wa?"



Wer an dieser Stelle bereits abwinkt, dem möchte ich das Ultima 6 Project ans Herz legen, ein Remake mit einem modernerem Interface, welches auf Dungeon Siege basiert und dabei sehr nah dran an diesem Original bleibt. Und ja: das gibt's auch auf Deutsch ;-)

Ihr seid noch da? Gut! Freut mich sehr - kommen wir also zur Sache:

Es gibt immer einige Dinge, die Ihr NPCs fragen könnt, allen voran: Name und Beruf.

Für alle Anweisungen gilt: ein Wort reicht aus, genaugenommen reichen bereits die ersten 4 Stellen des Wortes (Für "Hut" reichen sogar nur 3 ;-)

Wollt Ihr also Lord British nach seinem Job fragen, tippt Ihr "beruf", oder nur "beru".

Wonach Ihr fragen könnt, wird in den Dialogen kenntlich gemacht. Themen zu denen die NPCs etwas zu sagen haben sind hellrot eingefärbt. Um es nicht zu einfach zu machen, gibt es aber hin und wieder auch Themen, die nicht in den Dialogen auftauchen, aber dennoch abgefragt werden können.

Standardfragen, die immer funktionieren:

Name: name

Tätigkeit: job, beru(f)

Verabschieden: lebt (wohl), ciao, bye

Mögliche Gruppenmitglieder anwerben: begl(eiten), mitm(achen), ansc(hließen), join

Gruppenmitglieder rauswerfen: verl(assen), geht, leav(e)

Nachfragen in Dialogen erwarten die Eingabe von „j“(a) oder „n“(ein),

Systemnachfragen (Speichern, Spiel verlassen, etc.) aber „y“(es) oder „n“(o)





DAS HAUPTMENÜ

Wenn Du ULTIMA VI startest, läuft zunächst eine einführende Filmsequenz, die die Vorgeschichte bis zum Beginn des Spiels erzählt. Wenn Du die begleitenden Texte gelesen hast, klicke mit der Maus um in der Geschichte fortzufahren. Mit Drücken der ESC Taste kannst Du die Filmsequenz abbrechen.

Nach dem Ende der Sequenz siehst Du das Hauptmenü mit Auswahlmöglichkeiten. Diese kannst Du entweder mit der Maus oder mit den Pfeiltasten der Tastatur ansteuern.



Einführung

Startet (nochmals) die einführende Filmsequenz.

Charakter erstellen

Startest Du ULTIMA VI das erste Mal musst Du zunächst einen Charakter erstellen. Mit dieser Option kannst Du deinem Avatar einen Namen geben und das Geschlecht und Aussehen wählen. Wenn Du danach „Continue“ klickst, folgen eine Reihe von Fragen, auf die Du jeweils zwei Antwortmöglichkeiten hast (A und B). Die Auswahl deiner Antworten bestimmt deinen Charakter und deine Fähigkeiten im Spiel. Ist dein Charakter festgelegt folgt der zweite Teil der einführenden Filmsequenz, dessen Ende dich direkt in den Thronsaal von Lord British und mitten ins Getümmel katapultiert.

Charakter laden

Wenn Du zuvor bereits ULTIMA IV oder ULTIMA V gespielt hast, hast Du auch die Möglichkeit deinen dort geformten Charakter inklusive aller erreichten Punkte hierher zu transferieren und mit diesem weiterzuspielen.

Danksagungen

Listet auf, wer bei der Herstellung von ULTIMA VI was gemacht oder beigetragen hat.

Abenteuer fortsetzen

Startet das Spiel für den von Dir erstellten oder importierten Charakter.





BILDSCHIRMAUFTEILUNG

Der Bildschirm teilt sich in vier Bereiche auf. Im Uhrzeigersinn links oben begonnen sind dies die Karte, die Statusübersicht, das Textfenster und die Kommando-Symbole.



Die Karte

Der größte Bereich des Bildschirms wird von der Karte oben links belegt. Sie zeigt die Gegend durch die Du dich bewegst immer mit Dir im Zentrum.

Mit der Maus kannst du steuern, indem du den Zeiger an eine Stelle um dich herum bewegst. Sobald aus dem Mauszeiger ein Pfeil wird, bewegst Du deine Figur durch Drücken der linken Maustaste in Richtung des Pfeils.

Ebenso kannst Du mittels der Tastatur steuern. Hierfür benutze die entsprechenden Cursortasten, oder aber eine der acht Tasten um die [5] des Nummernblocks herum. So kannst Du dich auch diagonal fortbewegen.

Wenn Du warten und nichts tun möchtest, klicke entweder links auf deinen Charakter oder drücke die Leertaste.

Die Status-Übersicht

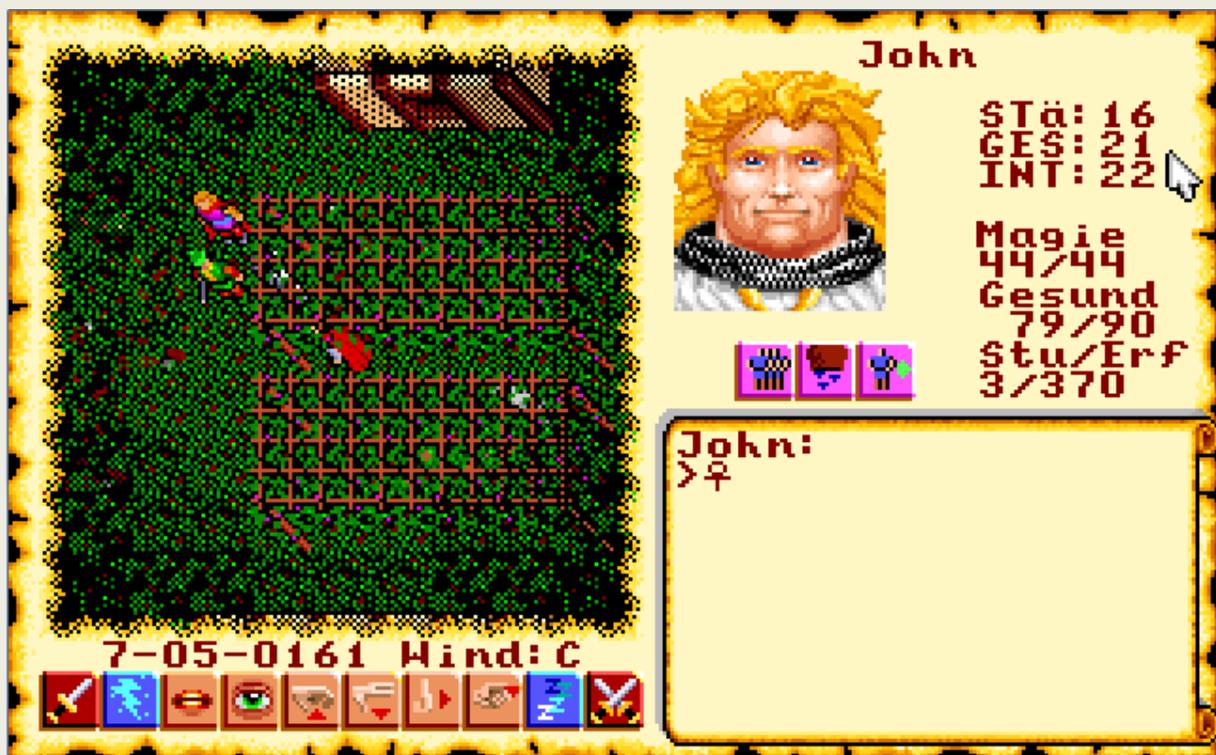
In der oberen rechten Ecke befindet sich die Status-Übersicht. Die Inhalte in dieser Übersicht sind vielfältig und können wechseln. Ganz oben sieht man die derzeitige Position der Sonne von Britannia sowie die der zwei Monde, Felucca und Trammel. Darunter befindet sich anfangs eine Übersicht der Mitglieder deiner Gruppe, zusammen mit ihrem Bild und den Trefferpunkten. Erscheinen die Trefferpunkte rot so ist derjenige schwer verletzt; bei grüner Einfärbung ist das Mitglied vergiftet und bedarf dringend einer Behandlung.

