

Vorbemerkung

Die Aufzeichnungen der sechstausendjährigen Geschichtsschreibung von Arcanum wurden noch niemals zuvor in einem einzigen Band zusammengefasst. Wahrhaftig würden viele sogar behaupten, dass es unmöglich sei, ein derart riesiges Feld in einem einzigen Buch abzuhandeln. Als junger Mann war es mein sehnlichster Wunsch, die definitive Geschichte von ganz Arcanum zu schreiben, aber ich hätte mir selbst niemals träumen lassen, dass es in einer einfachen oder bündigen Art und Weise möglich wäre. Stattdessen arbeitete ich viele Jahrzehnte, reiste bei meinen Forschungen von Ort zu Ort und veröffentlichte nicht weniger als dreißig detaillierte Bände, die ich "Die vollständige Geschichte" zu betiteln wagte. Ach, schnöde Arroganz der Jugend!

Heute glaube ich, dass die Aufgabe, die gesamte Geschichte von Arcanum in allen Einzelheiten zu behandeln, einen einzelnen Mann völlig überfordert - und mehr noch, es ist eine Aufgabe, die mit jedem Jahr schwieriger wird. Auf meinen Reisen hatte ich Gelegenheit, in vielen der weltgrößten Bibliotheken und Handschriftensammlungen zu stöbern und war stets auf der Suche nach den ältesten noch lesbaren Büchern, Schriftrollen und Tafeln. Die Geschichte von Arcanum eröffnete sich mir langsam und zeigte in den Monaten und Jahren, die ich mit Abschriften und Übersetzungen verbrachte, erst eines, dann ein anderes Gesicht. Doch auf jedes kostbare Dokument, das auf einer beständigen Tontafel, einer gehämmerten Goldplatte oder einer Rolle weichen Pergamentes festgehalten war, kamen Hunderte Papyri, die so trocken und empfindlich wie altes Laub, und abermals Hunderte, die zu unleserlichen Fragmenten zerfallen waren. Das Wissen von Jahrhunderten, das sie enthielten, lief Gefahr, für immer verloren zu gehen - in manchen Fällen kam ich bereits zu spät.

Die Völker der Elfen und Zwerge hüten einen wahren Schatz mündlicher Überlieferungen, die älter und geheimnisvoller sind als ihre Schriftgelehrten sie festgehalten haben - doch diesen mündlichen Überlieferungen ist schwer beizukommen, wenn man nicht den entsprechenden Völkern oder Kulturen angehört, daher konnte ich nur sehr wenige davon sammeln. Vielleicht ist das aber auch gut so, denn die Trennlinie zwischen Fakten und Mythen verschwimmt immer mehr, je weiter zurück man geht, daher sollten mündliche Überlieferungen wohl besser von Völkerkundlern als von Historikern aufgeschrieben werden. Ich habe, wenn möglich, stets versucht, mich in meinen eigenen Chroniken an die gesicherten Fakten zu halten und Spekulationen oder Leichtgläubigkeit zu vermeiden, musste aber feststellen, dass es manchmal leichter ist, einer gut erzählten dramatischen Geschichte zu glauben, als den Wahrheitsgehalt dieser Geschichte zu beweisen!

In jüngster Zeit wurden einige neue wissenschaftliche Theorien über die Geschichte der zivilisierten Völker von Arcanum zur Diskussion gestellt. Im Gegensatz zu Mutmaßungen, die man nach Lektüre der Argumente von Mr. John Beddoes anstellen möchte, waren es in Wahrheit die Elfen und Zwerge, die vor Tausenden von Jahren erste Hochkulturen gründeten, die wir "zivilisiert" nennen würden. Die ersten wahren historischen Traditionen lassen sich bis zu diesen ältesten Völkern zurückverfolgen. Die Kultur der Gnome scheint hingegen deutlich jünger zu sein; allerdings könnte man den Mangel an historischen Dokumenten, die menschlichen Forschern zur Verfügung stehen, auf die heimlichtuerische Natur ihrer Gesellschaft zurückführen. Im Gegensatz dazu scheint die menschliche Entwicklung deutlich langsamer gewesen zu sein. Erst in den letzten zweitausend Jahren haben die Menschen bedeutende kulturelle Kunst und Literatur hervorgebracht. Natürlich haben diese allgemeinen Regeln ihre Ausnahmen - aber bis vor wenigen tausend Jahren scheint der Großteil der Menschheit lediglich aus analphabetischen Nomadenstämmen, Barbarenhorden und in Höhlen hausenden Jägern und Sammlern bestanden zu haben.

Über die jüngste Geschichte von Arcanum kann man nicht sprechen, ohne auf die zunehmende Dichotomie zwischen Magie und der so genannten Technologie einzugehen. Meine Forschungen haben gezeigt, dass ein unmittelbarer Zusammenhang zwischen diesen beiden Kräften und zunehmenden Stufen gesellschaftlicher Entwicklung besteht. Sind nicht die Elfen die wahren Entdecker der Magie - oder, wie Beddoes angedeutet hat, die ältesten Kinder des Zeitalters der Magie? Waren die Zwerge nicht Jahrhunderte vor Mr. Bates und seinen Dampfmaschinen die Väter der technologischen Tradition? Es scheint, als hätten mittlerweile die Menschen das wissenschaftliche Erbe der Zwerge angetreten - und sieht es nicht so aus, als lebten wir heute in einem, wie man sagen könnte, Goldenen Zeitalter kultureller Expansion und Hegemonie?

Indem es ein deutliches Bild der Vergangenheit zeichnet, könnte dieses schmale Bändchen ebenfalls etwas Licht darauf werfen, was wir in den kommenden Jahren zu erwarten haben. Ein weiser Mann hat einmal gesagt, wer nichts aus der Geschichte lernt, ist dazu verdammt, sie zu wiederholen; dem möchte ich hinzufügen, dass das "Morgen" von heute lediglich die ungeborene "Geschichte" von morgen ist. Ich glaube auch, dass wir wissen müssen, woher wir kommen und was vor uns gewesen ist, wenn wir eine klare Vorstellung davon bekommen wollen, wohin wir gehen. Aus diesem Grund habe ich mein ganzes Wissen über Arcanum in einem einzigen Band zusammengefasst, der, so hoffe ich, bei Lesern aller Schichten Anklang finden wird.

VORWORT ZU EINE KURZE GESCHICHTE VON ARCANUM

Dr. Julius M. Crenshaw

*Historische Fakultät
Universität von Tarant*

Rapitel 1: Einführung

Das Folgende ist ein Auszug aus der Principia Technologica; Nachdruck mit freundlicher Genehmigung des Verlages Tarant University Press und des Autors.

© 1876. Alle Rechte vorbehalten.

Principia Technologica

GESAMMELTE VORTRÄGE VON

Sire Harris Guffingford

Eine nützliche Veranschaulichung wissenschaftlicher Prinzipien

Das vierte Kapitel: Über den ewigen Konflikt zwischen natürlichen und übernatürlichen Kräften

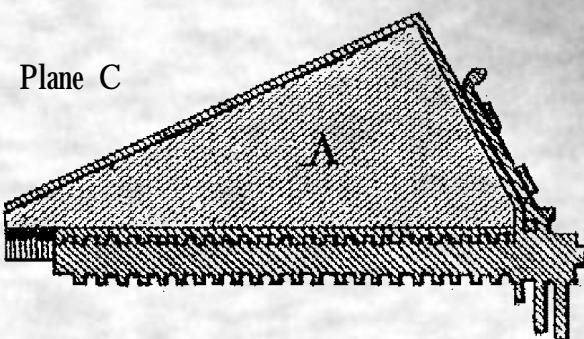
Bei dieser Stelle haben unsere Experimente nur dazu gedient, die Prinzipien der Naturgesetze zu verdeutlichen. In diesem Kapitel soll nun indessen der fundamentale Konflikt zwischen den Natürlichen Gesetzen und ihrer Nemesis, den Übernatürlichen Gesetzen, vorgeführt werden - wobei die Natürlichen Gesetze durch eine Anzahl simpler technologischer Einrichtungen repräsentiert werden, die Übernatürlichen Gesetze hingegen durch eine gleichermaßen simple magische Einrichtung. Diese Beispiele wurden, wie alle unsere Experimente, wegen ihres einfachen Aufbaus und der leichten Durchführung ausgewählt und sollten für Studenten jeden Alters geeignet sein.

LABORATORIUMSEXPERIMENT 1: DIE SCHIEFE EBENE

Wie man sich erinnern wird, haben wir die schiefe Ebene und ihren Nutzen in einer früheren Lektion demonstriert. Sie ist eine einfache Maschine, deren Zweck darin besteht, Gegenstände leichter von einem Ort zum anderen zu bewegen. Selbst der einfachste Landarbeiter versteht den Sinn dieser Einrichtung. Es ist stets leichter, eine schwere Last eine Rampe hinunter statt über eine waagerechte Ebene

zu schieben! Hierbei sind zwei Prinzipien der Naturgesetze im Spiel, aber bei diesem Experiment interessiert uns vorwiegend der so genannte "Reibungskoeffizient".

Nun platzieren wir einen Gegenstand auf der schießen Ebene: Zum Zwecke dieses Experimentes haben wir uns für einen einfachen Steinquader entschieden. Man beachte, dass Block A automatisch die Ebene hinabrutscht, ohne Aufwendung zusätzlicher Kraft, wenn der Winkel der schießen Ebene steiler ist. Man denke an die Last des Landarbeiter auf der Rampe; ist die Rampe steil genug, muss er den Wagen überhaupt nicht schieben. Er wird von selbst hinabrollen.



Es gibt einen natürlichen Widerstand für die Bewegung auf der Ebene; diesen Widerstand gegen Bewegung nennen wir Reibungskoeffizienten.

Hingegen wird Block A nicht von selbst rutschen, wenn der Winkel der schießen Ebene geringer ist. Es gibt einen natürlichen Widerstand für die Bewegung auf der Ebene; diesen Widerstand gegen Bewegung nennen wir Reibungskoeffizienten. Je niedriger dieser Koeffizient, desto kleiner muss der Winkel der Ebene sein, der erforderlich ist, damit der Block rutscht.

Man beginne das Experiment der schießen Ebene mit dem geringsten Winkel, fast flach auf dem Tisch. Nun nehme man Block A und platziere ihn auf der schießen Ebene C. Man beachte, dass der Block nicht rutscht. Nachdem wir nun diesen hohen Koeffizienten gesehen haben, neigen wir die schieße Ebene C langsam in Schritten von wenigen Grad, bis die Reibung überwunden wird und der Block ins Rutschen gerät. Nachdem wir nun den präzisen Winkel herausgefunden haben, ab dem der Block aus eigenem Antrieb rutscht, senken wir den Winkel der Ebene um ein oder zwei Grad. Wir haben nun ein labiles Gleichgewicht hergestellt, in dem der Reibungskoeffizient gerade hoch genug ist, um den Winkel der Ebene zu überwinden. Der zuvor erwähnte Koeffizient ist fast, aber nicht ganz gering genug, Block A das Rutschen zu ermöglichen.



Nun führen wir das Magische Artefaktum in das System ein. Wir bringen es langsam in die Nähe der schiefen Ebene C. Man beachte, dass Block A stockend abwärts zu rutschen beginnt! Der Winkel der Ebene wurde nicht verändert, ebenso wenig die Beschaffenheit des Blocks ... aber das Magische Artefaktum verändert den Reibungskoeffizienten in seiner unmittelbaren Umgebung geringfügig.

Diese Veränderung ist instabil und unvorhersehbar und veranlasst den Block, auf variable Art zu rutschen. Eben diese Unvorhersehbarkeit und Instabilität aller magischen Effekte macht eine Kompensation dieser Effekte bei Maschinen unmöglich. Selbst eine geringe Veränderung des Reibungskoeffizienten kann und wird bewirken, dass sich Getriebe festfressen, Förderbänder reißen und Zahnräder verkanten - mit verheerenden Folgen!



LABORATORIUMSEXPERIMENT 2: DAS SCHWINGENDE PENDEL

Wie man sich erinnern wird, wurde das Prinzip des Pendels von frühen Technologen entdeckt. Schon früh wurde bestätigt, dass die Zeitdauer der Schwingbewegung jedes Pendels einer bestimmten Länge immer gleich ist, unabhängig davon, wie groß der Bogen oder wie schwer sein Kopf sein mag. Aus diesem Grund eignen sich Pendel ausgezeichnet als Zeitmesser, da sie nicht so sehr von Temperaturschwankungen abhängig sind wie Uhren mit Sprungfedern.

Beginnen wir also unser zweites Experiment mit drei Pendeln. Zuerst versetzen wir die drei Pendel in Schwingung. Während sie schwingen, messe man die Zeitspanne mit einer Taschen- oder Wasseruhr. Als erste Beobachtung stellen wir fest, dass die Pendel mit längeren Stäben langsamer schwingen als die mit kürzeren Stäben: Faktisch ist die Schwingungsdauer jedes Pendels mathematisch exakt und kann mit einer mathematischen Formel ausgedrückt werden. Um die Dauer zu berechnen, müssen wir nur die Quadratwurzel der Länge des Stabes ziehen.

Nun führen wir das Magische Artefaktum ein, während die Pendel noch schwingen. Man beachte, dass die Schwingbewegung unregelmäßig wird! Manche Pendel schwingen langsamer, während andere schneller schwingen, als wir mittels unserer bis dato allgemein gültigen mathematischen Formel erwarten würden. Die Unterschiede dieser neuen Schwingungsperioden der Pendel sind nicht mehr proportional zu Länge,

Masse oder Bogen der Stange: Der einzige Faktor ist die Nähe des störenden Artefaktums, und nicht einmal der ist zuverlässig genug, exakte Vorhersagen zu machen.

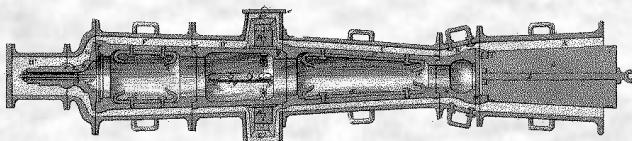
Die Abweichungen sind unberechenbar, genau wie bei unserem ersten Experiment. Die Folgen für jede Maschine, deren Funktion von regelmäßiger Schwingung abhängig ist, sind unmittelbar und katastrophal. In Gegenwart von übernatürlichen Kräften gehen Uhren falsch, verkanten sich die Pleuelstangen von Maschinen und tanzen Metronome Tarantella; das ist eine unvermeidbare Nebenwirkung der Störung der Naturgesetze der Schwingung.



LABORATORIUMSEXPERIMENT 3: DER ELEKTRISCHE STROMKREIS

Bei unserer letzten Demonstration werden wir den elektrischen Stromkreis benutzen, den wir in der Vorlesung letzte Woche gebaut haben. Wie man sich erinnern wird, ist das eine Maschine sehr einfacher Bauart: Eine kleine Batterie dient als Quelle der elektromotorischen Kraft, deren Strom durch einen Widerstand fließt - hier ist dieser Widerstand eine kleine Glühbirne mit Leuchtfaden. Zum Zwecke dieses Experimentes kann man den Widerstand der Kabel des Stromkreises als vernachlässigbar annehmen.

Man erinnere sich: Wenn der Stromkreis mittels Schalter B geschlossen wird, kommt es zu einem Spannungsunterschied zwischen Batterie und Glühbirne. Laut Naturgesetz fließt elektrischer Strom vom höchsten Potenzial zum niedersten und geht dabei den Weg des geringsten Widerstandes - dieser Weg wäre in unserem Fall der Draht. Als Folge leuchtet der Faden in der Birne auf, da Strom hindurch fließt. Wird der Stromkreis wieder geöffnet, steht dem elektrischen Strom kein Weg zur Verfügung ... die Birne wird dunkel.



Es wurde bisher keine isolierende Substanz entdeckt, die eine Maschine vor diesem Effekt schützen kann.

Schließen wir nun den Stromkreis, um die Birne wieder zum Leuchten zu bringen: Man beachte, wie der Faden hell und konstant leuchtet. Nun bringen wir ein

Magisches Artefaktum in unmittelbare Nähe. Man beachte, dass die Birne sofort zu flackern anfängt! Das Artefaktum scheint die dem Stromkreis innenwohnenden elektrischen Potenziale sporadisch zu stören, sodass der elektrische Strom, der normalerweise wie berechnet vom höchsten zum niedrigsten Potenzial fließen würde, nun unvorhersehbar und willkürlich in den Drähten hin und her fließt.