Bei mehr als fünf Mitgliedern erscheinen Pfeile zum auf- und abblättern. Statt der Pfeile können auch die Tasten „+“ und „-“ benutzt werden.





Wenn Du den Namen eines Gruppenmitglieds anklickst (oder eine der Funktionstasten F1-F8 benutzt) erscheinen Einzelheiten zu dem- oder derjenigen.



Je höher ein Wert ist, umso besser ist derjenige in diesem Bereich:

Die Stärke (Stä) bestimmt wie viel ein Charakter tragen kann und wie effektiv er mit Schlagwaffen umzugehen weiß.

Die Geschicklichkeit (Ges) bestimmt die Effektivität im Umgang mit Stoß- und Fernwaffen und die Schnelligkeit mit der man sich bewegen kann. Dies bezieht sich sowohl auf Schritt- wie auch auf Schlaggeschwindigkeit.

Intelligenz (Int) ist vor allem entscheidend für Magier und bestimmt die Effektivität der gewirkten Zaubersprüche.

Die beiden folgenden Angaben zeigen jeweils ein Paar an Nummern: die erste die die derzeitige Punktzahl die der Charakter besitzt, die hintere Zahl entspricht der derzeitigen Maximalanzahl an Punkten.

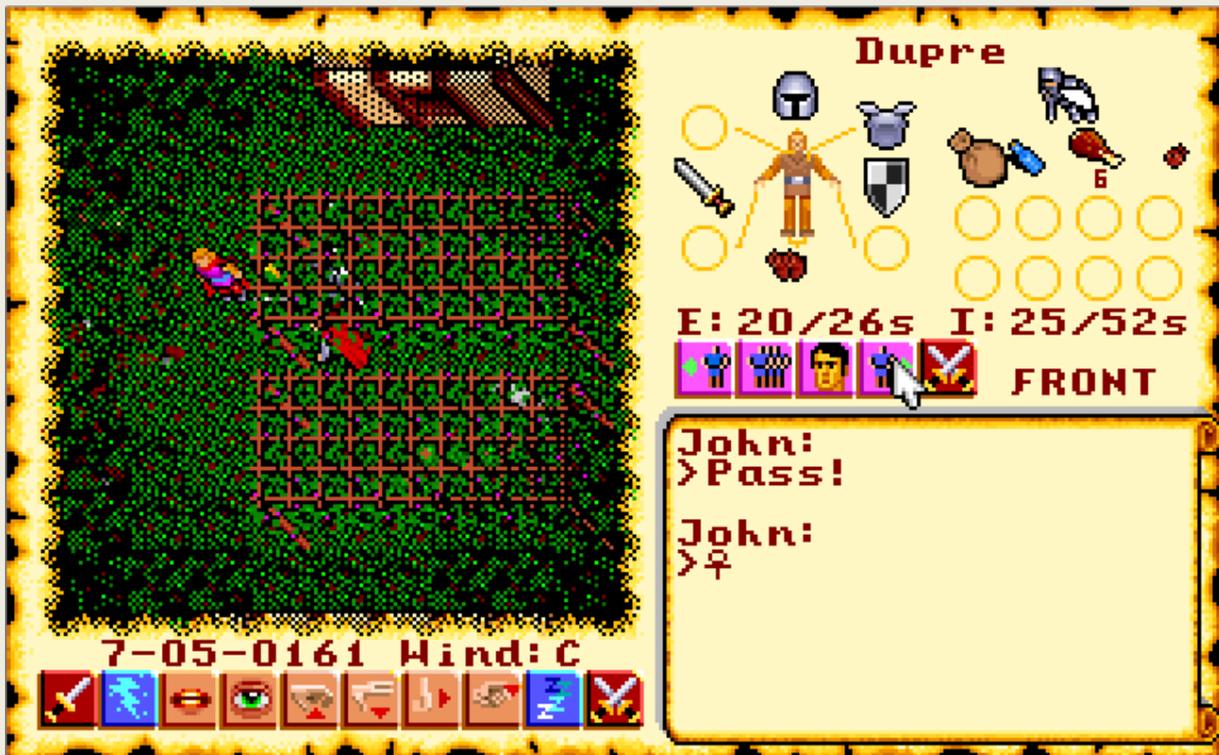
Magiepunkte (Magie) bestimmen die Anzahl an Zaubersprüchen, die das Gruppenmitglied im Moment wirken kann: ein Zauberspruch des vierten Zirkels benötigt zum Beispiel vier Magiepunkte um ausgesprochen werden zu können.

Magiepunkte regenerieren sich im Verlauf der Zeit: jede Stunde erhöhen sich die Punkte entsprechend deiner Stufe (s. unten) bis zur angegebenen Maximalpunktzahl.

Die Gesundheitspunkte (Gesund) zeigen kann, wie viel Schaden ein Gruppenmitglied (noch) nehmen kann, bevor es stirbt. Die Gesundheit eines Charakters kann nur durch Schlaf oder Heilung wiederhergestellt werden.

Die nächsten Angaben sind einerseits die Stufe (Stu), die ein Charakter erreicht hat, und zum anderen die Menge an Erfahrung (Erf), die er bisher gesammelt hat. Die Erfahrungspunkte sind ausschlaggebend, für eine Erhöhung der Stufe durch Meditation an einem Schrein.





Um das Inventar eines Gruppenmitglieds zu öffnen, klicke auf die entsprechende Figur auf der linken Seite der Liste. Auf der sich öffnenden Ansicht ist links der Charakter abgebildet, zusammen mit allen Gegenständen, die er oder sie gerüstet oder angezogen hat. Wird etwas in der Hand gehalten, das beide Hände benötigt (Armbrust, zweihändige Waffen), so kann nur eine der beiden Hände belegt werden. Unter der Figur ist das derzeitig getragene, sowie das Maximalgewicht der gerüsteten Gegenstände zu sehen (E:).

Auf der rechten Seite ist die Auflistung aller Gegenstände zu sehen, die der Charakter in seinem Rucksack bei sich trägt. Die darunter befindliche Gewichtsangabe entspricht der insgesamt möglichen Traglast der Figur (I:).

In der unteren, rechten Ecke ist der Kampfmodus der Figur zu sehen (derzeit „Front“). Die verschiedenen Modi werden im folgenden Kapitel „Kommando-Symbole“ erläutert.

In der unteren, linken Ecke sind fünf Schaltflächen angebracht. Von links nach rechts sind dies: vorheriger Charakter, Gruppenansicht, Umschalten zwischen Porträt- und Inventaransicht, folgender Charakter, Umschalten Kampfmodus

Das Textfenster

In der unteren rechten Ecke befindet sich das Textfenster. Alle Texte, die Du tippst, die beschreiben was Du siehst und hörst und tust werden hier angezeigt. Wenn ein Text zu lang ist, um vollständig angezeigt zu werden, erscheint ein kleiner, nach unten zeigender Pfeil am Rand des Fensters. Drücke die Leertaste oder klicke in das Textfenster, um weiterzublättern und den Rest des Textes zu lesen.





Kommando-Symbole und Tastaturbelegung

Unterhalb der Karte sind zehn Kommando-Symbole. Diese können mittels der Maus ausgewählt werden oder durch Drücken der entsprechenden Kürzeltaste aktiviert werden. Danach klicke auf ein Objekt oder ein Ziel auf der Karte, um die Aktion auszuführen.

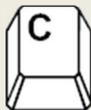
Zusätzlich kann die rechte Maustaste mit einem Standard-Kommando belegt werden. Dazu bewege den Mauszeiger über das von Dir gewünschte Kommando und klicke mit der rechten Maustaste. Eine blaue Linie wird unter dem Symbol erscheinen. Wann immer Du nun auf der Karte die rechte Maustaste betätigst, wird genau dort das blau unterlegte Kommando ausgeführt werden. Die Belegung der rechten Maustaste kannst Du beliebig oft ändern.

Auch die Kürzeltasten für die Kommando-Symbole sind und bleiben Englisch – die Ausgabe erfolgt dann aber in Deutsch.



(Attack) Kämpf

Nach Aktivierung kann auf der Karte ein Ziel gewählt werden, welches mit der gerüsteten Waffe angegriffen wird. Wird benutzt um Menschen oder Monster anzugreifen oder um zu versuchen Objekte zu zerstören.



(Cast) Zauber

Erlaubt Dir Zauber entsprechend deines Könnens zu wirken. Dafür musst Du ein Zauberbuch besitzen, dieses gerüstet haben und die notwendigen Reagenzien und Manapunkte besitzen, um den Zauber zu sprechen. Nachdem Du den Befehl aktiviert hast, erscheint in der Status-Übersicht die Liste aller Zaubersprüche die das Mitglied beherrscht, gefolgt von einer Zahl, welche angibt, wie häufig dieser Zauber mithilfe der vorhandenen Reagenzien gesprochen werden kann.

Ein Zauber wird gewirkt, indem Du ihn aus der Liste wählst. Du kannst aber auch die Worte der Macht sprechen, indem Du die Anfangsbuchstaben des Zaubers tippst, den Du wirken möchtest. Um zum Beispiel den Zauber „Erwehre (dich der) Untot(en)“ – An Xen Corp – zu sprechen, tippst Du „AXC“ ein.





		(Talk)	Rede	<p>Erlaubt Dir mit anderen Menschen – auch Mitgliedern deiner Gruppe – zu kommunizieren. Auch mit einigen Schreinen und Statuen kann man sich unterhalten. Hierfür wähle nach dem aktivieren des Modus das Ziel aus, mit welchem Du sprechen möchtest. Die meisten Gesprächspartner reagieren zumindest auf die Worte: „Name“, „Beruf“ und „Lebt wohl“. Personen, die bereit sind, dich auf deinen Abenteuern zu begleiten, reagieren zudem auf „begleiten“ und „verlassen“. So kannst Du deine Gruppe auf bis zu acht Personen verstärken. Weitere Worte auf die Personen reagieren findest Du zumeist in Antworten rosa hervorgehoben. Mehrmaliges Nachfragen mithilfe des gleichen Begriffs ist aber für gewöhnlich sinnlos.</p>
		(Look)	Sieh	<p>Erlaubt Dir alles und jeden in deiner Umgebung zu identifizieren. Auch Gegenstände in deinem Rucksack kannst Du Dir anschauen. Dieser Befehl kann zudem genutzt werden um Bücher, Schilder und Wegweiser zu lesen oder Dir Gemälde anzuschauen. Zudem kannst Du Dinge untersuchen und dir die Eigenschaften von Waffen und Rüstungen anschauen.</p>
		(Get)	Hol	<p>Lässt dich einen Gegenstand aufheben. Du musst neben diesem Gegenstand stehen. Ist er nicht zu schwer, wird er in deinem Rucksack abgelegt.</p>
		(Drop)	Lege	<p>Kann benutzt werden, um Gegenstände abzulegen, die du nicht länger brauchst. Zunächst wähle aus deinem Inventar den Gegenstand den Du ablegen möchtest, danach wähle auf der Karte den Ort ihn abzulegen.</p>
		(Move)	Beweg	<p>Kann benutzt werden um einen Gegenstand zu bewegen oder innerhalb der Gruppe herum zu reichen. Auf einen Gegenstand oder eine Person in der Karte angewendet, kannst du diesen manchmal wegschieben, um so den Weg frei zu machen. Auch Personen kannst Du versuchen zu bewegen. Aber wie im richtigen Leben werden sich natürlich nicht alle Menschen von Dir herumschubsen lassen.</p>





(Use)

Nutz

Betätigt oder benutzt ein Objekt, welches eine Funktion besitzt oder löst diese aus. Dieser Befehl kann insbesondere benutzt werden zum Öffnen und Schließen von Türen und Truhen oder zum Betreten und Verlassen von Schiffen. Auch zum Beispiel Leitern, Pferde, Teleskope, Kristallkugeln, Klingeln und vor allem Nahrung werden über diesen Befehl benutzt.