Es wurde bisher keine isolierende Substanz entdeckt, die eine Maschine vor diesem Effekt schützen kann. Demzufolge richtet die Gegenwart einer übernatürlichen Kraft bei jeder Maschine, deren Funktion auf einen konstanten Strom von Elektrizität angewiesen ist, enormen Schaden an. Man beachte bitte: Da unser elektrischer Stromkreis eine sehr kleine Maschine ist und unsere Batterie keine große Energie besitzt, sind wir bei der Durchführung dieses Experimentes keinen großen Gefahren ausgesetzt. Das gilt freilich nicht für größere und komplexere Maschinen mit einem ungleich höheren Energiebedarf, wenn sie den störenden Einflüssen übernatürlicher Kräfte ausgesetzt werden! Werden die elektrischen Potenziale in einer Maschine mit großer elektromotorischer Kraft beeinflusst, so kann das nicht nur zu lästigen Störungen, sondern zu regelrechten Explosionen führen. Es ist bekannt, dass Technologen durch Fehlfunktionen von Maschinen und Generatoren ihr Leben lassen mussten. Es wird daher zu größter Vorsicht geraten.



Rapitel 2: So geht's los... worin wir uns auf das bevorstehende Spiel vorbereiten...

Mr. Christies vorgebackene Charaktere: ein Schnellstart
zu unseren Freuden in Arcanum

Für alle, denen es an der Geduld mangelt, den langen und komplexen Vorgang auf sich zu nehmen, einen ganz eigenen Charakter zu erstellen, haben die Macher dieses vorzüglichen Spieles ein Mittel ersonnen, diese unerwünschte Prozedur zu überspringen. Ja, geneigter Spieler - Ihr könnt Eure Abenteuer in Arcanum mit aller Hast beginnen! Eine Vielzahl bereits erstellter Charaktere stehen Euch zum persönlichen Bedarf zur Verfügung, auf dass Euch der Verdruss erspart bleibe, bei Null anzufangen!

So wählet denn im Hauptmenü erst "Einzelspieler" an, wie in Abbildung 2-1 dargestellt, danach "Neues Spiel" wie in Abbildung 2-2 und "Charakter wählen" wie in Abbildung 2-3. Ihr werdet eine Liste möglicher dramatis personae für Euer Abenteuer vor Euch sehen (Abbildung 2-4). Dann müsst Ihr lediglich auf die Namen im linken Feld klicken, um eine Liste mit Hintergrundinformationen für jede Person aufzurufen. Diese Informationen werden im rechten Feld dargestellt. So Ihr jemanden gefunden habt, der Euren Ansprüchen genügt, klickt einfach auf den Pfeil rechts unten (wie in Abbildung 2-4), um ARCANUM mit einer zweckdienlichen und sorgsam vorbereiteten Identität zu beginnen.

Solltet Ihr indes feststellen, dass der Wunsch, Euren eigenen Charakter zu erstellen, größer als Euer Wunsch ist, das Spiel unverzüglich zu beginnen, so möget Ihr die Option "Charakter erstellen" anwählen (siehe Abbildung 2-3) und dann auf den Pfeil rechts unten klicken.



Abbildung 2-1

Freilich wird der weise Spieler den Rest dieses Kapitels durchlesen, bevor er weitermacht! Durch Anwahl von ESC kehrt Ihr zum vorherigen Menü zurück (Abbildung 2-2).

Das in Abbildung 2-2 dargestellte Menü ermöglicht nicht nur, ein "Neues Spiel" zu beginnen, sondern bietet auch Zugriff auf ein zuvor gespeichertes Spiel (siehe "Spiel laden"). Man vermag auch direkt zum letzten gespeicherten Spielstand zu springen, indem man auf "Letzte Speicherung" klickt. (Weitere Informationen über das Speichern von Spielen findet man in Abschnitt 3-8). Zuletzt wiederholt die Option "Intro ansehen" die kinematographische Lustbarkeit, die wir als Eröffnung unseres Spieles ersonnen haben. Man beachte, dass ESC uns zum Hauptmenü zurückbringt.

Im Hauptmenü können wir auch ein Multiplayer-Spiel beginnen oder uns in eines einlinken ("Multiplayer", Abbildung 2-1). Weitere Informationen über Multiplayer-Spiele in



Abbildung 2-2



Abbildung 2-3

ARCANUM findet man in Kapitel 5. Klickt man auf "Optionen", so vermag man eine Vielzahl von Spiel-, Grafik- und Sound-Features nach persönlichem Gutdünken einzustellen. Weitere Informationen über diese Informationen findet man in Abschnitt 3-8.

LEBENDIGE EVOLUTION: EIN KURZER ÜBERBLICK, WIE CHARAKTERE ERSTELLT WERDEN

Das System der Charakter-Erstellung, das ARCANUM verwendet, basiert auf Punkten. Praktisch ausgedrückt bedeutet das, jeder Wert, jede Fertigkeit, jeder Zauberspruch und jede technologische Disziplin in dem Spiel kostet den Spieler einen seiner zugeteilten "Charakterpunkte", wenn er sie/ihn kaufen möchte. Alle Charaktere beginnen als Standard mit bestimmten statistischen Werten, aber im Verlauf der Charakter-Erstellung kann der Spieler Charakterpunkte ausgeben, um einen Wert zu verbessern, eine Fertigkeitsstufe zu erhöhen oder sogar technologische Disziplinen und magische



Abbildung 2-4

Zauber sprüche zu kaufen, bevor das Spiel beginnt.

Zusätzlich zu diesen Veränderungen durch Einsatz von Charakterpunkten kann der Spieler sich auch für eine Volkszugehörigkeit oder eine unterhaltsame Hintergrund-Geschichte für den Charakter entscheiden, was ebenfalls Einfluss auf die Fertigkeiten hat, mit denen der Charakter das Spiel beginnt. Wann immer der eingangs erwähnte Charakter einen neuen Erfahrungslevel erreicht, erhält er weitere "Charakterpunkte". Diese wird der Spieler ebenfalls ausgeben, um seinen Charakter zu verbessern, indem er den Level vieler



Abbildung 2-5

hilfreicher Eigenschaften und Fertigkeiten erhöht.

EIN EINMALIGES PRIVILEG: EIGENEN NAMEN UND EIGENES GEISCHT WÄHLEN

Der erste Schritt des unerschrockenen Spielers muss darin bestehen, für seinen



Abbildung 2-6

Charakter ein angemessenes Porträt auszuwählen. Es stehen natürlich eine ganze Anzahl von Bildern je nach Volkszugehörigkeit und Geschlecht des Charakters zur Verfügung; diese können mit den Pfeilen auf beiden Seiten des gerade dargestellten Porträts durchgeblättert werden (siehe Abbildung 2-5). Ganz gleich, wie die Wahl ausfällt, das gewählte Porträt ist ausschließlich diesem Charakter vorbehalten, kein "Nicht-Spieler-Charakter" in Arcanum wird im Laufe des Spieles mit diesem Porträt erscheinen. Spieler mit kreativen Neigungen können dem Spiel ihre eigenen Porträts hinzufügen (siehe die Informationen über den Anwender-Editor von Arcanum).

Der Spieler muss seiner Schöpfung auch einen Namen geben, bevor die Reise nach Arcanum weitergehen kann. Dies geschieht durch einen einfachen Klick in das Namenfenster (siehe Abbildung 2-6); der Spieler muss dann nur noch einen stolzen Namen eingeben. Die weiter oben erwähnten Nicht-Spieler-Charaktere des Spiels werden Euren Charakter mit diesem Spitznamen ansprechen.

DIE BEDEUTUNG EINER GUTEN HERKUNFT: RICHTIGE WAHL VON GESCHLECHT UND VOLK

Wählt der Spieler sein Geschlecht (siehe Abbildung 2-7), so ist dies nicht ohne weit reichende Folgen. Diese wichtige Entscheidung bestimmt selbstredend, wie man vom höflichen Volke Arcanums angesprochen wird. Doch einerlei, ob der eigene Charakter ein "Sire" oder eine "Madame" ist, hat die Sache auch eine praktische Seite! Das Geschlecht hat eine direkte Auswirkung auf die persönlichen statistischen Werte eines Charakters; im Laufe des Spieles könnten sich verschiedene Quests ergeben, die nur Damen zur Verfügung stehen, während andere ausschließlich Herren vorbehalten sind. In einigen Fällen kann es sogar



Abbildung 2-7

Quests geben, die je nach Geschlecht des Charakters, der sie in Angriff nimmt, zwei verschiedene Lösungen haben.

Ist die Frage des Geschlechts geregelt, bleiben weitere Missbillen der Herkunft, die es zu bedenken gilt. Die Wahl der Zugehörigkeit zu einem Volk (siehe Abbildung 2-8) verändert einige Werte. Fertigkeiten und andere Eigenschaften eines Charakters; dazu gehört auch, wie Nicht-Spieler-Charaktere auf seine Anwesenheit reagieren. Im Großen und Ganzem jedoch kann man ARCANUM mit jeder Kombination von Volk oder Geschlecht spielen. Sorgt Euch also nicht allzu sehr um die Frage, ob Ihr imstande seid, Euer Abenteuer zu beenden, solltet Ihr Euch für eine unglückliche Kombination entscheiden! Die Änderungen von Werten und abgeleiteten Werten, die sich aus der Wahl von Geschlecht und Volk ergeben, werden im rechten Fenster des Interface angezeigt; so kann man leicht erkennen, wie diese Entscheidungen den eigenen Charakter beeinflussen. Man beachte, dass Änderungen von



Abbildung 2-8

Volk oder Geschlecht auch die Wahl des Porträts verändern, da Porträts auf Geschlecht und Spezies zugeschnitten sind.

Informationen zu den verschiedenen Rassen und Spezies findet man in Anhang 2.

FÜRS LEBEN GEBRANDMARKT, ODER: DIE TRAGISCHE GESCHICHTE DES EIGENEN CHARAKTERS ... EIN PAAR WORTE ZUMTHEMA HINTERGRUND

Hat der Spieler die wünschenswerteste Kombination von Volk und Geschlecht festgelegt, so kann er nun einen "Hintergrund" für seinen Charakter wählen (siehe Abbildung 2-9). Ein Hintergrund ist selbstverständlich eine Beschreibung der Lebensgeschichte des Charakters bis dato, in der alle formenden Ereignisse aufgelistet sind, die ihn in irgendeiner Weise verändert haben. Der Hintergrund hat natürlich stets seine positiven und negativen Aspekte; diese positiven und negativen Aspekte sind im Allgemeinen ausbalanciert. Bedenkt jedoch, dass die Wahl von Hintergrund, Volk und Geschlecht die



Abbildung 2-9

einzigsten Möglichkeiten sind, die Werte oder Fertigkeiten eines Charakters abzusenken. Im Charakter-Editor kann man diese Eigenschaften nur erhöhen.

Natürlich ist ein Hintergrund vollkommen optional und nicht zwingend erforderlich! Wählen wir "Kein spezieller Hintergrund", wird der Charakter in keiner Weise modifiziert. Man kann dann davon ausgehen, dass seine Kindheit in jeder Hinsicht vollkommen normal und zufriedenstellend war. Ein letztes Wort an die Abenteuerlustigen: Viele Hintergründe sind abhängig von Volk oder Geschlecht und erscheinen nur dann, wenn man die entsprechende Kombination der beiden gewählt hat.

DER STÄNDIGE BEGLEITER EINES SPIELERS: DER CHARAKTER-EDITOR

Z

uletzt nun klicken wir auf den rechten Pfeil, gelangen somit endlich zum Löwenanteil unserer Pflichten beim Erstellen eines Charakters und sehen zum ersten Mal ein Bildschirmfenster, zu dem wir im Verlauf unseres Spieles noch häufig zurückkehren werden. Dies ist der Charakter-Editor (siehe Abbildung 2-10), wo der Spieler die Werte, Fertigkeiten,



Abbildung 2-10

Zauber und technologischen Disziplinen verändern kann, die sein Charakter besitzt. Selbst die Mächtigsten unter uns mögen beim Anblick dieses komplexen Interface' erschauern, doch verzaget nicht, geneigter Spieler! Wer kein Interesse daran hat, spezifische Eigenschaften für einen Charakter zu kaufen, der mag diese komplexen Sachverhalte völlig auf sich beruhen lassen und stattdessen eines von Ernst J. Keinelsts einfachen "Automatik-Level-Schemata" anwenden (siehe unten). Danach mag man schlicht und einfach zu den abschließenden Worten unseres Kapitels weiterblättern, die sich mit "Ausrüstung kaufen" beschäftigen.

Die einfachste Regel des Charakter-Editors ist dies: Eine Eigenschaft im Spiel zu erhöhen, kostet 1 Charakterpunkt (oder CP). Alle Werte, Fertigkeiten, Zauber oder technologische Disziplinen kosten 1 CP, ganz gleich, welchen Wert sie gerade haben. Bedenkt man dies, sollte die Entscheidung, wo Punkte ausgegeben werden sollen, nicht übermäßig schwierig sein; ein weiser Spieler wird obendrein künftige Käufe einplanen können.

Wir sehen ein, dass es anfänglich eine Ehrfurcht gebietende Aufgabe sein mag, den Charakter-Editor benutzen zu lernen. Um Euch auf diesem schwierigen Gebiet behilflich zu sein, wurde Eure Elektro-Dynamo-Maschine mit einem hilfreichen Gremlin ausgestattet, der Euch Hinweise zur weiteren Vorgehensweise geben wird. Wenn Ihr den Mauszeiger über einem Bereich des Charakter-Editors stehen lasst, wird eine kurze Nachricht eingeblendet, die Euch den gerade angezeigten Wert, die Fertigkeit usw. erklärt. Über die Beschreibung hinaus enthält die Nachricht des Gremlins auch mögliche Vorbedingungen, die erforderlich sein könnten, um diese Fertigkeit zu besitzen. Technologische Disziplinen erfordern zum Beispiel einen Mindestwert an Intelligenz!

VON AMNESIE GEPLAGT? ALLGEMEINE INFOS UND WO MAN SIE ANZEIGEN LASSEN KANN.

In dem unwahrscheinlichen Falle, dass man die Entscheidungen, die man erst vor wenigen Augenblicken über die allgemeine Beschreibung eines Charakters traf, schon wieder vergessen hat, besteht kein Anlass zur Panik. In diesem Bereich erhält der Spieler die grundlegendsten Informationen über seinen Charakter. Zu diesen Eigenschaften gehören Name, Porträt, Volkszugehörigkeit, Geschlecht, Level und Punkte. Hier wird auch das Alter des Charakters angezeigt. (Gentlemen, bitte wendet den Blick ab, falls der Charakter eine Lady ist!) Alle Charaktere beginnen die Reise durch Arcanum als junge Erwachsene, aber dieses Alter der Reife ist bei jedem Volk anders.

DIE ACHT GRUNDWERTE: EIN NICHT GANZ UNWICHTIGES THEMA

Jeder Charakter besitzt acht Grundwerte, vier davon sind körperlich und vier geistig. In beiden Kategorien, "Körperlich" und "Geistig", sind die Werte in vier Gruppen eingeteilt: "Stärke", "Fertigkeit", "Widerstand" und "Erscheinung". Die Macht des Körpers ist

"Stärke"(ST), die Macht des Geistes ist "Intelligenz"(IN). Die Widerstandskraft des Körpers heißt "Konstitution"(KN), die des Geistes ist die "Willenskraft"(WN). Die Fertigkeit des Körpers ist "Geschicklichkeit"(GE), die Fertigkeit des Geistes offenbart sich in der "Wahrnehmung"(WA). Die Erscheinung des Körpers ist "Schönheit"(SH)...

KÖRPERLICH	GEISTIG
MACHT	Stärke
FERTIGKEIT	Geschicklichkeit
WIDERSTANDSKRAFT	Konstitution
ERSCHEINUNG	Schönheit

die

Anziehungskraft, die der Geist auszuüben vermag, nennt man "Charisma"(CH).

Diese Werte decken eine große Bandbreite an Charakteristika im Spiel ab, können jedoch wie folgt erklärt werden:

Strärke

Als reine Körper- oder Muskelkraft des Charakters bestimmt die Stärke, wie viel körperlichen Schaden der Charakter mit einem Hieb anrichten und wie viele Hiebe er vertragen, wie viele Gegenstände er mit sich führen und wie weit er Gegenstände werfen kann. Einige Waffen erfordern ein Minimum an Stärke, damit sie wirksam eingesetzt werden können; eine Person ohne ausreichende Körperkraft wird sie nicht benutzen können. Die Abkürzung für Stärke ist "ST".

Geschicklichkeit

Die gesamte körperliche Koordinationsfähigkeit des Charakters; dieser Wert beeinflusst die Grundfähigkeit des Charakters bei mehr Fertigkeiten als jeder andere. Die Abkürzung für Geschicklichkeit ist "GE".

Konstitution

Die Ausdauergrenze des Körpers; dieser Wert bestimmt, wie leicht ein Charakter ermüdet, seine Heilungsrate sowie seine Widerstandskraft gegen Gift. Die Abkürzung für Konstitution ist "KN".