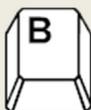


(Rest)

Ruhe

Weist deine Gruppe an, Rast zu machen. Hierdurch erholen sich Körper und Geist: sowohl Gesundheit wie auch Manapunkte erhöhen sich durch das Rasten. Nach aktivieren des Befehls muss noch bestimmt werden wie lange Du rasten willst und ob, bzw. wer Wache hält. Denke daran, dass Charaktere, die kein Essen besitzen oder Wache halten sich nicht erholen werden.

Solltest Du während des Schlafs von Feinden oder Monstern überrascht werden, so werdet Ihr nicht geweckt, wenn niemand Wache hält. Befindet sich deine Gruppe auf einem Schiff bewirkt dieser Befehl eine Auszeit auf See und damit verbunden eine Reparatur des Schiffes. Möglicherweise sind mehrere Ruhephasen notwendig, um ein Schiff vollständig zu reparieren.



(Begin
or
Break
off
Combat)

Beginn
oder
beende
Kampf

Versetzt die Gruppe in Kampfbereitschaft und beendet diese bei nochmaligem Drücken. Im normalen Gruppenmodus folgen deine Gefährten dir, wohin Du auch gehst. In Kampfbereitschaft verhält sich jedes Mitglied deiner Gruppe entsprechend deinen Anweisungen in der Status-Übersicht.

Die dort wählbaren Modi sind:
Front, Rück und Seite – Diese positionieren das Gruppenmitglied bei einem Angriff an der entsprechenden Stelle.
Mit „Wüten!“ wird der stärkste Gegner zuerst angegriffen.
Mit „Rückzug“ versucht das Mitglied Kämpfe zu vermeiden
Durch „Angriff“ greift das Mitglied selbstständig das nächste Ziel an und
Mit „Befehl!“ wartet derjenige in jeder Runde auf deine Angabe, was er zu tun hat.





	(Save)	Sichern	Sichert das laufende Spiel. Wird das Spiel unterbrochen und später erneut gestartet, fährt es an dieser Stelle fort. Die Bestätigung muss hier mit „y“(es) erfolgen.
	(Restore)	Laden	Stellt das zuvor mittels Strg+S gesicherte Spiel wieder her.
	(Quit)	Beenden	Beendet das Spiel, ohne es zuvor zu sichern. Die Bestätigung muss hier mit „y“(es) erfolgen.
	(Help)	Hilfe	Schaltet den Hilfemodus ein und aus.
	(Sound)	Musik	Schaltet die begleitende Musik an und aus.
	(Solomode)	Solomodus	Schaltet den Avatar (1) oder ein Mitglied der Gruppe (2-8) in den Solomodus. Alleine kann man sich frei bewegen. Leitern, Mondpforten und Verliese sind jedoch blockiert.
	(Partymode)	Gruppenmodus	Schaltet vom Solomodus zurück in den Gruppenmodus.





DIE ARKANEN KÜNSTE

Das erfolgreiche Wirken eines Zaubers bedarf langer Übung, viel Geschick, entsprechendes Können und gleichsam das korrekte Handhaben der verschiedenen, notwendigen Komponenten.

Neben der Expertise des Magiers, werden immer auch ein griffbereites Zauberbuch, die entsprechenden Worte der Macht in genauer Intonation und die notwendigen Zutaten in ausreichender Menge benötigt.

Die Worte der Macht

Während die nachstehende Liste nichts mehr zu sein scheint als unzusammenhängende Silben so kommt den Worten der Macht doch eine große Bedeutung zu. Laut ausgesprochen beschwören sie die Energie herauf, die notwendig ist, um die Sprüche und die Zutaten zu vervollständigen und zu ergänzen. In gewisser Hinsicht sind die Worte der Macht die eigentlichen Zaubersprüche.

Die 26 Silben und ihre grundsätzliche Bedeutung sind wie folgt:

<i>Wort</i>	<i>Bedeutung</i>	<i>Wort</i>	<i>Bedeutung</i>
<i>An</i>	Negation	<i>Nox</i>	Gift
<i>Bet</i>	Klein	<i>Ort</i>	Magie
<i>Corp</i>	Tod	<i>Por</i>	Bewegen / Bewegung
<i>Des</i>	Tiefer/Herab	<i>Quas</i>	Illusion
<i>Ex</i>	Freiheit	<i>Rel</i>	Ändern
<i>Flam</i>	Flamme	<i>Sanct</i>	Schützen / Schutz
<i>Grav</i>	Energie/Feld	<i>Tym</i>	Zeit
<i>Hur</i>	Wind	<i>Uus</i>	Heben/Hoch
<i>In</i>	Machen/Bewirken / Erstellen	<i>Vas</i>	Groß
<i>Jux</i>	Gefahr/Falle / Verletzen	<i>Wis</i>	Wissen/Erkennen
<i>Kal</i>	Aufrufen/Beschwören	<i>Xen</i>	Kreatur
<i>Lor</i>	Licht	<i>Ylem</i>	Materie
<i>Mani</i>	Leben/Heilen	<i>Zu</i>	Schlaf