Schönheit

Das kosmetische Erscheinungsbild des Charakters; dieser Wert bestimmt, ob die erste Reaktion gewöhnlicher Leute auf diesen Charakter, bevor er mit ihnen spricht,



Zuneigung oder Abscheu ist. Die Abkürzung für Schönheit ist "SH" Intelligenz

Ein Maß für die Geisteskraft des Charakters; Intelligenz beeinflusst verschiedene Fertigkeiten und begrenzt die Fähigkeit des Charakters, Zauber zu erlernen und aufrechtzuerhalten sowie seine technologischen Fertigkeiten. Die sprachliche Ausdrucksfähigkeit eines Charakters basiert in erster Linie auf seiner Intelligenz. Eine Person mit geringer Intelligenz hat im Gespräch nur begrenzte Ausdrucksmöglichkeiten. Die Abkürzung für Intelligenz ist "IN".

Wahrnehmung

Die generelle Empfänglichkeit und Aufmerksamkeit des Charakters für seine unmittelbare Umgebung; die Wahrnehmung beeinflusst unter anderem nachhaltig die Fähigkeit des Charakters, Distanzwaffen wirksam einzusetzen. Die Abkürzung für Wahrnehmung ist "WA".

Willenskraft

Ein Maß für das geistige Vermögen und die Fähigkeit des Charakters, geistigen Einflüssen zu widerstehen; Willenskraft kontrolliert die Verfügbarkeit von Zaubern und bestimmt das Geschick des Charakters beim Feilschen sowie seinen Widerstand gegen die Effekte bestimmter Zauber und Fertigkeiten. Willenskraft trägt auch zu den Trefferpunkten des Charakters bei und beeinflusst seinen Energielevel. Starke Willenskraft ermöglicht dem Charakter, ein geringes Maß an Leid zu ignorieren, sei es nun körperlicher Schaden oder reine Erschöpfung. Die Abkürzung für Willenskraft ist "WK".

Charisma

Die Summe von Persönlichkeit und Charme des Charakters; das Charisma eines Charakters beeinflusst seine Fähigkeit, andere zu überzeugen, und bestimmt auch die maximale Zahl der NSCs, die ihm bereitwillig folgen werden. Die Abkürzung für Charisma ist "CH".

Jeder dieser acht Grundwerte kann zwischen 1 und 20 (oder mehr) liegen. Der Durchschnitt jedes Wertes bei Menschen liegt bei 8. Nichtmenschliche Völker können die Standard-Obergrenze von 20 allerdings bei den Werten überschreiten, bei denen sie einen Völkerbonus erhalten. Ein Beispiel: Zwerge erhalten einen Bonus von +1 zu Stärke und Konstitution, daher kann ein Zwerge-Charakter bei diesen Werten auch 21 haben. Ein Halbling erhält einen Bonus von +2 bei Geschicklichkeit und kann demzufolge auch einen Wert von 22 erreichen!

An dieser Stelle können die Werte des Charakters über das Standardmaß hinaus erhöht werden, solange man niemals mehr Punkte ausgibt, als man gerade an unverbrauchten Punkten besitzt (siehe Abbildung 2-10). Durch Klicken auf die Buttons "Plus" oder "Minus" neben



dem Wert kann man ihn entsprechend erhöhen oder verringern. Es geschieht sehr selten, dass ein Wert die Maximalzahl von 20 oder mehr erreicht, daher werden derart außergewöhnliche Leistungen in Arcanum belohnt. Zu jedem Wert gehört eine spezielle Fähigkeit oder ein Bonus; der Charakter, der diese luftigen Höhen erklimmt, wird

WERT	BONUS BEI 20 ODER HÖHER
Stärke	Doppelter Schadensbonus
Geschicklichkeit	Schnelligkeit ist 25 (+1 pro Punkt über 20)
Konstitution	Immunität gegen Gift
Schönheit	Reaktionsmodifikator + 100 % (+ 10 % pro Punkt über 20)
Intelligenz	+ 10 % zur Erfolgsrate jeder Fertigkeit
Wahrnehmung	Unsichtbarkeit erspüren
Willenskraft	Immunität gegen jeden Zauber, dem Willenskraft trotzt
Charisma	100 % Loyalität: Gefolgsleute weichen nie von Eurer Seite und verlassen Euch nur, wenn Ihr es ihnen befehlt, aber nie von selbst.

folgendermaßen belohnt:

Diese Spezialboni gelten nur, solange der endgültige Statistikwert bei 20 oder höher bleibt. Ein Charakter mit einer natürlichen Schönheit von 20, der eine Narbe erhält, die Schönheit um 1 reduziert, verliert den Reaktionsmodifikator-Bonus, bis die Narbe wieder verheilt ist. Dies bedeutet auch, dass bestimmte Rassen (Völker, Spezies) einen solchen Bonus aufgrund von Rassenmodifikatoren nie erhalten können, es sei denn, sie erhalten eine Verbesserung des fraglichen Wertes auf andere Weise. Ein Halb-Ork zum Beispiel wird nie in den Genuss von Boni für Schönheit oder Charisma kommen, da diese Statistikwerte durch seine Abstammung reduziert sind. Im Gegensatz dazu kann ein Halb-Oger sehr leicht einen Spezialbonus für große Stärke erhalten, da er aufgrund seiner Herkunft einen großen Stärke-Bonus erhält.

ZWEI UND ZWEI ZUSAMMENZÄHLEN: EIN ERBAULICHES TRAKTAT ÜBER "ABGELEITETE WERTE"

*J*eder Charakter besitzt gewisse Werte, die von anderen abgeleitet sind. Diese abgeleiteten Statistikwerte beginnen bei einem Standardwert, der auf der Zahl des Stammwertes basiert. Die meisten dieser Werte können nicht direkt verändert werden; Ausnahme von dieser Regel sind Trefferpunkte und Energiepunkte, die der Spieler direkt

kaufen kann. Um einen abgeleiteten Wert zu erhöhen, muss man jedoch generell den Stammwert erhöhen, von dem er abgeleitet wurde. Die abgeleiteten Werte des Spiels stellen sich folgendermaßen dar.

Von "Stärke" leiten wir ab:

Trefferpunkte - Dies ist ein Maß für die aktuelle körperliche Gesundheit des Charakters. Jede Person beginnt mit einer Anzahl von Trefferpunkten basierend auf den Werten ihrer Stärke und Willenskraft und verliert einen Teil dieser Trefferpunkte, wenn ihr Körper Schaden erleidet. Sollte der bedauerliche Fall eintreten, dass die Zahl der Trefferpunkte des Charakters auf 0 fällt, so ist sein irdisches Dasein zu Ende. Trefferpunkte werden mit einer Geschwindigkeit wiedererlangt, die vom abgeleiteten Wert "Heilungsrate" bestimmt wird. Zusätzliche Trefferpunkte können mit Hilfe von "Charakterpunkten" über die "Plus"- und "Minus"-Buttons rechts von der Trefferpunkt-Anzeige gekauft werden.

Belastbarkeit - Das ist das Maximalgewicht, das ein Charakter tragen kann. (Die Maßeinheit für Gewichte ist "Stein", sie wird in Anhang 1, dem Glossar, definiert.) Je größer die Belastbarkeit des Charakters, desto mehr kann er tragen. Bei den Regeln zum Bereich "Belastung", in Kapitel 3, findet man Näheres zu diesem Thema.

Schadensbonus - Eine Person mit großer Stärke kann bei jedem unbewaffneten Kampf oder Nahkampf großen Schaden anrichten. Es kann auch einen Abzug - soll heißen, eine negative Schadensanpassung - für Charaktere mit einem geringeren Maß an Stärke geben. Die Faust eines Halblings richtet z.B. viel weniger Schaden an als die eines Halb-Ogers!

Von "Geschicklichkeit" leiten wir ab:

Rüstungsklassen-Anpassung - Rüstungsklasse (RK) ist ein Maß für die Wahrscheinlichkeit, im Falle eines Angriffs auf die eigene Person schweren Schaden davonzutragen. Natürlich ist eine hohe RK erstrebenswerter als eine niedrige RK.

Schnelligkeit - Dies ist die Grund-Schnelligkeit eines Charakters; je höher die Schnelligkeit, desto schneller kann man sich bewegen und desto mehr Angriffe kann man in einer gegebenen Zeitspanne ausführen. Die Logik gebietet, dass die eigene Schnelligkeit durch das Gewicht reduziert wird, das man trägt, und die Angriffsgeschwindigkeit auch vom Schnelligkeitsfaktor der gewählten Waffe beeinflusst wird. Schnelligkeit kann nie unter 1 sinken.

Von "Konstitution" leiten wir ab:

Energie - Dieser Wert gibt uns ein Maß dafür, wie viel Anstrengung ein Charakter vertragen kann, bevor er ausruhen muss. Erreicht die Energie 0 oder weniger, verliert der Charakter

das Bewusstsein, bis die Energie wieder bei 1 ist. Es kostet den Charakter eine gewisse Menge Energie, Zauber zu wirken oder aufrechtzuerhalten; trägt er eine schwere physikalische Last, so hat das dieselbe allgemeine Auswirkung. (Abermals: Bitte schlägt für eine weiterführende Diskussion dieses Themas die Belastungsregeln in Kapitel 3 nach.) Charaktere erlangen Energie mit einer Geschwindigkeit wieder, die proportional zum abgeleiteten Wert "Heilungsrate" ist (siehe unten). Zusätzliche Energie kann mit "Charakterpunkten" über die "Plus"- und "Minus"-Buttons rechts von der Energie-Anzeige gekauft werden.

Heilungsrate - Dieser abgeleitete Wert erklärt sich fast von selbst; der Körper des Charakters heilt mit einer zu dieser Zahl proportionalen Schnelligkeit. Ein Charakter erholt sich ständig von Energieverlust; Trefferpunkte werden dagegen nur durch Schlaf wiedererlangt.

Erholung von Gift - Wird der Charakter vergiftet, so eliminiert sein Körper alle paar Minuten eine Anzahl von Gifteinheiten proportional zu dieser Zahl. (Diese werden von seinem Gift-Level abgezogen: siehe "Im Spiel erreichte Werte" weiter unten). Ruht der Charakter, verdoppelt sich die Zahl der alle paar Minuten eliminierten Einheiten: Ein Körper, der von anderweitigen Ablenkungen befreit ist, kann alle vorhandenen Ressourcen dazu verwenden, das Gift abzubauen.

Von "Schönheit" leiten wir ab:

Reaktionsmodifikator - Dies ist die oberflächliche und leider unausweichliche Reaktion anderer auf das eigene körperliche Erscheinungsbild. Der Charakter bekommt diesen Bonus oder Abzug bei der ersten Begegnung mit einem "Nicht-Spieler-Charakter".

Von "Charisma" leiten wir ab:

Max. Gefolgsleute - Ein Charakter wird zu einem gegebenen Zeitpunkt nie mehr willige Gefolgsleute haben als diese Zahl zulässt. Bitte beachtet allerdings, dass es auch Charakteren mit geringem Charisma möglich ist, Gefolgsleute zu haben! Man kann Gefolgsleute häufig durch Quests bekommen.

NICHT UNTERKRIEGEN LASSEN, ODER: DIE FÜNF WIDERSTANDSKRAFT-WERTE

Widerstands-Werte werden unten in der Mitte des Charakter-Editor-Interface angezeigt (siehe Abbildung 2-4). Zu Beginn des Spiels verfügt der Charakter über fünf grundlegende Widerstandsfähigkeiten, die von 0 bis 95 % reichen. Die meisten Spezies fangen mit 0 % in allen Bereichen außer der Widerstandskraft gegen Gift an, die je nach Konstitution auf einem anderen Level beginnt.

Schaden

Ein allgemeines Maß für den Widerstand gegen Schaden durch Waffen und körperliche

Angriffe.

Feuer

Ein Maß für den Widerstand gegen Schaden durch Hitze, Rauch und Flammen.

Elektrizität

Das Maß des Widerstandes gegen Schaden durch Elektrizität und Blitze, ganz gleich, ob diese durch Magie oder technologische Geräte erzeugt wurden.

Gift

Ein Widerstand gegen Schaden durch jede Form von Gift, sei es natürliches Gift, durch Menschen hergestelltes Toxin oder mittels schwarzer Nekromantie erzeugte Mittel.

Magie

Dies ist der angeborene Widerstand gegen Magie und in ihrer Art vergleichbar mit der Immunität, die technologische Befähigung bietet. (Es ist sogar so, dass jemand mit beiden Fähigkeiten die beiden einfach addiert, wenn Magie gegen seine Person angewendet wird.) Im Gegensatz zur technologischen Befähigung beeinflusst angeborener Widerstand gegen Magie allerdings nicht die Fähigkeit, selbst Gegenstände oder Zauber anzuwenden.

Eine letzte Warnung: Rüstung, Hintergrundgeschichten, Spezies, technologische Therapiemittel und Magie können all diese Widerstandskräfte verändern.

SELBST IST DER MANN: EINE KURZE ABSCHWEIFUNG ZUMTHEMA "IM SPIEL ERREICHTE WERTE"

Bestimmte Werte können nicht verändert werden bevor das Spiel beginnt; sie verändern sich erst im Laufe des Spiels als Folge der Erfahrungen, die man in Arcanum macht. Diese im Spiel erreichten Werte sind hier folgend aufgelistet:

Level

Ein neuer Charakter beginnt seine Reise durch Arcanum auf Level Eins und steigt durch den Erwerb von Erfahrungspunkten in höhere Levels auf. Mit jedem neuen Level wird ein neuer Meilenstein in der Entwicklung des Charakters erreicht; als Anerkennung für diese Leistung wird der Spieler mit Charakterpunkten belohnt, die er zum Einkaufen von Fertigkeiten, Werten und Zaubern verwenden kann. Der maximale Level, den ein Charakter im Laufe des Spiels erreichen kann, ist 50; der aktuelle Level des Spieler-Charakters wird oben im Charakter-Editor-Interface

angezeigt.

Erfahrungspunkte

Jeder Charakter beginnt sein Leben als frisch gebackener Grünschnabel mit 0 Erfahrungspunkten (abgekürzt "EPs"). In dem Maße, in dem diese EPs errungen werden, steigt der Charakter im Level auf. Die Anzahl von EPs, die erforderlich sind, um den nächsten Level zu erreichen, wird oben im Charakter-Editor dargestellt.

Gesinnung

Im Geiste eines fairen Spieles fängt ein Charakter immer mit neutraler Gesinnung an. Durch sein Verhalten verändert er mit der Zeit seine Gesinnung in Richtung Gut oder Böse. Die Gesinnung bestimmt, wie freundlich ein Charakter von bestimmten Nicht-Spieler-Charakteren empfangen wird, und kann gleichzeitig den Einsatz bestimmter Zauber oder magischer Gegenstände einschränken. Zum Leidwesen aller muss angemerkt werden, dass eine böse Gesinnung eine zweischneidige Angelegenheit ist: Es ist stets eine böse Tat, wenn eine gute Kreatur getötet wird; wenn jedoch eine böse Kreatur getötet wird, zählt dies nur dann als gute Tat, wenn der Charakter weniger böse ist als sein Opfer. Die Gesinnung eines Charakters wird durch die Skala auf der linken Seite des Charakter-Editors angezeigt.

Ruf

Obwohl dieser Wert in der Einzahl genannt wird, kann der Charakter mehr als einen Ruf gleichzeitig haben. Alle Charaktere beginnen das Spiel ohne nennenswerten Ruf, können sich aber im Laufe des Spiels einen erarbeiten. Der Ruf basiert, genau wie die Gesinnung, auf den eigenen Taten; beide Werte stehen in engem Zusammenhang. Beide können entscheidende Faktoren für den Empfang sein, den einem Nicht-Spieler-Charakter bereiten, doch während sich die Gesinnung ständig verändert, wenn der Charakter gute oder böse Taten begeht, wird man einen Ruf nur schwer wieder los. Über seinen Ruf informieren den Spieler die Logbücher (weitere Einzelheiten findet man in unserem Abschnitt über "Interfaces" in Kapitel 3).

Schicksalspunkte

Zu Beginn ihrer Abenteuer in Arcanum besitzen alle Charaktere 0 Schicksalspunkte, aber durch Vollbringung heroischer Taten können solche Punkte gesammelt werden. Sie werden im Laufe des Spiels in den entscheidenden Augenblicken ausgegeben, wenn die Ereignisse zugunsten des Spielers beeinflusst werden müssen. Ein Beispiel: Ein Spieler kann einen einzigen Schicksalspunkt ausgeben, um zu gewährleisten, dass der nächste Angriff seines Charakters ein "kritischer Treffer" oder der nächste Angriff seines Gegners ein "kritischer Patzer" wird. Schäden oder Verletzungen können mit Schicksalspunkten aufgehoben, Zauber erfolgreich abgewehrt werden. Kurz gesagt, Arcanum belohnt seine Helden mit einem biss-



chen guten, altmodischen Glück! Dieser himmlische Lohn für irdische Taten kann nach Gudücken des Spielers verteilt werden. Schicksalspunkte werden oben auf der Haupt-Interfaceleiste angezeigt. (Weitere Informationen zu diesem Thema findet man in Kapitel 3 und im Abschnitt "So wird gespielt").

Charakterpunkte

Charakterpunkte werden für jeden neuen Erfahrungs-Level vergeben und können benutzt werden, um Werte und Fertigkeiten zu erhöhen sowie neue Zauber zu erwerben. Die aktuelle Anzahl der verfügbaren Charakterpunkte wird oben im Charakter-Editor angezeigt.

Gift-Level

Glücklicherweise beginnen alle Charaktere mit einem vollkommen gesunden Gift-Level von 0, aber dies kann sich schnell ändern, wenn der Charakter von einer giftigen Kreatur gebissen oder von vergifteten Waffen getroffen wird. In Kapitel 3, im Abschnitt "Kampf", finden sich ein paar Worte über die Folgen einer solchen Vergiftung, und bedenkt wohl, wenn



Abbildung 2-11

ein Charakter vergiftet wurde, nimmt seine Trefferpunktleiste eine gelbe Farbe an, während der Gift-Level als Einblendung angezeigt wird.

AUS DEM NÄHKÄSTCHEN GEPLAUDERT: EIN PAAR WORTE ZUMTHEMA "FERTIGKEITEN"

D

urch Klicken auf den "Fertigkeit"-Button (siehe Abbildung 2-11) kann der Spieler das Fertigkeiten-Fenster seines Charakters anzeigen lassen. In diesem Fenster werden alle Fertigkeiten aufgelistet, die der Charakter besitzt, dazu Stufe und Ausbildung (falls vorhanden). Alle Grundfertigkeiten sind in vier allgemeine Expertisebereiche eingeteilt und werden mit den vier Buttons oben im Fertigkeiten-Fenster angewählt: Es handelt sich um "Kampf", "Diebstahl", "Gemeinschaft" und "Technologie". Jede Fertigkeit basiert auf einem bestimmten ihm zugrunde



KAMPF		DIEBSTAHL		GEMEINSCHAFT		TECHNOLOGIE	
Bogen	GE	Meucheln	GE	Glücksspiel	IN	Reparieren	IN
Ausweichen	GE	Taschendiebstahl	GE	Feilschen	WK	Feuerwaffen	WA
Nahkampf	GE	Schleichen	WA	Heilen	IN	Schlösser knacken	GE
Werfen	GE	Fallen erkennen	WA	Überzeugen	CH	Fallen entschärfen	WA

liegenden Wert, dem "GW" (Grundwert). Fertigkeiten beginnen mit der Stufe 0 und können nie höher sein als der Grundwert, von dem sie abhängig sind.

Eine Person mit einer Geschicklichkeit von 10 beginnt mit Stufe 0 der Bogenschießen-Fertigkeit. Der Level der Fertigkeit kann niemals höher als Stufe 2 steigen, wird nicht zuvor die Geschicklichkeit erhöht.

Die Erfolgschance einer jeden Fertigkeit wird als mathematische Prozentzahl angegeben; diese Zahl erhöht sich mit jeder neu erlangten Stufe um mehrere Prozent. Eine Stufe (Rang) erwirbt man mit den "Plus"- oder "Minus"-Buttons rechts von der fraglichen Fertigkeit. Die Zunahme der Erfolgsrate ist von Fertigkeit zu Fertigkeit verschieden, aber bei jeder Fertigkeit bedeutet eine höhere Stufe automatisch eine höhere Erfolgsrate. Eine Stufe von 0 kann bedeuten, dass ein Charakter niederschmetternd ungeschickt und abgrundtief schlecht beim Einsatz einer Fertigkeit ist, doch eine Stufe von 5 wird den Charakter wahrscheinlich zum herausragendsten Spezialisten in ganz Arcanum machen.

Wendet der Charakter eine Fertigkeit an, so kann er einen kritischen Erfolg oder einen kritischen Patzer damit haben. Ein kritischer Erfolg bewirkt, dass die Fertigkeit überaus gut funktioniert, wogegen sich der Charakter bei einem kritischen Patzer nicht selten selbst in irgendeiner Weise verletzt. Die Häufigkeit von kritischen Situationen ist proportional zur Stufe der Fertigkeit: Je höher die Stufe, desto häufiger sind kritische Erfolge und desto seltener kritische Patzer.

Zu Beginn haben alle Charaktere keinerlei Ausbildung in ihren Fertigkeiten; Ausbildung kann nicht mit Charakterpunkten gekauft werden. Stattdessen muss der Charakter durch Arcanum reisen, Personen aufzusuchen, die in der Anwendung einer Fertigkeit versiert sind, und ihnen entweder Gold bezahlen oder zu einem Quest aufbrechen (manchmal sogar beides!), um die wertvolle Ausbildung zu bekommen, die sie bieten können. Weitere Informationen dazu findet der geneigte Leser im Abschnitt "Fertigkeiten und Ausbildung" weiter unten.

Kampf-Fertigkeiten

So drückt nun den Button mit der Aufschrift "Kampf", geneigter Leser (siehe Abbildung 2-12), und Ihr könnt die Kampf-Fertigkeiten Eures Charakters in einem gefälligen Sub-Fenster anzeigen lassen. Dies sind Fertigkeiten, die nützlich sind, um anderen Verletzungen zuzufü-

gen und selbst derartige Verletzungen zu vermeiden. Einige Fertigkeiten, die im Kampf nützlich sind, sind indessen auch in anderen Situationen nützlich, besonders "Werfen" und "Ausweichen" wären hier zu nennen! Alle Kampf-Fertigkeiten, ausgenommen "Ausweichen", sind als "aktive Fertigkeiten" definiert, womit wir meinen, dass der Spieler ihren Einsatz im Spiel einleitet. Im Gegensatz dazu ist "Ausweichen" eine passive Fertigkeit, da ein Charakter instinktiv ausweicht. Die Stufe dieser Fertigkeit ist nützlich für Eure Elektro-Dynamo-Maschine, wenn die Vorrichtung berechnet, wie groß die Chance ist, dass Euer Charakter von einem Gegner getroffen wird oder in eine Falle tappt. Im Falle aller "aktiven Fertigkeiten"



Abbildung 2-12

macht Euch bitte mit den Tabellen für Kritische Treffer und Kritische Patzer vertraut, um etwas über die möglichen Auswirkungen dieser Umstände zu erfahren.

Bogen - Die Kunst, eine klassische Bogenwaffe zu benutzen, ganz gleich ob Lang- oder Kurzbogen.

Ausweichen - Die Neigung, beiseite zu springen und Verletzungen zu vermeiden, wenn man angegriffen oder von einer Falle überrascht wird.

Nahkampf - Die Fähigkeit, mit einem Treffer Schaden zuzufügen, wenn man boxt oder mit einer Waffe in der Hand zuschlägt.

Werfen - Die Fähigkeit, Messer, Steine, Granaten und andere potenziell gefährliche Gegenstände treffsicher zu werfen.

Diebstahl-Fertigkeiten

Klickt nun auf den Button "Diebstahl" (siehe Abbildung 2-13), und in einem zweiten gefälligen Sub-Fenster werden die Diebstahl-Fertigkeiten des Charakters angezeigt. Einige Fertigkeiten werden, wie man sich denken kann, von Dieben besonders geschätzt, obschon es



zahlreiche durchaus moralisch und ganz und gar nicht-kriminelle Anwendungsmöglichkeiten welcheselbiger Fähigkeiten gibt (mit der möglichen Ausnahme von "Taschendiebstahl", eine



Abbildung 2-13

Fertigkeit, für die es wohl keine anständige Verwendung gibt). "Meucheln", "Taschendiebstahl" und "Schleichen" sind als aktive Fertigkeiten definiert, "Fallen erkennen" ist passiv.

Meucheln - Diese Fertigkeit ermöglicht dem Charakter, bei einem Messerangriff von hinten zusätzlichen Schaden anzurichten. Ein ahnungsloser Gegner erleidet deutlich mehr Schaden als einer, der den Angriff kommen sieht. Die Höhe des Schadens nimmt außerdem mit Verbesserung der Fertigkeit zu.

Taschendiebstahl - Taschendiebstahl ist die hohe Kunst, von anderen zu stehlen; mit dieser Fertigkeit kann der Charakter Gegenstände aus dem Inventar anderer Personen entfernen oder sie hinzufügen. Ein Patzer bei der Anwendung dieser Fertigkeit kann unliebsame Aufmerksamkeit des anvisierten Opfers erregen, wenn besagtes Opfer einen erfolgreichen Wahrnehmungs-Check durchführt. Bei einem kritischen Patzer wird der Charakter immer erwisch - selbst vom blindesten Dummkopf, den man sich vorstellen kann.

Schleichen - Es erfordert Feingefühl und Anmut, sich so leise zu bewegen, dass niemand es bemerkt. Natürlich hängt das Ausmaß des Erfolges eines Charakters zu einem gewissen Grad von der Umgebung und den Lichtverhältnissen ab; in einem hell erleuchteten, leeren Raum kann man sich nicht so gut verstecken wie in einer dunklen Lagerhalle voller Kisten. Rüstung beeinflusst die Erfolgschancen eines potenziellen Schleichers; in Straßenkleidung kann man leichter herumschleichen als in einem scheppernden Kettenpanzer.

Fallen erkennen - Selbst die geschicktest ausgelegte Falle kann nicht völlig vor einer Person mit geübtem Blick verborgen werden. Die Fähigkeit, mechanische Fallen in der unmittelbaren

man "Fallen erkennen"; die Erfolgschancen können bei schlechter Beleuchtung vermindert sein.

Gemeinschaft-Fertigkeiten

Wenn wir auf den Button "Gemeinschaft" klicken (siehe Abbildung 2-14), so wird das Sub-Fenster "Gemeinschaft-Fertigkeiten" angezeigt. Der Charakter nutzt diese Fertigkeiten bei geschäftlichen Transaktionen, gesellschaftlichen Anlässen und in jeder Situation, die Umgang



Abbildung 2-14

mit den Leuten von Arcanum erfordert. Die Fertigkeiten "Heilen", "Glücksspiel" und "Feilschen" sind aktiver Natur, wohingegen "Überzeugen" passiv ist.

Glücksspiel - Ein weiser Mann macht sein eigenes Glück, und mit ein wenig Fertigkeit kann man beim Kartenspielen, Würfeln und anderen Glücksspielen ständig gewinnen. Diese Fertigkeit kommt gut zum Einsatz, wenn ein Charakter um bestimmte Gegenstände spielen möchte, die ein Nicht-Spieler-Charakter besitzt. Die Stufe der Glücksspiel-Fertigkeit bestimmt den maximalen Wert eines einzelnen Gegenstandes, um den man spielen kann.

Feilschen - Diese geschätzte Art des Handelns kommt ins Spiel, wenn man Waren für weniger als den vollen Preis erstehten möchte. Je höher die Stufe des Feilschens, desto weniger wird der Charakter beim Schachern für Gegenstände zahlen und desto mehr bekommt er, wenn er sie verkauft. Eine Person mit rascher Auffassungsgabe und spitzer Zunge wird niemals den vollen Preis bezahlt müssen!

Heilen - Die Fertigkeit des Heilens gibt einem Charakter die Möglichkeit, Wunden zu heilen und hinderliche Verletzungen zu lindern. Man muss Verbände und Medizin-packs benutzen, um jemanden zu heilen, und mit jedem Einsatz der Fertigkeit nehmen die Vorräte ein wenig ab. Ein kritischer Erfolg kann einem Verletzten viel Gutes tun, aber ein

kritischer Patzer wird nichts heilen und mehr als das übliche Maß an Heilmittelvorräten verbrauchen.

Überzeugen - Es erfordert einen gewissen Charme, andere zum Handeln zu überreden oder zu überzeugen, dass wir die Wahrheit sprechen. In den Grenzen unseres Spieles kommt diese spezielle Fertigkeit passiv in Dialogsituationen zum Einsatz (siehe Abschnitt 3-5).

Technologische Fertigkeiten

Schließlich kommen wir zum Button "Technologie" (siehe Abbildung 2-15); wenn wir ihn anklicken, wird man uns das Sub-Fenster "Technologische Fertigkeiten" auftun. Dies sind die Fertigkeiten, die für einen erfolgreichen Umgang mit allen Arten von technologischen Vorrichtungen vonnöten sind. Ein Rat für die Weisen: Charakterpunkte, die zur Verbesserung dieser Fertigkeiten ausgegeben werden, verändern die Werte für magische/technologische Befähigung eines Charakters,



Abbildung 2-15

genau wie es Verbesserungen der technologischen Disziplinen tun. Der gesamte Umgang mit magischen und technologischen Gegenständen des Charakters wird davon beeinflusst.

Alle technologischen Fertigkeiten sind aktiver Natur.

Reparieren - Dies ist die Fertigkeit des Handwerkers; Besitz von Reparier-Fertigkeiten gibt einem die Möglichkeit, eine Vielzahl verschiedener Arten von technologischen oder geschmiedeten Gegenständen zu reparieren, von Schwertern über Dampfmaschinen bis hin zu Tesla-Gewehren.

Feuerwaffen - Diese Fertigkeit beherrscht den Einsatz aller technologischen Projektilwaffen.

Schlösser knacken - Diese Fertigkeit ermöglicht, Schlösser ohne den zugehörigen Schlüssel zu öffnen. Ein kritischer Patzer beim Einsatz dieser Fertigkeit verkantet das Schloss, sodass es ohne den entsprechenden Schlüssel oder einen Zauber unmöglich zu öffnen ist. Man beachte, dass der Charakter Dietrich in seinem Besitz haben muss, um diese Fertigkeit anzuwenden.

Fallen entschärfen - Befähigung auf diesem Gebiet ermöglicht dem Charakter, Fallen

Detailliertere Informationen darüber, wie diese Fertigkeiten im Laufe des Spieles Anwendung finden, möge der geneigte Leser bitte in Kapitel 3 im Abschnitt "So wird gespielt" nachschlagen.

EIN PAAR WORTE ÜBER DIE POSITIVEN AUSWIRKUNGEN EINER AUSBILDUNG

Ausbildung ist die beste Möglichkeit, seine Leistungen in jeder Fertigkeit zu verbessern, und Ausbildung ist völlig unabhängig von der Stufe; alle Fertigkeiten sind zu Beginn ohne Ausbildung und bleiben so, ganz gleich, wie hoch die Stufe der Fertigkeit steigt. Besitzt man keine Ausbildung in einer Fertigkeit, so ist das Fertigkeiten-Fenster neben der Bezeichnung der Fertigkeit leer. Der Charakter muss Ausbildung suchen und dafür bezahlen, damit er die Kunstgriffe erlernt und die Ausbildungsboni erhält, die jeder Fertigkeit zu eigen sind.

Es gibt drei Ausbildungsstufen in jeder Fertigkeit, und zwar "Lehrling", "Experte" und "Meister". Der Charakter beginnt mit Stufe 1. Er mag nun einen Ausbilder suchen und eine geringe Summe für wertvolle Hinweise bezahlen, wie er seine Fertigkeit verbessern kann. Nach dieser Transaktion steigt der Charakter vom "Neuling" zum "Lehrling" auf und erhält einen kleinen Bonus für den Einsatz dieser Fertigkeit. So kann zum Beispiel ein Bogenschützen-Lehrling Pfeile schneller abschießen als ein Bogenschützen-Neuling.

Hat er Stufe 3 erreicht, so muss der Charakter einen Experten finden, um seine Fertigkeit weiter zu verbessern. Stufe 3 reicht indessen nicht aus, um die Ausbildung durch einen Experten zu verdienen; es ist auch eine ansehnliche Geldsumme erforderlich. Ist diese Transaktion jedoch beendet, erhält der Charakter einen weiteren Bonus für den Einsatz seiner Fertigkeit und behält die Tricks, die er als Lehrling gelernt hat. Um bei unserem bisherigen Beispiel zu bleiben: Ein Bogenschützen-Experte kann zusätzlich zu der höheren Schießgeschwindigkeit, die er als Bogenschützen-Lehrling erlangt hat, zwei Pfeile gleichzeitig abfeuern.

Auf Stufe 5 schließlich kann ein Charakter einen Meister seiner Fertigkeit aufsuchen. Ein wahrer Meister jeder Fertigkeit ist ein launischer Gesell und selten bereit, sein Wissen in die Hände eines Charakters zu geben, der es töricht oder eigennützig einsetzen könnte. Der Meister wird von einem Charakter verlangen, dass er sich als würdig erweist, und nicht selten Quest-Gegenstände verlangen, die schwer zu erlangen sind, oder gar Expertenstatus in anderen verwandten Fertigkeiten, ganz zu schweigen von der gewöhnlich enormen Geldsumme. Meister sind sehr selten und begeben sich kaum je ins Licht der Öffentlichkeit; häufig verkriechen sie sich an entlegenen Orten, um der Bürde ihres Ruhmes zu entgehen. Der Bonus für den Meister-Level einer Fertigkeit wird wiederum zu den Boni für Experten und Lehrlinge addiert. Ein Meister des Bogens kann zum Beispiel Pfeile ohne Entfernungsabzug auf ein Ziel abfeuern, darüber hinaus kann er, wie alle Experten, zwei Pfeile gleichzeitig abfeuern, und zwar mit der Geschwindigkeit, die er als Lehrling gelernt hat.