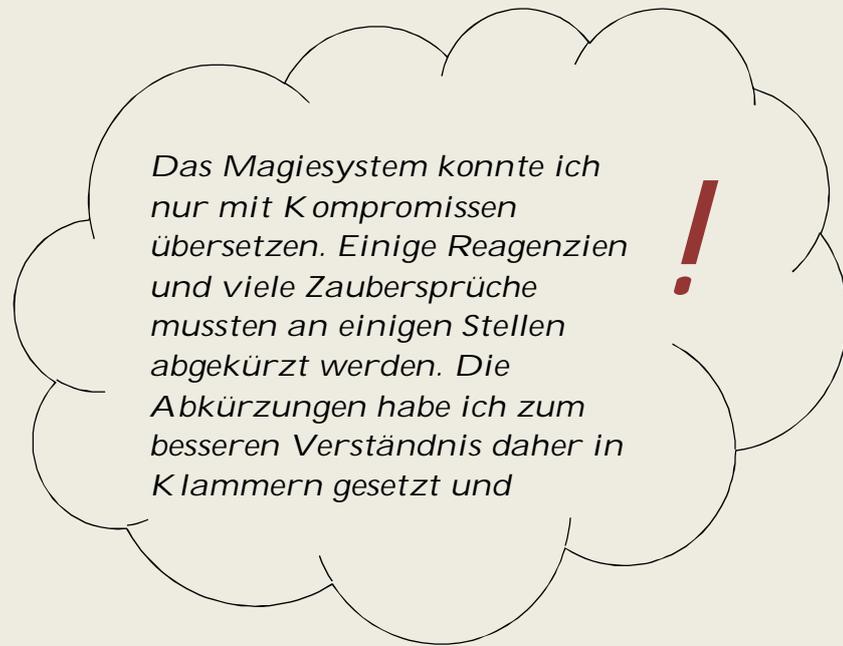
Diese Worte werden so kombiniert, dass sie den gewünschten Effekt hervorrufen, wenn Zauber gewirkt werden. Eine Liste von Zaubersprüchen folgt weiter unten. Diese Liste mag vermutlich nicht vollständig sein, umfasst aber alles Wissen, über das wir im Bereich der arkanen Künste heute verfügen.





Die Reagenzien

Es folgt eine Liste der bekannten Ingredienzen oder Zutaten, d.h. der natürlichen Komponenten, die notwendig sind, um Materie in magische Energie zu verwandeln. Während sie als individuelle Teile nutzlos sind, so sind die verschiedenen Kombinationen, gesteigert durch Gesang und den richtigen Einsatz eines Wortes der Macht, äußerst wirksam, um einem Magier enorme magische Fähigkeiten zu verleihen.



Schwarzperle

(abgekürzt: Schwrzperle)

Obwohl sie zum Zaubern schließlich zerdrückt wird, so muss diese seltene Perle eine perfekte runde Form aufweisen. Das resultierende Pulver ist das Element, das vielen Zaubersprüchen ihre Tragweite gibt.

Blutmoos

(nicht abgekürzt)

Dieses rote Gewächs mag Moos genannt werden, ist in Wahrheit aber ein Pilzgeflecht, das nur in den tiefen Wäldern des Geisterwaldes wächst. Blutmoos dient dazu, einem Zauberspruch Geschwindigkeit und Mobilität zu verleihen.

Knoblauch

(abgekürzt: Knobl.)

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.





Ginseng

(nicht abgekürzt)

Schon lange wird die Ginseng-Pflanze wegen ihrer stärkenden und heilenden Eigenschaften weithin geschätzt. 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.

Alraunwurzel

(nicht abgekürzt)

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.

Nachtschatten

(abgekürzt: N.schatten)

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 arkanen Künsten Verwendung findet, ein extrem seltener Pilz, der ähnlich der Alraunwurzel nur in tiefster Nacht gesammelt werden kann.

Spinnenseide

(abgekürzt: Spinn.seide)

Obwohl die Fäden eines einzigen Spinnengewebes ausreichen, ist es doch sehr aufwendig, in einem einzigen Netz genügend Seide zu finden. 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.

Schwefelasche

(nicht abgekürzt)

Schwefelasche ist das Produkt gewaltiger vulkanischer Eruptionen und verleiht Zaubersprüchen die sie verwenden in hohem Maße zusätzliche Energie.



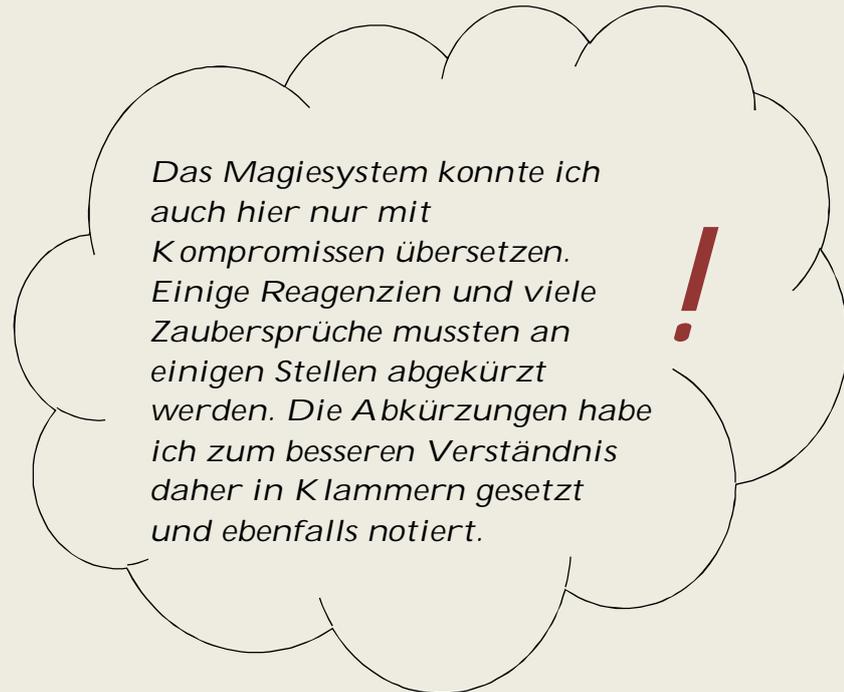


Die Acht Zirkel der Magie

Magier mit nur wenig Übung und Erfahrung sind begrenzt in ihren Fähigkeiten Zauber zu wirken. Mit der Zeit und der Erfahrung aber wachsen ihre Fähigkeiten und Möglichkeiten und auch Zaubersprüche aus höheren Zirkeln der Magie können gesprochen werden.

Große Macht geht aber niemals ohne Opfer einher. Je schwieriger ein Zauber zu wirken ist, umso höher ist der Anteil an Mana, den der Magier hierfür aufwenden muss. So kostet ein Spruch des Ersten Zirkels einen Manapunkt, während ein Spruch des Fünften Zirkels gleichsam fünf Manapunkte kostet.

Das Mana eines Magiers regeneriert sich im Rahmen von Stunden.



Der Erste Zirkel

IN MANI YLEM – Nahrung erschaffen (Nahrung)

Reagenzien: Knoblauch, Ginseng, Alraunwurzel

Wirkung: Dieser Spruch erschafft genug Nahrung für Euch und Eure Gruppe, dass jeder eine Mahlzeit bekommt.

WIS ORT – Magie aufdecken (Magie aufdeck)

Reagenzien: Nachtschatten, Schwefelasche

Wirkung: Stellt die magische Natur eines besonderen Gegenstandes und die spezifische magische Aufladung des Objektes fest.