Die Vernunft gebietet, dass die Ausbildung logischerweise linear verlaufen muss. Ein Neuling im Umgang mit dem Bogen kann nur dann Experte werden, wenn er vorher zum Lehrling ausgebildet wurde. Ausbildung wird zwar von der Stufe eingeschränkt, doch gilt das umgekehrt nicht. So kann man durchaus Stufe 5 erreichen und doch noch immer ein Neuling sein.

Die speziellen Auswirkungen in der Ausbildung einer Fertigkeit sind:

Bogen-Lehrling - Die Schnelligkeit eines Charakters mit dem Bogen wird um 5 erhöht.

Bogen-Experte - Der Charakter kann zwei Pfeile gleichzeitig abfeuern.

Bogen-Meister - Die Erfolgsaussichten des Charakters werden nicht vom Entfernungsabzug beeinträchtigt.

Ausweich-Lehrling - Bei einem kritischen Treffer besteht eine Chance von 10 % auf einen kritischen Patzer des Gegners.

Ausweich-Experte - Bei einem kritischen Treffer besteht eine Chance von 50 % auf einen kritischen Patzer des Gegners.

Ausweich-Meister - Bei einem kritischen Treffer macht der Gegner immer einen kritischen Patzer (übertrifft Nahkampf-Meister).

Nahkampf-Lehrling - Die Schnelligkeit eines Charakters mit einer Nahkampfwaffe wird um 5 erhöht.

Nahkampf-Experte - Der Charakter wird nicht von Lichtverhältnissen beeinträchtigt.

Nahkampf-Meister - Der Charakter kann mit einer Nahkampfwaffe keinen kritischen Patzer machen.

Wurf-Lehrling - Die Schnelligkeit eines Charakters beim Werfen wird um 5 erhöht.

Wurf-Experte - Die Wurfreichweite des Charakters ist um 50 % höher.

Wurf-Meister - Die Erfolgsaussichten des Charakters werden nicht vom Entfernungsabzug beeinträchtigt.

Meuchel-Lehrling - Ein erfolgreicher Angriff von hinten auf einen nichts ahnenden Gegner durchdringt seine Rüstung.

Meuchel-Experte - Der Charakter kann sowohl mit Schwertern und Äxten als auch mit Dolchen meucheln.

Meuchel-Meister - Der Charakter hat eine deutlich verbesserte Chance, einen kritischen Treffer zu landen.

Taschendieb-Lehrling - Der Charakter wird NUR bei einem kritischen Patzer erwischt.

Taschendieb-Experte - Der Abzug für die Größe von Gegenständen wird halbiert.

Taschendieb-Meister - Der Charakter kann nicht erwischt werden, wenn er einen Gegenstand



platziert.

Schleich-Lehrling - Die Erfolgschance des Charakters wird nicht von den Lichtverhältnissen beeinträchtigt; der Rüstungsabzug wird halbiert.

Schleich-Experte - Die Erfolgschance des Charakters wird nicht von Gegenständen der Umgebung beeinflusst, und er kann beim Schleichen gehen.

Schleich-Meister - Der Charakter kann sich im Kampf verbergen, sodass sein Gegner ihn aus den Augen verliert; außerdem kann er beim Schleichen rennen.

Fallenerkennung-Lehrling - Die Erfolgschance des Charakters wird nicht von Lichtverhältnissen beeinflusst.

Fallenerkennung-Experte - Der Charakter kann magische Fallen ebenso wie mechanische spüren.

Fallenerkennung-Meister - Wenn der Charakter einen Patzer macht (aber keinen kritischen), bekommt er eine zweite Chance, die Falle zu erkennen.
Glücksspiel-Lehrling - Eine "Vorlage" spielt um teurere Gegenstände.

Glücksspiel-Experte - Eine "Vorlage" verspielt Gegenstände, die getragen werden.

Glücksspiel-Meister - Eine "Vorlage" verspielt Gegenstände, die normalerweise nicht verkauft würden.

Feilsch-Lehrling - Das Preisverhalten des Kaufmanns wird dem Charakter angezeigt.

Feilsch-Experte - Kaufleute kaufen alles, auch Gegenstände, die sie normalerweise nicht kaufen würden.

Feilsch-Meister - Kaufleute verkaufen Gegenstände, die als unverkäuflich ausgewiesen sind.

Heil-Lehrling - Ein Charakter kann 50 % zusätzlich heilen.

Heil-Experte - Kritische Patzer sind nur Patzer (und brauchen daher keine extra Verbände).

Heil-Meister - Alle Erfolge sind kritische Erfolge (und heilen die Nebenwirkungen einer verkrüppelnden Verletzung).

Überzeugungs-Lehrling - Gefolgsleute warten länger als normal auf Euren Charakter.

Überzeugungs-Experte - Ihr bekommt zum Charisma-Bonus noch 2 zusätzliche Gefolgsleute.

Überzeugungs-Meister - Alle werden sich dem Charakter anschließen, ganz gleich, wie ihre Reaktion auf seine Gesinnung ist.

Reparatur-Lehrling - Reduzierung der maximalen Trefferpunkte beträgt nur 5 %.

Reparatur-Experte - Reduzierung der maximalen Trefferpunkte beträgt nur 1 %.

Reparatur-Meister - Es gibt keine Reduzierung maximaler Trefferpunkte, außer bei einem kritischen Patzer. Ein Reparieren-Meister kann defekte Gegenstände reparieren (Gegenstände, die nur noch 0 Trefferpunkte haben), aber stets um den Preis von 5 % der maximalen Trefferpunkte.

Feuerwaffen-Lehrling - Die Schnelligkeit eines Charakters mit einem Gewehr wird um 5 erhöht.

Feuerwaffen-Experte - Zielschüsse werden mit 2/3 des Abzugs gemacht.

Feuerwaffen-Meister - Die Erfolgsaussichten des Charakters werden nicht vom Entfernungsabzug beeinträchtigt.

Schlösserknacken-Lehrling - Das Knacken erfordert nur die halbe Zeit.

Schlösserknacken-Experte - Der Charakter wird nicht vom Lichtabzug beeinträchtigt.

Schlösserknacken-Meister - Der Abzug für die Schwierigkeit des Schlosses wird halbiert.

Fallenentschärfung-Lehrling - Der Charakter wird nicht vom Lichtabzug beeinflusst.

Fallenentschärfung-Experte - Hat der Charakter beim Entschärfen einen kritischen Erfolg, bekommt er einen Gegenstand, der Teil der Falle ist (zum Beispiel Pfeile oder Dynamit).

Fallenentschärfung-Meister - Macht der Charakter einen Patzer (aber keinen kritischen) beim Entschärfen einer Falle, bekommt er eine zweite Chance.

VOM UMGANG MIT TECHNOLOGISCHEN DISZIPLINEN

Wir fahren interessiert fort, finden den "Technologische Disziplinen"-Button (siehe Abbildung 2-16) und lassen uns das Disziplinen-Fenster für einen fast vollständigen Charakter anzeigen. Die technologischen Disziplinen von Arcanum sind in acht Kategorien eingeteilt, die nachfolgend aufgeführt und erklärt werden:

Schmiedekunst - Eine Disziplin, die sich mit der Herstellung von Rüstungen befasst.



Abbildung 2-16

Mechanik - Eine Disziplin, die sich mit der Herstellung von Geräten durch mechanische Mittel befasst.

Waffenschmiedekunst - Eine Disziplin, die sich mit der Entwicklung und Herstellung neuer Waffen befasst.

Elektrik - Eine Disziplin, die die Geheimnisse von geladenen Teilchen und Magnetismus erforscht.

Kräuterkunde - Eine Disziplin, die sich mit dem Körper und dem Einfluss natürlicher Substanzen darauf befasst.

Therapiekunst - Eine Disziplin, die die wohltuenden Auswirkungen künstlicher Substanzen



auf den Körper erforscht.

Chemie - Eine Disziplin, die sich mit dem Studium künstlicher Substanzen und deren schädlichen Auswirkungen befasst.

Sprengstoffe - Eine Disziplin, die sich mit der Erforschung und Entwicklung instabiler Substanzen befasst.

Um eine der oben aufgeführten technologischen Disziplinen zu erwerben, muss der Spieler auf einen der "Kategorie"-Buttons oben am Disziplinen-Fenster klicken. Jede Disziplin besteht aus sieben Diplomen, das unterste ist das des "Novizen", das höchste das des "Doktors". Besitzt man kein Diplom in einer Disziplin, so wird man als "Laie" bezeichnet. Man kann jedes Diplom nur erlangen, wenn man sich das Diplom davor verdient hat; jeder Charakterpunkt, der für technologische Disziplinen ausgegeben wird, verändert die Werte für die magische/technologische Befähigung des Charakters. Diese Änderung der Befähigung wiederum beeinflusst den Umgang des Charakters mit allen magischen und technologischen Gegenständen.

Um ein Diplom zu erwerben, müsst Ihr den Button daneben anklicken. Man kann den Erwerb eines Diploms rückgängig machen, indem man auf den "Minus"-Button daneben klickt. Bitte beachtet jedoch, dass jedes Diplom einer Disziplin in der richtigen Reihenfolge erworben werden muss; diesbezüglich ist es in unserem bescheidenen Spiel wie im richtigen Leben. Jedes Diplom ist in der Folge Voraussetzung, um das nächste zu erwerben, und jedes Diplom erfordert eine weitere Grundvoraussetzung, nämlich einen minimalen Intelligenz-Wert, der für dieses enorme Wissen erforderlich ist. Je höher ein Diplom, desto höher muss der Intelligenz-Wert eines Charakters sein, damit er es erwerben kann.

Mit jedem Diplom, das der Charakter erwirbt, erlangt er eine für die Disziplin spezifische Befähigung, die "Expertise" genannt wird. Expertise ist ein numerischer Wert, der das Verständnis für die fragliche Disziplin erhöht; in jeder Disziplin steht Expertise in direktem Bezug zur technischen Komplexität der Gegenstände, die man begreifen kann. Als Folge davon beeinflusst Expertise direkt die Fähigkeit des Charakters, Gegenstände in einer nützlichen und produktiven Weise zu kombinieren. Das Kombinieren von Gegenständen wird ausführlich im Abschnitt "Anleitungen" von Kapitel 3 erläutert; an dieser Stelle soll genügen, dass man mit jedem neuen Diplom, das der Charakter erwirbt, eine neue Anleitung verstehen und benutzen kann - und die Komplexität dieser neuen Anleitung befindet sich im Einklang mit dem erforderlichen Diplom.

Eine vollständige Liste kluger Anleitungen mag der geneigte Leser in Anhang 4 nachschlagen.

EINE EINFÜHRUNG IN ZAUBER

ntsprechend könnt Ihr, so Ihr auf den Button "Zauber" klickt (siehe Abbildung 2-17), das Zauber-Fenster des Charakters anzeigen lassen. Es gibt sechzehn Schulen der Magie in Arcanum; alle Zauber stehen mit einer dieser sechzehn Schulen in Zusammenhang:

E Transport - Befasst sich mit Zaubern, die einem Charakter Bewegungs- und



Abbildung 2-17

Transportmöglichkeiten geben.

Hellsehen - Befasst sich mit Zaubern, die Informationen oder Wissen spenden.

Luft - Befasst sich mit Zaubern, die das erste Element (Luft und Wind) beeinflussen.

Erde - Befasst sich mit Zaubern, die das zweite Element (Erde und Stein) beeinflussen.

Feuer - Befasst sich mit Zaubern, die das dritte Element (Feuer und Hitze) beeinflussen.

Wasser - Befasst sich mit Zaubern, die das vierte Element (Wasser und Eis) beeinflussen.

Kraft - Befasst sich mit Zaubern, die reine kosmische Energien beeinflussen und lenken.

Geist - Befasst sich mit Zaubern, die den Geist eines vernunftbegabten Wesens beeinflussen und steuern.

Metaphysik - Befasst sich mit Zaubern, die vornehmlich auf andere Zauber wirken.

Verwandlung - Befasst sich mit Zaubern, die die körperliche Beschaffenheit eines Ziels in gewisser Weise verändern.

Natur - Befasst sich mit Zaubern, die Pflanzen, Tiere und Naturgewalten beeinflussen und steuern.

Schwarze Nekromantie - Befasst sich mit Zaubern, die die Lebenskraft eines Wesens negativ beeinflussen.

Weiße Nekromantie - Befasst sich mit Zaubern, die die Lebenskraft eines Wesens positiv beeinflussen.

Phantasmik - Befasst sich mit Zaubern, die Licht und Illusionen steuern.

Herbeizauberung - Befasst sich mit Zaubern, die Kreaturen mit immer größerer Macht herbeizaubern.

Zeit - Befasst sich mit Zaubern, die den Verlauf der Zeit steuern.

Jede Schule der Magie umfasst 5 Zauber; diese Zauber müssen innerhalb jeder Schule in der richtigen Reihenfolge erlernt werden, da jeder Zauber Voraussetzung für den nächsten ist. Eine weitere Voraussetzung ist, dass man die minimale Willenskraft besitzt, die erforderlich ist, um diesen Zauber zu erlernen und zu wirken, wobei Zauber höherer Levels mehr Willenskraft vom potenziellen Magier verlangen als die niedrigeren Levels. Ist der Intelligenzwert des Charakters kleiner als 5, so kann er überhaupt keinen Zauber erlernen.

Um einen gewünschten Zauber zu kaufen, müsst Ihr auf den Button neben seinem Namen klicken; der Spieler kann den Kauf eines Zauber rückgängig machen, indem er den "Minus"-Button drückt. Bitte denkt stets daran, dass Charakterpunkte, die für Zauber ausgeteilt werden, die magische/technologische Fähigkeit des Charakters verändern, was wiederum drastische Auswirkungen auf den Umgang des Charakters mit allen magischen und technologischen Gegenständen hat.

Bedenkt ebenfalls, dass es den Magier eine gewisse Menge Energie kostet, einen Zauber zu wirken. Darüber hinaus kosten manche Zauber konstant Energie, solange der Magier den gewünschten Effekt aufrechterhält. Sollte die Energie jemals auf 0 oder darunter fallen, werden alle aufrechterhaltenen Zauber unwirksam, der Zaubernde wird bewusstlos und bleibt es, bis ausreichend Energie gesammelt wurde, sodass der Wert auf 1 steigt. Kein Zaubernder kann mehr Zauber aufrechterhalten als seine Intelligenz geteilt durch 4 ergibt. Ja, geneigter Leser - eine Person mit einer Intelligenz von 3 oder weniger kann gar keine Zauber aufrechterhalten! Aber für eine Person mit so geringer Intelligenz wird es wahrscheinlich eine mehr als ausreichende Herausforderung im Leben sein, allein die eigenen Körperfunktionen zu kontrollieren; das Formen mystischer Energien wäre nur eine Last.

Es gibt keinerlei Garantie, dass ein Zauber die gewünschte Wirkung zeigt. Manchen Zaubern kann das Ziel zwar keinesfalls Widerstand leisten, bei anderen kommt es jedoch ganz auf Konstitution oder Willenskraft des Ziels an. Außerdem können Zauber oder magische Gegenstände versagen, wenn sie von einer Person oder auf ein Ziel angewendet werden, die/das auch nur das kleinste Maß an technologischer Fähigkeit hat (mehr Informationen zu diesem Thema bietet Kapitel 3). Ganz gleich, aus welchen Gründen ein Zauber versagt, der Zaubernde muss stets den vollen Preis an Energie für den Versuch bezahlen.

Hinweis: Angeborene technologische Fähigkeit kann Zauber versagen lassen. Die Chance eines Versagens ist proportional zur technologischen Fähigkeit des Zaubernden und zur Stufe des Zauber. Bei jemandem mit einer hohen technologischen Fähigkeit ist die Chance äußerst hoch, dass der Zauber versagt, wenn er einen Zauber der Stufe 5 wirkt.

Eine vollständige Liste aller Zauber jeder Schule der Magie findet sich in Anhang 3.

ERNST KEINELUSTS ERSTAUNLICHE "AUTOMATIK-LEVEL-SCHEMATA": NIE WIEDER EINEN CHARAKTER VON HAND BEARBEITEN!

urch Drücken des Buttons "Schemata" (siehe Abbildung 2-18) können wir das Fenster der automatischen Level-Schemata unseres Charakters anzeigen lassen. Dieses Fenster zeigt das gerade aktive Automatik-Level-Schema sowie eine Liste der anderen verfügbaren Schemata an. Benutzt der fragliche Charakter "Kein Schema", muss der Spieler seine Charakterpunkte jedes Mal manuell verteilen, sobald der Charakter genügend Erfahrung hat, einen Level aufzusteigen. Entscheidet sich der Spieler jedoch für ein anderes Schema der Liste, verteilt der Charakter seine Charakterpunkte selbst, ohne Zeit und Energie des Spielers zu beanspruchen. Jedes Mal, wenn der Charakter einen Level aufsteigt, wird er versuchen, Werte, Fertigkeiten, Zauber und Disziplinen in Übereinstimmung mit dem gerade aktiven Schema zu kaufen. Diese Käufe werden dem Spieler zusammen mit der Nachricht mitgeteilt, dass der Charakter aufgestiegen ist.

Der Spieler kann während unseres Spieles jederzeit sein Automatik-Level-Schema



Abbildung 2-18

ändern oder auf "Kein Schema" umsteigen. Außerdem kann der Spieler eigene Automatik-Level-Schemata erfinden! Weitere Einzelheiten findet Ihr, geneigter Leser, in der Dokumentation des ARCANUM-Benutzer-Editors.

Magische/technologische Befähigung

Dieser Statistikwert basiert auf der Zahl der Charakterpunkte, die der Spieler entweder für magische Zauber oder technologische Fertigkeiten und Disziplinen ausgegeben hat. Hat ein Charakter mehr Punkte für Zauber, so spricht man von magischer Befähigung; ein Charakter mit mehr Punkten in technologischen Fertigkeiten und Disziplinen hingegen hat eine technologische Befähigung. Dieser Wert kann von 100 % magische Befähigung bis zu 100 % technologische Befähigung reichen. Menschen-Charaktere beginnen mit einem neutralen Wert von

0, da sie von Geburt an weder zu Magie noch zu Technologie neigen. Die Skala auf der rechten Seite des Charakter-Editor-Interface' (Abbildung 2-4) zeigt die magische/technologische Befähigung des Charakters.

Nimmt die magische Befähigung eines Charakters zu, so kann er magische Zauber und Gegenstände besser und effektiver einsetzen. Aus eben diesem Grund werden technologische Gegenstände bei diesem Charakter nicht so gut funktionieren und nicht so wirksam sein, wenn sie von ihm oder gegen ihn angewendet werden. Dasselbe gilt für technologische Befähigung: nimmt sie zu, kann ein Charakter technologische Gegenstände besser einsetzen ... aber Zauber und magische Gegenstände funktionieren in seiner Umgebung nicht mehr so gut.

Als Faustregel gilt: Ein magischer Gegenstand funktioniert hinreichend bei jemandem ohne magische Befähigung, aber optimal bei jemandem mit 100 % magischer Befähigung und gar nicht bei jemandem mit 100 % technologischer Befähigung. Das Umgekehrte gilt für einen technologischen Gegenstand; er funktioniert hinreichend bei einer Person mit keiner technologischen Befähigung, am besten bei jemandem mit 100 % technologischer Befähigung und gar nicht bei jemandem mit 100 % magischer Befähigung.



Abbildung 2-19

LETZTE VORBEREITUNGEN FÜR DIE REISE DES LEBENS! - ODER: AUSRÜSTUNG KAUFEN

Ind alle Charakterpunkte im Charakter-Editor-Interface ausgegeben, muss der Spieler auf den "Pfeil"-Button rechts unten klicken und den letzten vorbereitenden Schritt tun, bevor unsere Abenteuer in Arcanum beginnen: Ausrüstung kaufen (siehe Abbildung 2-19). Dieses Interface ist eine exakte Kopie des Handel-Interface', das wir im Spiel selbst benutzen werden (bitte schlagt in Kapitel 3 nach, wie das Handel-Interface

im Verlauf des Spieles benutzt wird). Hier, geneigter Leser, könnt Ihr Euer kostbares Startkapital für Ausrüstung ausgeben, die Euch von Nutzen sein mag, wenn Ihr die ersten zaghafte Schritte in eine schöne neue Welt wagt!

Der Spieler sollte nun bedenken, dass gewisse Hintergründe das eigene Erbe reduziert oder gar eliminiert haben könnten, wohingegen andere ihm einen Überschuss an Bargeld oder kostbaren Gegenständen eingebracht haben mögen, und sich einige Augenblicke Zeit zum Nachdenken nehmen. Was für Dinge könnten in einem Land nützlich sein, wo das Abenteuer hinter jeder Ecke lauert? Kauft und verkauft wie es Euch gefällt. Kommt Euch der Preis zu hoch vor, könnte es klug sein, noch einmal zurückzugehen und die Feilsch-Fertigkeit des Charakters zu verbessern!

Sind die allerletzten Einkäufe getätig, so klickt auf den grünen Pfeil rechts unten am Bildschirm, um das Spiel zu beginnen.



Rapitel 3: So wird gespielt... worin wir uns daran machen, Arcanum zu spielen

Nun endlich nimmt unser Abenteuer seinen Anfang, und wir erblicken das grandiose Haupt-Spiel-Interface (siehe Abbildung 3-1). Das Haupt-Spiel-Interface ist stets zu sehen, solange wir uns in Arcanum aufhalten, auch wenn andere Sub-Fenster offen sind. Sollte ein Sub-Fenster den gesamten Bildschirm beanspruchen, wie zum Beispiel das Inventar-Fenster oder der Charakter-Editor, erscheint ein kleines rundes Fenster in der Ecke links oben am Bildschirm. Durch dieses kleine Portal ist der Charakter des Spielers noch zu sehen; klickt der Spieler auf dieses Fenster, so wird das größere Sub-Fenster geschlossen, und wir kehren zur isometrischen Ansicht des Spielgeschehens zurück.



Abbildung 3-1

ABSCHNITT 3-1: DAS HAUPT-SPIEL-INTERFACE

Nehmen wir uns die Zeit, und betrachten wir die verschiedenen Bestandteile des Haupt-Spiel-Interface'.

Treffer- und Energiepunkt-Skalen

Diese Skalen zeigen die Anzahl der Trefferpunkte (links unten) und die Energie (rechts unten) an, die dem Spieler noch zur Verfügung stehen. Beachtet, dass die Gläser mit Flüssigkeit gefüllt sind, rot für Trefferpunkte, blau für Energie. Wird der Charakter vergiftet, so ändert die Trefferpunkt-Skala ihre Farbe von Rot nach Gelb, um die verpestete Natur des verseuchten Blutes anzudeuten. Ganz unten an jeder Skala findet man den exakten Zahlenwert der Trefferpunkte und der Energiepunkte des Charakters.

Zur gefälligen Beachtung: das Nachrichten-Fenster

Unten in der Mitte des Haupt-Interface' finden wir das Nachrichten-Fenster, ein Bereich, der überwiegend dazu verwendet wird, Nachrichten für den Spieler anzuzeigen und Beschreibungen von im Laufe unseres Spieles erwähnenswerten Sachverhalten zu präsentieren. Hier erscheinen nützliche Informationen über Gegenstände und Kreaturen. Lassen wir unseren Mauszeiger über der oberen Hälfte dieses Fensters stehen, so wird er zu einem Aufwärts-Pfeil; über der unteren Hälfte hingegen wird er zum Abwärts-Pfeil. Mit diesen beiden Pfeilen kann der Spieler mühelos vorherige Nachrichten durchblättern, allerdings muss erwähnt werden, dass Beschreibungen nicht in dieser Schlange gespeichert werden.

Einige Beispiele von Nachrichten, die gespeichert werden:

'''Du bist einen Level aufgestiegen'''

'''Du bist vergiftet worden'''

'''Du hast x Erfahrungspunkte und

'''x Schicksalspunkte erhalten, weil du den Quest abgeschlossen hast'''

Lassen wir den Mauszeiger über interessanten Personen, Orten und Sachen stehen, so erhalten wir einige informative Worte über den Gegenstand unserer Neugier. Zur Beschreibung eines Nicht-Spieler-Charakters gehören der Name einer Person, sofern bekannt, aber auch eine Zusammenfassung seiner Reaktion auf die eigene Person und ein paar Worte über seinen Gesundheitszustand. Links vom Beschreibungstext wird ein Porträt des fraglichen Geschöpfes angezeigt. Man beachte, dass alle Spieler-Charaktere, Nicht-Spieler-Charaktere und Monster solchermaßen erfasst werden können! Zur Beschreibung eines Gegenstandes gehört auch ein Bild des Gegenstandes links und ein paar Worte rechts, je nachdem, wie viel über den fraglichen Gegenstand bekannt ist. Mitunter kann auch die Umgebung einiger spezieller Bemerkungen für würdig erachtet werden, sofern sie ebenso bemerkenswert ist wie ein

Lebewesen oder ein interessanter Gegenstand - aber nicht jede Landschaft wird einen Kommentar heraufbeschwören.

Klicken wir auf den "Zauber"- oder "Fertigkeit"-Button (siehe unten) erscheint durch dieses Tun ein entsprechendes Fenster über dem Nachrichten-Fenster. Durch Klicken auf denselben Button erscheint das Nachrichten-Fenster wieder.

Tastaturkürzel-Regal

Das Tastaturkürzel-Regal hat zehn Fächer. Jedes dieser Fächer ist für eine Zahl von 1 - 0 der Tastatur reserviert. Der Spieler kann viele Funktionen vom Interface für schnellen Zugriff in diese Fächer ziehen. Beispiele wären Gegenstände wie Elixiere, Waffen oder Zauber. Ein Fach wird aktiviert, indem man entweder auf das jeweilige Fach linksklickt oder die entsprechende Zahl auf der Tastatur drückt. Wird ein Gegenstand aktiviert, so wird er entweder benutzt oder getragen oder der Zauber wird gewirkt. In Fällen, wo ein Ziel erforderlich ist, wird der Mauszeiger zum Fadenkreuz, und der Spieler sollte ein Ziel auswählen, das auch der eigene Charakter sein kann.

Ist ein Gegenstand benutzt, wird er im Tastaturkürzel-Regal automatisch durch einen identischen Gegenstand ersetzt, sofern einer vorhanden ist. Hat der Spieler zum Beispiel einen Gesundheitstrank mit Fach 1 verbunden und benutzt diesen Trank, verbindet sich das Fach automatisch mit einem anderen Gesundheitstrank aus dem Inventar, sofern einer vorhanden ist. Falls nicht, bleibt das Fach leer. Der Spieler kann ein Fach manuell leeren, indem er es auf die rechte Seite des Tastaturkürzel-Regals zieht und in den Müllschlucker am Ende wirft.

"Gegenstand-Zauber"-Button

Dieser Button links vom Tastaturkürzel-Regal wird benutzt, um auf die Zauber eines magischen Gegenstandes zuzugreifen, der benutzt wird. Weitere Einzelheiten dazu in Abschnitt 3-6.

Erfahrungs-Skalen

Die Erfahrungs-Skalen befinden sich direkt unter dem Tastaturkürzel-Regal. Es gibt zwei solcher Skalen: Eine könnte man am besten als "Erfahrungs-Blasen" bezeichnen, ihren Partner am besten als "Erfahrungs-Balken". Die Erfahrungs-Bläschen leuchten von links nach rechts auf, wenn der Charakter an Erfahrung gewinnt. Sie sind ein Maß dafür, wie nahe der Charakter daran ist, den nächsten Level zu erreichen. Leuchtet das Bläschen rechts außen auf, steigt der Charakter einen Level auf. Im Gegensatz dazu ist der Balken unten eine vergrößerte Ansicht jeder Blase. Er zeigt, wie nahe der Charakter daran ist, das nächste Bläschen aufzuleuchten zu lassen. Der Balken ist ein gutes Mittel, um den Fortschritt seines Charakters genau zu verfolgen.

Gold/Munition-Zähler

Dieser Zähler zeigt an, wie viel Gold man bei sich trägt. Wenn der eigene Charakter dagegen eine Waffe benutzt, die eine bestimmte Art von Munition braucht (Pfeile, Kugeln, Ladungen oder Treibstoff), wird angezeigt, wie viel der entsprechenden Munition dem Charakter zur Verfügung steht.

Letzte Fertigkeit/Zauber

Der Bereich unter dem Gold/Munition-Zähler zeigt die letzten beiden Aktionen an, die der Spieler mit einer Fertigkeit oder einem Zauber unternommen hat. Wir können auf diese Buttons klicken oder die A-Taste drücken, um den Button links außen zu aktivieren.



Abbildung 3-2

Sub-Window Bu"Sub-Fenster"-Buttons

Jeder der vier Buttons links oben im Haupt-Spiel-Interface ruft ein separates Sub-Fenster auf; jedes dieser Sub-Fenster beansprucht die gesamte isometrische Ansicht, wenn es aufgerufen wird. Wird ein Sub-Fenster geöffnet, so erscheint, wie zuvor schon erwähnt, ein kleines rundes Fenster in der Ecke links oben, in dem der Spieler seinen Charakter im Spiel sehen kann, wenn auch nur halb so groß wie gewohnt. So kann der Spieler seinen Charakter die ganze Zeit im Auge behalten und ihn daran hindern, Unheil anzurichten, wenn er unbeaufsichtigt ist. Klickt der Spieler auf dieses Charakter-Fenster, oder drückt er auf ESC, kehrt das Spiel zur isometrischen Ansicht zurück.

Hier die Liste der vier Sub-Fenster:

Charakter-Bearbeitung

Wird auf diesen Button geklickt oder die C-Taste gedrückt, wird der Charakter-Editor geöffnet, der alle Werte und Fertigkeiten des Charakters anzeigt (siehe Abbildung 3-2). Es ist eben dieselbe Editor, der zu Beginn des Spiels verwendet wurde, um einen Charakter zu erstellen. Der Spieler kann hier unverbrauchte Charakterpunkte jederzeit vergeben. Allerdings kann er keine Punkte rückgängig machen, die er bei vorherigen Besuchen in diesem Editor vergeben hat. Das bedeutet: Sobald dieses Fenster geschlossen wird, sind die am Charakter vorgenommenen Veränderungen dauerhaft.

Wenn der Charakter einen Level aufsteigt oder von etwas beeinflusst wird, das seine Werte oder Fertigkeiten verändert, leuchtet der zugehörige Button auf und bleibt erleuchtet, bis der Spieler den Charakter-Editor öffnet und nachschaut, was passiert ist.

Logbücher

Der "Logbuch"-Button oder die L-Taste ruft das Logbuch-Interface auf, wie in Abbildung 3-3 dargestellt. Die Logbücher zeigen eine Vielzahl denkwürdiger Ereignisse an, die sich im Leben besagten Charakters zugetragen haben. Das Logbuch ist in mehrere Abschnitte unterteilt, die mit den Buttons rechts vom Buch angewählt werden. Hat ein Abschnitt mehr als zwei Seiten, erscheinen Pfeile an den oberen Ecken des Buches, sodass der Spieler die Seiten umblättern und weitere Informationen sehen kann.

Der erste Abschnitt ist ein "Buch der Gerüchte und Notizen". Auf diesen Seiten hält ein Charakter alles fest, was er gehört hat und was im Laufe des Spiels wichtig sein könnte. Jeder Eintrag trägt einen Zeit-Vermerk und ist schwarz geschrieben. Findet der Charakter heraus, dass ein bestimmtes Gerücht unwahr ist, wird dieses Gerücht aus dem Buch gelöscht.



Abbildung 3-3



Abbildung 3-4

Der "Quests"-Abschnitt (siehe Abbildung 3-4) zeigt jeden Quest an, von dem der Charakter hier und da hat reden hören. Jedes Informations-Schnipselchen hat einen Zeitvermerk, variiert aber je nach Stadium des Quests in der Farbe. Ein Quest, der dem Charakter angetragen, aber von ihm nicht angenommen wurde, ist schwarz geschrieben. Quests, die der Charakter angenommen hat, sind blau aufgezeichnet. Abgeschlossene Quests sind grün dargestellt und durchgestrichen. Quests, die nicht beendet werden können, weil sie entweder verpatzt oder von einem gegnerischen Spieler-Charakter (beim Multiplayer-Spiel) abgeschlossen wurden, sind rot und durchgestrichen. Ein Beispiel für einen verpatzten Quest? Wohlan, vielleicht der bedauerliche Fall, wenn wir zur Rettung einer entführten Prinzessin aufgebrochen sind, dieser aber nur den Tod brachten. Manchmal können wir einen verpatzten Quest auch wieder aus dem Feuer holen und ihn "entpatzen" - im Fall der Prinzessin finden wir vielleicht einen Magier, der sie wiederbelebt. In diesem Fall würde die Farbe des Quests wieder von Rot zu Blau wechseln und wir können ihn doch noch beenden.



Abbildung 3-5

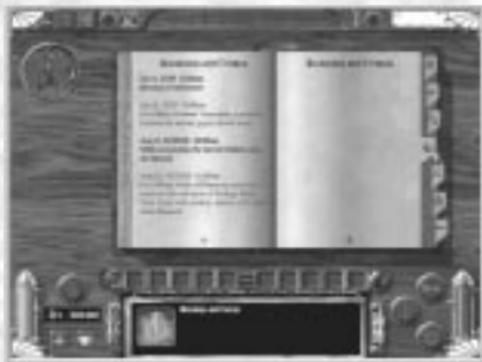


Abbildung 3-6

Ein Ruf (siehe Abbildung 3-5) ist das Resultat besonders guter oder böser Taten seitens des Charakters. Manchmal bringt eine besonders ehrenvolle Tat eine große Gruppe von Leuten dazu, uns zu lieben und zu bewundern ... wohingegen wir für andere Taten vielleicht gefürchtet und verabscheut werden. Bestimmte Ruf-Arten lösen schwache Reaktionsänderungen aus, andere hingegen ziemlich heftige.