WIS JUX – Falle aufspüren (Finde Falle)

Reagenzien: Nachtschatten, Schwefelasche

Wirkung: Deckt Fallen in verdächtigen Truhen und an Türen auf.





AN JUX ORT – Negiere Magie (Negier Magie)

Reagenzien: Knoblauch, Ginseng

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

AN FLAM – Löschen (Lösch)

Reagenzien: Knoblauch, Schwarzperle

Wirkung: Löscht Flammen

AN MANI – Verwunden (Wund)

Reagenzien: Nachtschatten, Spinnenseide

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

IN MANI – Heilung (Heil)

Reagenzien: Ginseng, Spinnenseide

Wirkung: Lässt Euch oder einem Gruppenmitglied einen Teil seiner Gesundheit wiederherstellen.

KAL LOR – Hilfe (Hilf)

Reagenzien: (Keine)

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

IN FLAM – Entzünden (Zünden)

Reagenzien: Schwefelasche, Schwarzperle

Wirkung: Entzündet eine Fackel, eine Feuerstelle oder einen Grill.

IN LOR – Licht (Licht)

Reagenzien: Schwefelasche

Wirkung: Erhellte einen dunklen Bereich.





Der Zweite Zirkel

QUAS LOR – Infravision (Infravision)

Reagenzien: Nachtschatten, Schwefelasche

Wirkung: Deckt die Gegenwart von lebendigen, warmblütigen Wesen im Dunkeln auf.

ORT JUX – Magischer Pfeil (Mag. Pfeil)

Reagenzien: Schwefelasche, Schwarzperle

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

IN NOX POR – Vergiften (Gift)

Reagenzien: Nachtschatten, Blutmoos, Schwarzperle

Wirkung: Vergiftet Euren Feind.

IN YLEM – Wiedererscheinen (Erschein)

Reagenzien: Spinnenseide, Blutmoos, Schwarzperle

Wirkung: Macht den Effekt des "Verbergen" Spruchs rückgängig, und unsichtbare Gegenstände wieder sichtbar

IN ZU – Schlaf (Koma)

Reagenzien: Nachtschatten, Spinnenseide, Schwarzperle

Wirkung: Versetzt das Ziel in tiefen Schlaf

ORT POR YLEM – Telekinese

Reagenzien: Blutmoos, Alraunwurzel, Schwarzperle

Wirkung: Bewegt Objekte in der Nähe des Zaubernden, ohne physischen Kontakt zu ihnen haben zu müssen

EX POR – Zauberschlüssel (Mag. Öffnen)

Reagenzien: Schwefelasche, Blutmoos

Wirkung: Schließt magisch verschlossene Truhen oder Türen auf





AN JUX – Falle entschärfen (MFalle)

Reagenzien: Spinnenseide, Blutmoos

Wirkung: Entschärft eine magische Falle in einer Truhe oder an einer Tür

AN YLEM – Verschwinden (Verbrg - kurz für „Verbergen“)

Reagenzien: Knoblauch, Blutmoos, Schwarzperle

Wirkung: Lässt einfache Objekte dieser Welt entschwinden

Der Dritte Zirkel

AN SANCT – Verfluchen (Fluch)

Reagenzien: Schwefelasche, Nachtschatten, Knoblauch

Wirkung: Reduziert die Fähigkeiten, die Intelligenz und die Wirksamkeit der Rüstung Eures Feindes

AN GRAV – Feld beseitigen (Negiere Feld)

Reagenzien: Schwarzperle, Schwefelasche

Wirkung: Neutralisiert magische Felder, z.B. ein Feuerfeld

POR FLAM – Feuerball (Feurball)

Reagenzien: Schwefelasche, Schwarzperle

Wirkung: Schleudert Eurem Feind ein mächtiges, flammendes Geschoss entgegen

VAS LOR – Großes Licht (GroßesLicht)

Reagenzien: Schwefelasche, Alraunwurzel

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

AN POR – Zauberschloss (M.Zu)

Reagenzien: Schwefelasche, Blutmoos, Knoblauch

Wirkung: Versieht eine Truhe oder eine Tür mit einem magischen Schloss





AN VAS ZU – Massenerwecken (MassErweckn)

Reagenzien: Ginseng, Knoblauch

Wirkung: Weckt alle nahen Schlafenden durch eine Explosion auf

VAS ZU – Massenschlaf (Massenkoma)

Reagenzien: Ginseng, Nachtschatten, Spinnenseide

Wirkung: Lässt alle Wesen im Zielgebiet in Schlaf fallen

VAS WIS YLEM – Adlerauge (Auge)

Reagenzien: Nachtschatten, Alraunwurzel

Wirkung: Lässt den Zaubernden die Welt aus dem Blickwinkel eines Adlers wahrnehmen

IN SANCT – Schutz

Reagenzien: Schwefelasche, Ginseng, Knoblauch

Wirkung: Erhöht die Fähigkeiten, die Intelligenz und die Wirksamkeit der Rüstung des Zauberziels

AN XEN CORP – Untote abwehren (Erwehr Untot)

Reagenzien: Knoblauch, Schwefelasche

Wirkung: Schlägt alle Untoten im Sichtfeld des Zaubernden in die Flucht





Der Vierte Zirkel

ORT YLEM – Animiere (Animier)

Reagenzien: Schwefelasche, Alraunwurzel, Blutmoos

Wirkung: Haucht leblosen Dingen Leben ein, so dass sie sich bewegen - jedoch nicht unter Eurer Kontrolle

KAL XEN – Untier beschwören (Untier)

Reagenzien: Spinnenseide, Alraunwurzel

Wirkung: Beschwört ein wildes Tier herbei, dass Euch im Kampf zur Seite steht

AN VAS MANI – Schwere Verwundung (Besiege)

Reagenzien: Nachtschatten, Spinnenseide, Alraunwurzel

Wirkung: Fügt dem Ziel eine fast tödliche Wunde zu und setzt es so außer Gefecht

IN FLAM GRAV – Feuerfeld

Reagenzien: Schwarzperle, Schwefelasche, Spinnenseide

Wirkung: Lässt eine versengende Feuerwand entstehen

VAS MANI – Große Heilung (Gr.Heilung)

Reagenzien: Ginseng, Spinnenseide, Alraunwurzel

Wirkung: Stellt die gesamte Gesundheit wieder her

IN WIS – Magischer Sextant (Ortung)

Reagenzien: Nachtschatten

Wirkung: Zeigt die gegenwärtige Position des Zaubersenden wie mit einem Sextant

VAS AN JUX ORT – Massenentzauberung (NegierAlles)