Segnungen (siehe Abbildung 3-6) sind Boni, die dem Spieler von einer höheren Macht gewährt werden. Gleichermassen sind Flüche Strafen, die dem Spieler von solchen Mächten auferlegt werden. Segnungen werden blau dargestellt, Flüche rot. Beides wird von Göttern gewirkt und steht außerhalb der magischen oder technologischen Gefilde. Aus diesem Grund haben magische Zauber und Widerstandskräfte nicht den geringsten Einfluss auf Segen und Flüche.



Abbildung 3-7

Der nächste Abschnitt des Logbuchs heißt "Besiegt & Verletzt" (siehe Abbildung 3-7). Dieser Abschnitt verzeichnet die Gegner, die der Charakter und seine Gefolgsleute besiegt haben, sowie alle schweren Verletzungen, die der Charakter erleidet musste. Treffer mit

tödlichem Ausgang ("Besiegt") sind auf der linken Seite verzeichnet. Es wird die Gesamtzahl der Volltreffer vermerkt, also auch die Volltreffer, die auf das Konto der Gefolgsleute des Charakters gehen. Wenn der Volltreffer in irgendeiner Weise bemerkenswert gewesen ist, wenn zum Beispiel ein bestimmtes Wesen die mächtigste oder gemeinste Kreatur war, die der

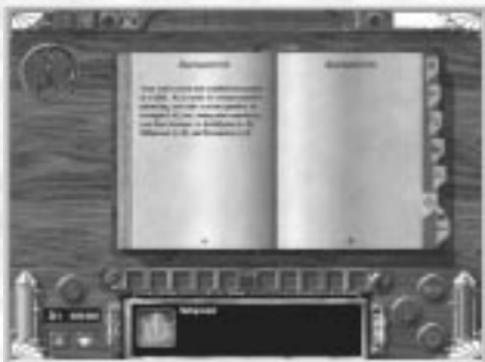


Abbildung 3-8

Charakter je besiegt hat, so wird das ebenfalls erwähnt. Im Gegensatz dazu beginnt die Liste der persönlichen Verletzungen ("Verletzt") auf der rechten Seite. Hier werden alle schweren Verletzungen verzeichnet, die der Charakter erlitten hat, zum Beispiel Blendung, verkrüppelte Gliedmaßen oder Narben, dazu der Name der Kreatur, die sie ihm zugefügt hat. Ist die Verletzung verheilt, wird sie durchgestrichen, bleibt aber als Gedächtnissstütze stehen.

Im Abschnitt "Hintergrund" (siehe Abbildung 3-8) wird der Hintergrund aufgelistet, der bei der Charakter-Erstellung für diesen Charakter ausgewählt wurde. Hat der Spieler einen vorgefertigten Charakter gewählt, wird dessen Geschichte hier gezeigt.



Abbildung 3-9

Der letzte Abschnitt des Logbuchs gilt dem Schlüsselring (siehe Abbildung 3-9). Besitzt der Charakter einen Schlüsselring, steht hier der Name jedes Schlüssels an diesem Ring. Besitzt der Charakter mehrere Schlüsselringe, enthält nur einer davon Schlüssel - nämlich der Schlüsselring, der als erster aufgehoben wurde. Nur der erste, aktive Schlüsselring wird hier angezeigt.

Karte

Der Button "Karte" bzw. die W-Taste bringen den Spieler zu einem von zwei Interfaces, je nachdem, wo der Charakter zu dem Zeitpunkt steht. Befindet sich der Charakter in einer Stadt, einem Dungeon oder an einem anderen Ort mit einer lokalen Karte (in unserem Spiel werden alle Karten solcher Orte einheitlich "Stadtarten" genannt), dann sieht der "Karte"-Button wie eine Schriftrolle aus. Klicken wir auf diese Schriftrolle, so sehen wir das Stadtarten-Interface. Andernfalls erscheint der "Karte"-Button in Form eines Globus, und der Spieler gelangt zum Weltkarten-Interface.



Abbildung 3-10

Abbildung 3-10 zeigt uns das Stadtarten-Interface. Man beachte, dass uns die Stadtarten eine Ansicht unserer unmittelbaren Umgebung aus sehr großer Höhe zeigt. Ein Fadenkreuz zeigt die Position des Charakters an; Gefolgsleute (sofern vorhanden) werden ebenfalls angezeigt. Der Kompass rechts ist stets so ausgerichtet, dass Norden oben ist; die exakte Position des Charakters wird darunter angezeigt.

Auf der linken Seite des Displays befinden sich zwei Buttons. Der "Weltkarte"-Button bringt den Spieler zu einer gezoomten Version der Weltkarte, doch bedenkt wohl, teurer Spieler, dass man keine Reise auf dieser Weltkarte beginnen kann, wenn man sich auf dem Gebiet einer "Stadtarten" aufhält! Sollte man in die Ferne reisen wollen, so muss man Stadt oder Dungeon zuvor verlassen. Der andere Button zu unserer Linken ist der "Stadtarten"-Button. Der "Stadtarten"-Button bringt uns auf die Stadtarten zurück, sollten wir vorübergehend zur Weltkarte gewandert sein.



Abbildung 3-11

Außerdem kann der Spieler die Karte mit Hilfe der Scroll-Buttons oder der Pfeiltasten scrollen. Und die Stadtmappe ermöglicht dem Spieler, Wegpunkte zu setzen, indem er auf die Karte linksklickt, und Wegpunkte zu entfernen, indem er rechtsklickt. Unser Stadtmappe-Interface ist zudem noch mit einem weiteren Button auf der rechten Seite gesegnet, der, so er denn gedrückt wird, eine Reise entlang der Wegpunkte beginnt.

Wenden wir unsere Aufmerksamkeit Abbildung 3-11 zu, und wir erblicken das majestätische Weltkarten-Interface. Die Weltkarte, in ihrem Erscheinungsbild dem Stadtmappe-Interface sehr ähnlich, ermöglicht uns Reisen über das Firmament von Arcanum selbst! Beachtet bitte, dass das Gelände Hindernisse für das Fortkommen bereithalten und der Spieler gezwungen sein könnte, Wege zu wählen, die seinen Charakter um natürliche Hindernisse wie Berge und Flüsse herummanövriren! Ist der Charakter auf Reisen, so mag es durchaus geschehen, dass er in der Ferne etwas Interessantes sieht. In diesen Fällen wird die Elektro-Dynamo-Maschine sich diese Stelle unverzüglich merken und an der Stelle eine Markierung auf der Weltkarte verzeichnen. So es dem Spieler gefällt, mag er die Reise des Charakters unterbrechen und sich sofort zu dieser Markierung begeben, um eingehendere Untersuchungen anzustellen - oder er kann es sich für einen späteren, geeigneteren Zeitpunkt aufheben.

Persönliches Inventar

Durch Drücken auf den nächsten Button oder die I-Taste kann der Spieler das Fenster des persönlichen Inventars öffnen (siehe Abbildung 3-12). Hier kann er Gegenstände, die er im Spiel gefunden oder gekauft hat, tragen, weglegen und benutzen. Alle Gegenstände, die der Charakter gerade in Benutzung hat, sind in neun verschiedenen Fächern auf der linken Seite des Fensters dargestellt. Jedes Fach ist für Gegenstände eines bestimmten Typs reserviert: ein Helm, zwei Ringe, ein Amulett, eine Waffe, ein Schild, Rüstung/Kleidung, Handschuhe und Fußbekleidung.



Abbildung 3-12

Die rechte Seite des Fensters zeigt das Inventar-Raster, einen Bereich mit einem abstrakten Display aller Gegenstände, die der Spieler besitzt, aber nicht in Gebrauch hat. Das Gesamtgewicht (in Arcanum wird das Maß für Gewicht "Stein" genannt) all dieser Gegenstände wird in der Ecke links oben angezeigt, zusammen mit der aktuellen Stufe der Belastung und der Schnelligkeit des Charakters. Die Zahl in Klammern nach der Belastungs-Stufe gibt das Gewicht (in "Stein") an, bei dem die nächste Belastungs-Stufe beginnt. Weitere Informationen zum Thema "Belastung" findet man in Abschnitt 3-2.

Die Gesamtzahl von "stapelbaren" Gegenständen (das sind Gold, Pfeile, Munition, Ladungen und Treibstoff) wird ebenfalls auf der rechten Seite gezeigt. Außerdem gibt es einen "Pack"-Button, der das nicht gebrauchte Inventar so kompakt wie möglich zusammenpackt. Der Button packt, abwechselnd gedrückt, Gegenstände nach oben oder nach links. Diese Packvorrichtung ist vor allem dann nützlich, wenn man besonders breite oder sehr hohe Gegenstände findet. Man beachte auch, dass dieses Feature nützlich sein kann, das Inventar eines Gefolgsmannes zu packen, wenn man mit ihnen handelt.

Gegenstände können zwischen dem Inventar-Raster und Gebrauchs-Fächern hin und her transportiert werden, indem man den gewünschten Gegenstand anwählt, in das entsprechende Fach zieht und dort ablegt. Wird ein Gegenstand in einem unpassenden Fach abgelegt, also eines, das nicht seinem Typ entspricht, kehrt er automatisch in das Raster zurück. Wird ein Gegenstand in einem Fach abgelegt, in dem sich bereits ein anderer Gegenstand befindet, so wechselt der neue Gegenstand in das Fach und der zuvor benutzte Gegenstand wird aufgenommen.

Ist eine Rüstung in Gebrauch, wechselt der Charakter sofort sein Äußeres entsprechend der Art der Rüstung; der Spieler kann die Veränderung in dem runden Fenster sehen. Werden eine Waffe und ein Schild benutzt, sind diese Gegenstände nur am Charakter sichtbar, wenn

er im "Kampf-Modus" ist (siehe Abschnitt 3-3) Aktiv benutzte/getragene Rüstung und Waffen verändern Angriffs- und Verteidigungswerte eines Charakters; sie werden in den unteren Ecken des Gebrauchs-Rasters angezeigt. Diese Werte sind ein Maß für das Angriffspotenzial des Charakters (eine Kombination von Schaden und Fertigkeit) mit der benutzten Waffe und sein Verteidigungspotenzial (eine Kombination von Rüstungsklasse und Widerständen) mit der benutzten Rüstung. Diese Werte reichen von 0 bis 100, wobei 0 der schlechteste und 100 der bestmögliche Wert ist.

Gegenstände können im Spiel benutzt werden, indem man sie in das Benutzen-Fach zieht, das sich auf der rechten Seite des Fensters befindet. Das Benutzen-Fach leuchtet grün, wenn der Gegenstand in dem Moment benutzt werden kann, und rot, wenn er in der momentanen Situation nicht benutzt werden kann. Benötigt der Gegenstand ein Ziel, kehrt der Spieler in die isometrische Ansicht zurück, und der Mauszeiger wird zum Fadenkreuz. Der Spieler kann auf das für seinen Gegenstand angemessene Ziel linksklicken, selbst wenn der eigene Charakter das geeignete Ziel sein sollte. Sollte der Einsatz des Gegenstandes doch nicht erforderlich sein, so kann der Spieler rechtsklicken und die Benutzung des Gegenstandes abbrechen.

Gegenstände können auch weggelegt werden, indem sie in das Ablegen-Fach auf der rechten Seite gezogen und dort abgelegt werden. Das Ablegen-Fach leuchtet grün, wenn der Gegenstand abgelegt werden kann, und rot, wenn er nicht abgelegt werden kann. Abgelegte Gegenstände werden zu Füßen des Charakters platziert; wird mehr als ein Gegenstand abgelegt, so bilden die Gegenstände einen Haufen, der als eine Art Behälter für die Gegenstände dient. Man beachte, dass derartige Haufen geplündert werden können (siehe "Plündern" im Abschnitt über Diebstahl weiter unten).

Gegenstände können auch geworfen werden, indem man sie in das runde Fenster oben links am Bildschirm zieht und dort ablegt. Der Spieler kehrt in die isometrische Ansicht zurück, und der Mauszeiger sieht ähnlich wie der Gegenstand aus, der geworfen werden soll. Um ein Ziel für das Wurfgeschoss anzuwählen, muss der Spieler lediglich auf ein Ziel oder eine gewünschte Stelle linksklicken. Hat es sich der Spieler anders überlegt, beendet ein Rechtsklick die Aktion; der Gegenstand wandert ins Inventar zurück. Trifft ein geworfener Gegenstand ein Objekt, so richtet er Schaden an wie eine Waffe, sofern er als Wurfwaffe geeignet ist - wie zum Beispiel ein Dolch. Ansonsten basiert der Schaden, den ein geworfener Gegenstand anrichtet, lediglich auf seinem Gewicht, wenn man zum Beispiel einen Stuhl oder einen Streitkolben wirft. Ist das Zielobjekt eine lebende Kreatur, so wird dies als Angriff gewertet!

Wird ein stapelbarer Gegenstand gezogen und abgelegt - Gold und Munition sind ausgezeichnete Beispiele -, so scrollt ein Multi-Bewegungs-Interface über das Nachrichtenfenster (siehe Abbildung 3-12a). Dieses Interface ermöglicht dem Spieler, genau zu bestimmen, wie viel von dem Stapel bewegt werden soll. Mit dem rechten Pfeil wird die gesamte Menge

angewählt, wohingegen die "Plus"- und "Minus"-Buttons dem Spieler eine Feineinstellung der Menge ermöglichen. Der Spieler kann auch den exakten Zahlenwert der zu bewegenden Menge eingeben. Ein Druck auf den grünen Button beendet den Transfer, ein Druck auf den roten Button bricht ihn ab.



Abbildung 3-12a

Tritt ein Ereignis ein, das in speziellem Zusammenhang mit einem dieser vier Sub-Fenster-Buttons steht, leuchtet der entsprechende Button rot auf. Bei Auswirkungen auf den Charakter leuchtet der Button des Charakter-Editors auf, um den Spieler auf die Veränderung aufmerksam zu machen. Wird ein Gerücht vernommen oder ändert sich der Status eines Quests, wird der Charakter gesegnet oder verflucht, landet er einen Volltreffer oder wird er verletzt, dann leuchtet der "Logbuch"-Button hell auf und signalisiert den neuen Eintrag in den persönlichen Aufzeichnungen. Betritt oder verlässt der Charakter eine Stadt, zeigt der "Karte"-Button diesen Ortswchsel an. Und wenn der Charakter einen Gegenstand hinzubekommt oder verliert, lässt der "Inventar"-Button das den Spieler sofort wissen.



Abbildung 3-13

SEINES GLÜCKES SCHMIED: DAS DIFFIZILE THEMA "SCHICKSALSPUNKTE"

Wenn wir den "Schicksal"-Button oder die F-Taste drücken, so gewahren wir ein Menü mit möglichen Wendungen des Schicksals (siehe Abbildung 3-13): "Sofort vollständige Heilung", "Kritischer Erfolg beim nächsten Angriff", "Kritischer Patzer beim nächsten Angriff des Gegners" wären einige der Wahlmöglichkeiten. Entscheidet sich der Spieler für eine dieser möglichen Wendungen seines Geschicks, so sinkt die Anzahl der verfügbaren Schicksalspunkte um einen Punkt, und die Wahl zeitigt entweder sofortige Auswirkungen oder wird grün, bis die Auswirkungen eintreten. Um ein Schicksalereignis in der Warteschlange abzubrechen, linksklickt der Spieler auf die grüne Option und erhält den Schicksalspunkt zurück. Besitzt der Spieler keine Schicksalspunkte, kann er jederzeit dieses Menü öffnen und nachsehen, welche Optionen sich in der Warteschlange befinden; die anderen Optionen sind jedoch nicht zugänglich.



Abbildung 3-14

Schlafen und Zeit

Der "Schlaf"-Button rechts oben auf dem Bildschirm bringt einem erschöpften Charakter erholsamen Schlaf. Drücken wir auf diesen "Schlaf"-Button oder die S-Taste, so erblicken wir das Schlaf-Interface (siehe Abbildung 3-14). Ein Spieler-Charakter kann ungestört in dem meisten Wildnisgegenden schlafen, aber in Dörfern und Städten ist das aus offensichtlichen Gründen für gewöhnlich nicht möglich; die wohlstandigen Bürger von Städten, Ortschaften oder Dörfern empfinden den Anblick von Betrunkenen oder Bedürftigen, die auf dem Boden schlafen, stets als abstoßend. Versucht der Spieler, sich an so einem Ort auf dem Kopfsteinpflaster niederzulegen, klappt stattdessen ein "Warten"-Menü auf. "Warten" ähnelt dem "Schlafen" sehr, es findet dabei jedoch keine Genesung statt. Um in einem Wohngebiet ungestört zu schlafen, muss der Spieler das einzig Anständige tun: ein Gasthaus suchen und für ein Bett bezahlen! Wenn der Spieler auf das Bett linksklickt, für das er bezahlt hat, wird pflichtschuldig das Schlaf-Interface erscheinen.