Reagenzien: Knoblauch, Ginseng

Wirkung: Negiert alle Magie im Bereich des Zaubersziels





In Nox Grav – Giffeld

Reagenzien: Ginseng, Nachtschatten, Spinnenseide, Schwarzperle

Wirkung: Lässt eine Wand aus giftigen Gasen entstehen

IN ZU GRAV – Schlaffeld

Reagenzien: Ginseng, Spinnenseide, Schwarzperle

Wirkung: Lässt eine Wand entstehen, bei deren Berührung man in Schlaf versetzt wird

REL HUR – Windwechsel

Reagenzien: Schwefelasche, Blutmoos

Wirkung: Erlaubt es dem Zaubernenden, die vorherrschende Windrichtung zu ändern

Der Fünfte Zirkel

IN SANCT GRAV – Energiefeld

Reagenzien: Alraunwurzel, Spinnenseide, Schwarzperle

Wirkung: Erzeugt eine unpassierbare Wand aus Energie

VAS POR FLAM – Explosion

Reagenzien: Alraunwurzel, Schwefelasche, Schwarzperle, Blutmoos

Wirkung: Führt eine gewaltige Explosion herbei

KAL BET XEN – Insektenplage (Insektnplage)

Reagenzien: Blutmoos, Spinnenseide, Schwefelasche

Wirkung: Beschwört einen Schwarm Insekten, der Euch im Kampf unterstützt

SANCT LOR – Unsichtbarkeit (Unsichtbark.)

Reagenzien: Nachtschatten, Blutmoos

Wirkung: Lässt Wesen unsichtbar werden





ORT GRAV – Blitze

Reagenzien: Schwarzperle, Alraunwurzel, Schwefelasche

Wirkung: Schleudert Eurem Feind einen mächtigen Blitzschlag entgegen

AN XEN POR – Lähmen

Reagenzien: Spinnenseide, Schwefelasche, Nachtschatten, Schwarzperle

Wirkung: Paralyziert Euren Gegnern für einen Moment und setzt ihn außer Gefecht

POR YLEM – Taschendiebstahl (Diebstahl)

Reagenzien: Blutmoos, Spinnenseide, Nachtschatten

Wirkung: Stiehlt dem Zauberziel einen Gegenstand

AN SANCT LOR – Sichtbar machen (Aufdck)

Reagenzien: Spinnenseide, Nachtschatten, Alraunwurzel

Wirkung: Deckt unsichtbare Wesen in der Umgebung auf

KAL MANI CORP – Seance

Reagenzien: Blutmoos, Alraunwurzel, Nachtschatten, Spinnenseide, Schwefelasche

Wirkung: Stellt eine Verbindung zu den Toten her, als wären sie noch unter den Lebenden

WIS YLEM – X-ray

Reagenzien: Alraunwurzel, Schwefelasche

Wirkung: Lässt den Zaubernden Orte sehen, die von Hindernissen und Wänden verborgen sind





Der Sechste Zirkel

AN XEN EX – Beherrschen (Hersh)

Reagenzien: Schwarzperle, Nachtschatten, Spinnenseide

Wirkung: Lässt die Gesinnung des Opfers zu der des Zaubersprechers werden

IN QUAS XEN – Doppelgänger (Klone)

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

Wirkung: Erschafft ein identisches, jedoch unkontrollierbares Replikat eines beliebigen Wesens

VAS QUAS – Verwirrung (Verwirr)

Reagenzien: Alraunwurzel, Nachtschatten

Wirkung: Stiftet Verwirrung unter Euren Feinden

FLAM HUR – Flammenwind (Flammewind)

Reagenzien: Schwefelasche, Blutmoos, Alraunwurzel

Wirkung: Lässt einen Flammensturm in die Richtung Eurer Feinde los

KAL DES YLEM – Hagelsturm

Reagenzien: Blutmoos, Schwarzperle, Alraunwurzel

Wirkung: Ruft einen Hagelsturm herbei, der auf Eure Feinde herabregnet

VAS IN SANCT – Massenschutz

Reagenzien: Schwefelasche, Ginseng, Knoblauch, Alraunwurzel

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

AN ORT – Magienegation (NegierMagie)

Reagenzien: Knoblauch, Alraunwurzel, Schwefelasche

Wirkung: Unterdrückt für einige Zeit das Aussprechen von Zaubersprüchen





NOX HUR – Giftwind

Reagenzien: Nachtschatten, Schwefelasche, Blutmoos

Wirkung: Lässt eine giftige Windböe in die Richtung Eurer Feinde los

IN QUAS YLEM – Replizieren (Replizier)

Reagenzien: Schwefelasche, Spinnenseide, Blutmoos, Ginseng, Nachtschatten

Wirkung: Erschafft ein Duplikat einfacher Gegenstände

IN DES POR – Spinnennetz (Ntz)

Reagenzien: Spinnenseide

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

Der Siebente Zirkel

VAS ORT GRAV – Kettenblitz (Kettnblitz)

Reagenzien: Schwarzperle, Alraunwurzel, Schwefelasche, Blutmoos

Wirkung: Lässt einen verheerenden Blitzschlag von Gegner zu Gegner springen

IN ORT YLEM – Verzaubern (Verzaub)

Reagenzien: Spinnenseide, Alraunwurzel, Schwefelasche

Wirkung: Versieht besondere Gegenstände mit magischer Energie

GRAV HUR – Energiewind

Reagenzien: Alraunwurzel, Nachtschatten, Schwefelasche, Blutmoos

Wirkung: Bläst einen energievollen Wind in die Richtung Eurer Feinde

QUAS CORP – Furcht (Angs)

Reagenzien: Nachtschatten, Alraunwurzel, Knoblauch

Wirkung: Verbreitet Angst und Schrecken unter Euren Feinden und lässt sie fliehen





VAS REL POR – Pfortenreise (Pfortnreise)

Reagenzien: Schwefelasche, Schwarzperle, Alraunwurzel

Wirkung: Teleportiert Eure Gruppe zu einer durch die Mondphase bestimmte Mondpforte

IN CORP – Todesblitz (Tod)

Reagenzien: Schwarzperle, Nachtschatten, Schwefelasche

Wirkung: Sendet einen tödlichen Energieschlag gegen einen Feind

VAN AN SANCT – Massenfluch (Massnfluch)

Reagenzien: Schwefelasche, Nachtschatten, Knoblauch, Alraunwurzel

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

VAS SANCT LOR – Massenunsichtbarkeit (MassUnsich)

Reagenzien: Alraunwurzel, Nachtschatten, Blutmoos, Schwarzperle

Wirkung: Lässt alle in der Nähe befindlichen Wesen unsichtbar werden

KAL ORT XEN – Flügelschlag (Flügelschlg)

Reagenzien: Blutmoos, Spinnenseide, Alraunwurzel, Schwefelasche

Wirkung: Versetzt Euren Gegnern den machtvollen Flügelschlag eines Drachen

PORT ORT WIS – Zauberauge

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

Wirkung: Lässt den Zaubern den Orte sehen, die von Hindernissen und Wänden verborgen sind

Der Achte Zirkel

CORP HUR – Todeswind

Reagenzien: Alraunwurzel, Nachtschatten, Schwefelasche, Blutmoos

Wirkung: Bläst einen tödlichen Wind in die Richtung Eurer Feinde





VAS AN LOR – Eklipse

Reagenzien: Alraunwurzel, Schwefelasche, Nachtschatten, Knoblauch, Blutmoos

Wirkung: Ruft eine kurze Sonnenfinsternis herbei

VAN AN XEN EX – Massenbeherrschung (MassBeherr)

Reagenzien: Schwarzperle, Nachtschatten, Spinnenseide, Alraunwurzel

Wirkung: Lässt die Gesinnung naher Feinde zu der des Zaubernden werden

VAS CORP – Massentod

Reagenzien: Schwarzperle, Nachtschatten, Alraunwurzel, Schwefelasche

Wirkung: Sendet tödliche Energieschläge gegen alle Feinde in der Umgebung

IN MANI CORP – Auferstehung (Aufersteh)

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

Wirkung: Haucht einem toten Wesen wieder Leben ein

VAS REL XEN – Schleim (Sleim)

Reagenzien: Blutmoos, Nachtschatten, Alraunwurzel

Wirkung: Alle böartigen Kreaturen werden in Schleim verwandelt

KAL XEN CORP – Dämon beschwören (Dämon)

Reagenzien: Alraunwurzel, Knoblauch, Blutmoos, Spinnenseide

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

AN TYM – Zeitstopp

Reagenzien: Alraunwurzel, Knoblauch, Blutmoos

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

VAR POR YLEM – Erdstoß (Beben)

Reagenzien: Blutmoos, Schwefelasche, Alraunwurzel

Wirkung: Lässt den Erdboden erschüttern und verletzt alle im Zielgebiet befindlichen





ADDENDUM: DER MORD AN QUENTON

Was bisher geschah

Quenton, ein bescheidener Fischer aus Skara Brae verlor vor ein paar Jahren seine Frau Gwen und kümmerte sich seitdem liebevoll um seine einzige Tochter Marney. Das Leben in letzter Zeit war hart: die Fischerei ist ein mühsames Gewerk und ermöglicht bestenfalls ein bescheidenes Auskommen. Das Marney zudem immer wieder kränkelte und auf teure Medikamente angewiesen ist, machte es nicht einfacher.

Quenton hatte schon einige Zeit keine Medizin für Marney mehr kaufen können, als er mit Michael zusammen traf, der ihm anbot, ihm - gegen die Zahlung von nicht unerheblichen Zinsen - Geld zu leihen. Verzweifelt wie er war, ging Quenton auf das Angebot ein.

Das Unvermeidliche geschah: Quenton war bald darauf schon nicht mehr in der Lage den Kredit oder die Zinsen zurückzuzahlen.

Bald darauf wird Quenton ermordet: nach einem schönen Abend in der örtlichen Taverne, macht er sich zu später Stunde auf den Heimweg. Er bemerkt noch Stivius, der wie so häufig hoffnungslos betrunken durch seinen Weingarten stolpert als er kurz darauf angegriffen wird: kaltblütig wird ihm die Kehle aufgeschlitzt. Sein Versuch um Hilfe zu rufen erstickt sich aufgrund der tödlichen Wunde in einem grausigen Blubbern und er wird hilflos und sterbend in der Nähe des Brunnens zurückgelassen.

Obwohl Quenton nun tot ist, ist sein Wille für Marney zu sorgen dennoch so stark, die Sorge um seine Tochter so groß, dass sein Geist sich weigert, die Welt der Sterblichen zu verlassen.

So wandert sein Geist durch Skara Brae und findet keine Ruhe...





Die Musterlösung

Um Quenton endlich Recht und Genugtuung widerfahren zu lassen musst du herausfinden wer ihn getötet hat und dafür sorgen, dass sein Mörder zur Verantwortung gezogen wird.

Zuerst einmal musst Du es schaffen, dass Quenton direkt mit Dir reden kann. Da verhält es sich bei diesem Geist nicht anders als bei jedem anderen auch: am besten klappt das im Rahmen einer Seance. Wie gut, das Rudyom in Cove einen entsprechenden Zauberspruch verkauft. Der Seance-Zauber ist ein Zauber des Fünften Zirkels - ganz zu Anfang wirst Du ihn also noch nicht wirken können. Denk außerdem daran, die notwendigen Reagenzien in ausreichender Menge vorzuhalten, wenn Du den Zauber sprechen willst.

WICHTIG: Die Hinweise zum Wirken dieses speziellen Zaubers, die Du von Rudyom und vor allem von Dezana in Skara Brae erhältst, solltest Du unbedingt beachten.

Der Geist von Quenton hat die Stelle, an der er ermordet wurde nie verlassen: Um Mitternacht herum spukt er durch die Weingärten nahe des Brunnens von Skara Brae.

Wenn Du Quenton ansprichst, wirst Du spüren, ob der Geist bereit ist, mit Dir zu reden und es sich daher lohnt einen Seance-Zauber zu wirken.

Sprich mit Quenton über alle angebotenen Themen, bis Du herausgefunden hast, dass Michael derjenige ist, der Quenton ermordet hat.

Diese Information musst Du natürlich sofort Der Gerichtbarkeit in Yew überbringen. Vor Ort erklärst Du Lenora, was Du herausgefunden hast, woraufhin sie Dich bittet, Michael aufzusuchen und ihn nach Yew zu bringen, sodass die Angelegenheit im Rahmen eines ordentlichen Prozesses untersucht werden kann.

Michael wohnt am Waldrand östlich von Skara Brae auf halbem Weg nach Paws. Sobald Du ihn mit den Mordvorwürfen konfrontierst eskaliert die Situation und er wird dich angreifen und so versuchen, der drohenden Verhaftung zu entgehen.

Sei gewarnt: er wird lieber sterben, als mit Dir zu gehen.

Denke daran, Lenora von allem was passiert ist, zu berichten, um den Fall endlich abschließen zu können und nicht fälschlicherweise in Verdacht zu geraten etwas Unrechtes getan zu haben.