Das Schlaf-Interface bietet dem Spieler zwei mögliche Optionen: Man kann entweder ein Zeitlimit für die Ruhepause des Charakters festlegen und nur eine bestimmte Zahl von Stunden zulassen, oder man kann dem Charakter großzügig zugestehen, so lange zu schlafen, bis ein Ereignis eingetreten ist - zum Beispiel Morgendämmerung oder die vollständige Heilung des Körpers. Im Laufe des Spieles ist es nicht zwingend erforderlich, dass ein Charakter schläft, schläft er jedoch in einem Bett, ist die Heilungsrate doppelt so hoch wie beim Schlafen auf dem Boden in der Wildnis. Schlafen ist auch eine Möglichkeit, sich im Spiel die Zeit zu vertreiben, wenn der Spieler auf ein bevorstehendes Ereignis warten muss.

Der Zeitmesser rechts oben in der Ecke des Schlaf-Interface' ist ein 180-Grad-Fenster. Hier werden die aktuelle Tageszeit sowie die Mondphasen angezeigt; die Mondphase beträgt 28 Tage von Neumond über Vollmond bis zum nächsten Neumond. Die aktuelle Zeit wird von einem Zeiger in der Mitte des Zeitmessers angezeigt; Mittag ist, wenn sich dieser Zeiger direkt über der Sonne befindet. Der Spieler kann den Mauszeiger über der Uhr stehen lassen, dann wird im Nachrichten-Fenster eine Nachricht mit der aktuellen Zeit angezeigt.

ABSCHNITT 3-2: ALLGEMEINES GAMEPLAY

Der Löwenanteil unseres Spieles wird in einer isometrischen Ansicht der Geschehnisse gespielt. Personen, Orte und Dinge, die wir untersuchen möchten, können überwiegend einfach dadurch betrachtet werden, dass wir den Mauszeiger darüber stehen lassen; wenn wir das tun, erscheinen im Nachrichten-Fenster wichtige Informationen über das Ziel. Jede Beschreibung wird von einem dem Objekt entsprechenden Symbol begleitet.

Lebewesen geben, wenn sie untersucht werden, einen Namen, die Reaktion auf den Charakter, einen Level und den aktuellen Status von Gesundheits- sowie Energiepunkten preis (siehe Abbildung 3-15). Lässt man den Mauszeiger über den Gefolgsleuten des



Abbildung 3-15

Charakters stehen, so zeigen diese ihre exakten Treffer- und Energiepunkte an. Nicht-Gefolgsleute melden einfach eine Prozentzahl. Das Symbol im Nachrichten-Fenster zeigt dem Spieler ein Porträt von Gefolgsleuten; bei Nicht-Gefolgsleuten muss dagegen ein Bild des Volkes der Zielperson genügen, sofern der Charakter nicht den Zauber "Gesinnung erspüren" gewirkt hat: In diesem Fall wird ein Gesinnungs-Symbol angezeigt. Schleicht der Charakter, wird zusätzlich angezeigt, wie nahe die Ziel-Kreatur daran ist, die Anwesenheit des Charakters zu entdecken. Diese Meldungen zeigen, dass die eigene Situation entweder "Sicher" ist (das Ziel bemerkt den Charakter nicht), oder "Gefährlich" (das Ziel kann einen fast sehen oder hören).



Abbildung 3-16

Gegenstände zeigen stets ihren Namen und ein Gewicht in Stein an, ebenso andere spezifische Informationen, zum Beispiel, wie viel Schaden sie im Kampf anrichten können. Als Beispiel möge der geneigte Leser bitte den Blick auf Abbildung 3-16 richten, die uns die Ergebnisse der Untersuchung eines Stabes zeigt. Ab und zu kann uns die Beschreibung eines Gegenstandes weitere Informationen liefern, darunter eine Angabe der Menge (wenn es sich um Gold oder Munition handelt) oder die Wirkung des Gegenstandes, wenn er benutzt wird; vielleicht sogar wie viel Schaden der Gegenstand davongetragen hat.

Wird eine landschaftliche Gegebenheit betrachtet, erscheinen im Nachrichten-Fenster der Name und, wenn sie zerstört werden kann, die Trefferpunkte. Aber längst nicht jede landschaftliche Gegebenheit ist eines Kommentares würdig - nur die interessantesten Merkmale der Umgebung rufen eine Anmerkung hervor! Untersucht man Portale und Behälter, sieht man diese entweder offen oder geschlossen.

Um die Interaktion mit der Umgebung zu vereinfachen, besitzt jedes Objekt, auf das der Spieler linksklickt, ein Standardverhalten. Wenn man zum Beispiel auf eine Tür klickt, geht sie auf. Klickt man auf ein Lebewesen, spricht man mit diesem Lebewesen. Klickt man

auf einen Gegenstand, hebt man ihn auf. Klickt man auf eine Truhe oder eine tote Kreatur, plündert man sie. Klickt man auf einen Ort, weist man den Charakter an, dorthin zu gehen.

Es gibt allerdings einige Ausnahmen von diesem Standardverhalten, wie die folgende Liste zeigt:

Rennen

Drückt der Spieler die STRG-Taste, während er auf einen Ort klickt, geht der Charakter nicht gemächlich dorthin, sondern er rennt. Alternativ dazu kann der Spieler im "Optionen"-Menü als Vorgabe eingeben, immer zu rennen (siehe Abschnitt 3-8). Man beachte, dass Rennen Energiepunkte kostet, wenn der Charakter im Kampf-Modus ist.

Angreifen.

Ist der Charakter im Kampf-Modus (siehe Abschnitt 3-3), ändert sich der Linksklick auf Nicht-Gefolgsleute standardmäßig zum Angriff statt zum Versuch, ein freundliches Gespräch zu beginnen. Es ist auch möglich, einen Angriff auf alles zu erzwingen - Gefolgsleute, Türen, Truhen usw., indem die ALT-Taste gedrückt wird, wenn man im Kampf-Modus darauf linksgeklickt. Und wird beim Linksklicken auf ein Ziel die Umschalttaste gedrückt, wird der Charakter gezwungen, stehen zu bleiben und anzugreifen, wobei er, falls erforderlich und vorhanden, Distanzwaffen einsetzt.



Abbildung 3-17

Objekte ziehen.

Wenn ein Charakter nicht im Kampf-Modus ist, kann er einen Gegenstand oder Toten zu sich ziehen, indem er darauf linksklickt und dabei die ALT-Taste gedrückt hält. Der Charakter muss dabei direkt neben dem fraglichen Objekt stehen, das sich dann zum

Standort des Charakters bewegen wird. Das ist nützlich, wenn man Gegenstände bewegt, die nicht ins Inventar passen - zum Beispiel den ungünstig platzierten und höchst verräterischen Leichnam eines besieгten Widersachers oder einen anderen schweren Gegenstand, der vor allzu neugierigen Passanten verborgen werden muss.



Abbildung 3-18

Kreaturen im Kampf untersuchen.

Ist der Charakter im Kampf-Modus, erhält der Spieler, wenn er den Mauszeiger über einer feindlichen Kreatur stehend lässt, nützliche Informationen im Nachrichten-Fenster. Dieses Display liefert eine Schätzung, wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, dass der Charakter die Kreatur mit seiner Primärwaffe trifft (siehe Abbildung 3-17). Reduziert ein Faktor, den der Spieler beeinflussen kann, diese Wahrscheinlichkeit, kann ein Symbol erscheinen, um auf diese Reduzierung hinzuweisen. Abbildung 3-18 zeigt alle möglichen Symbole, die in so einer Nachricht auftauchen können. Hier eine Liste der Symbole (von links nach rechts): "Gewicht" (das uns verrät, dass der Charakter nicht genug Stärke hat, um die Waffe zu benutzen, die er hält), "Fadenkreuz" (das zeigt, dass ein Ziel außerhalb der Reichweite einer Waffe liegt), "Auge" (das zeigt, dass sich ein Ziel außerhalb der Wahrnehmung des Charakters befindet), "Mauer" (die uns darüber informiert, dass sich das Ziel teilweise hinter einer Deckung verbirgt), "Glühbirne" (die uns verrät, dass das Ziel schlecht beleuchtet ist) und das "Rote Kreuz" (das uns über eine Verletzung des Charakters informiert, die seine Kampf-Fertigkeiten beeinflusst).

Belastung

Hebt der Charakter einen Gegenstand auf, dessen Gewicht bewirkt, dass er den nächsten Level der Belastung erreicht, erhält der Spieler eine Nachricht im Nachrichten-Fenster. Es gibt mehrere Stufen der Belastung, von leicht bis schwer; mit jeder Stufe bewegt sich der Charakter langsamer, da seine Schnelligkeit Schritt für Schritt reduziert wird. Auf der höch-



Abbildung 3-19

sten Stufe der Belastung kann es einen Charakter auch Energiepunkte kosten, wenn er so ein enormes Gewicht trägt. Unter gar keinen Umständen kann der Charakter in "Stein" mehr tragen, als seine Belastbarkeit zulässt (siehe die Definition dieses Begriffes in Kapitel 2).

ABSCHNITT 3-3: KAMPF

Unsere traurige Pflicht ist es, darauf hinzuweisen, dass Kampf, ob gut oder schlecht, integraler Bestandteil des Lebens in Arcanum ist. Sollte es erforderlich werden, jemand oder etwas eine tüchtige Tracht Prügel zu verabreichen, kann der Spieler jederzeit den Kampf-Modus aktivieren, indem er im Haupt-Interface auf den "Kampf"-Button klickt (Abbildung 3-1). Das bewirkt, dass der Charakter Waffe und Schild zur Hand nimmt, sofern vorhanden, und in Kampfstellung geht. Jede Kreatur, die nicht zu den Gefolgsleuten des Charakters gehört, wird angegriffen, sollte der Spieler im Kampf-Modus darauf linksklicken. Man beachte, dass bestimmte Zauber und Fertigkeiten als feindselige Taten eingestuft werden; praktiziert man sie an einem Lebewesen, kann dies die Ziel-Kreatur zur Gewalttätigkeit reizen. Unbedachte Antworten in einem Dialog (siehe Abschnitt 3-5) können ebenfalls zu Handgreiflichkeiten führen.

Im Falle eines Angriffs wird die Chance eines Charakters, seinen Gegner zu treffen, im Nachrichten-Fenster angezeigt (siehe Abbildung 3-17). Diese Trefferchance beruht primär auf der Fertigkeit mit der Waffe, die man benutzt. Beispiel: Ein Charakter, der von seinen Fäusten Gebrauch macht oder von einer anderen Waffe, die weder technologischer Natur noch eine Distanzwaffe ist, muss dabei auf seine Nahkampf-Fertigkeit zurückgreifen. Benutzt er eine gewöhnliche Distanzwaffe, so ist die Bogen-Fertigkeit gefragt. Ist die Distanzwaffe technologischer Natur, braucht der Charakter die Feuerwaffen-Fertigkeit. Besteht der gewählte Angriff darin, ein Objekt zu werfen - sei es ein Dolch, eine Granate oder eine überreife Frucht -, so kommt die Wurf-Fertigkeit ins Spiel.

Standardmäßig finden in Arcanum alle Kämpfe in Echtzeit statt. Damit wollen wir sagen, wenn der Spieler seine Gegner angreift, dann wehren sie sich für gewöhnlich. Die Angriffsgeschwindigkeit wird von zwei Faktoren bestimmt: dem Schnelligkeitswert des Angreifers und dem Schnelligkeitswert seiner Waffe. Diese beiden Werte werden addiert und bestimmen eine allgemeine Angriffsgeschwindigkeit. Je höher die Geschwindigkeit, desto schneller handelt der Charakter und desto mehr Angriffe führt er in einer bestimmten Zeitspanne durch. Zu beachten ist freilich, dass bestimmte Zauber und Umstände - zum Beispiel Belastung - die Schnelligkeit einer Kreatur deutlich verringern können und damit auch die allgemeine Angriffsgeschwindigkeit spürbar langsamer wird.



Abbildung 3-20

Sollte sich der Kampf in Echtzeit irgendwie als unpraktisch erweisen, kann der Spieler seinen Kampf mit der Leertaste in einen rundenbasierten Kampf verwandeln. Dieses Vorgehen erzeugt eine rundenbasierte Aktionspunktleiste über dem Tastaturkürzel-Regal (siehe Abbildung 3-19). Der Charakter bekommt so viele Aktionspunkte wie er Schnelligkeitspunkte hat; verfügbare Aktionspunkte werden grün dargestellt. "Gehen" kostet 2 Aktionspunkte pro Feld, "Rennen" dagegen nur 1 Aktionspunkt pro Feld. "Gehen" ist dabei nicht besonders anstrengend, aber "Rennen" kostet Energiepunkte! Waffenbasierte Angriffe kosten eine bestimmte Menge Aktionspunkte, die umgekehrt proportional zur Waffengeschwindigkeit ist; schnellere Waffen kosten weniger Aktionspunkte. Andere Aktionen im Kampf, etwa das Wirken von Zaubern oder der Einsatz von Fertigkeiten, kosten ebenfalls eine bestimmte Anzahl von Aktionspunkten.

In Abbildung 3-20 sehen wir, wie der Spieler seinen Charakter anweist, 2 Felder zu gehen. Man beachte, dass die letzten vier der verfügbaren Aktionspunkte des Charakters orange geworden sind, um uns zu zeigen, was es kostet, zu dieser Stelle zu gehen. Der Spieler kann auch beschließen, mehr Aktionspunkte auszugeben, als dem Charakter gerade zur Verfügung stehen, also das Punktekonto des Charakters zu überziehen. Auf diese Weise verbrauchte Aktionspunkte werden rot angezeigt (siehe Abbildung 3-21). Und Vorsicht: Diese Vorgehensweise kann den Charakter immens viele Energiepunkte kosten.



Abbildung 3-21

Klickt der Spieler im rundenbasierten Kampf-Modus auf eine bestimmte Stelle, geht der Charakter, bis er diese Stelle erreicht hat oder ihm die Aktionspunkte ausgehen; dann bleibt er stehen und seine Runde ist zu Ende. Klickt der Spieler auf ein Ziel, um einen Angriff zu beginnen, werden die Aktionspunkte, die über die vorhandenen hinaus verbraucht werden, von den Energiepunkten abgezogen. Überzieht also ein Charakter mit 2 verbleibenden Aktionspunkten sein Punktekonto, um einen Angriff durchzuführen, der 5 Aktionspunkte kostet, muss er die verbleibenden Aktionspunkte ausgeben und verliert darüber hinaus 3 Energiepunkte - aber er kann den Angriff durchführen.

Die Runde ist für den Spieler zu Ende, wenn ihm die Aktionspunkte ausgehen oder er auf der rechten Seite der Aktionspunktleiste auf den Button "Runde beenden" klickt. Danach sind alle anderen an dem Scharmützel beteiligten Kreaturen mit ihren Zügen an der Reihe, bevor der Spieler wieder einen Zug machen kann.

Schaden, der einer Kreatur zugefügt wird, wird im Echtzeit-Kampf wie auch im rundenbasierten Kampf in Textblasen über ihrem Kopf angezeigt. Schaden am Charakter des Spielers wird in Rot, der Schaden an anderen Kreaturen in Weiß angezeigt; Giftschaden am Charakter des Spielers wird im Nachrichten-Fenster gemeldet, darüber hinaus wechselt die Farbe der Trefferpunkt-Skala von rot zu gelb. Der aktuelle Gift-Level wird in der Skala angezeigt.

Gelegentlich kann eine in einen Kampf verwickelte Kreatur einen kritischen Treffer landen; das ist ein außergewöhnlicher Schlag. Solche Schläge verursachen zusätzlichen Schaden am Ziel oder beschädigen vielleicht die Ausrüstung des Ziels. Das wird in Textblasen über dem Kopf des Ziels angezeigt. Landet der Spieler einen kritischen Treffer, kommt es vor, dass seine Gefolgsleute eine ehrfürchtige Bemerkung über seine Geschicklichkeit machen. Wird der Charakter des Spielers durch einen kritischen Treffer ernsthaft verletzt, wird das im Logbuch des Spielers im Abschnitt "Besiegt & Verletzt" vermerkt.

Natürlich kann eine Kreatur auch einen kritischen Patzer landen, was normalerweise ihr selbst oder ihrer Ausrüstung in irgendeiner Weise schadet. Kritische Patzer begründen sich auf der benutzten Waffe. Der kritische Patzer eines Schwertes sieht daher anders aus als der eines Tesla-Stabes. Kritische Patzer werden in den Textblasen über dem Kopf des Angreifers angezeigt. Landet der Spieler einen kritischen Patzer, kommt es vor, dass seine Gefolgsleute Bemerkungen über seine offensichtliche Unfähigkeit machen. Gravierende Wirkungen werden im Abschnitt "Besiegt & Verletzt" im Logbuch des Spielers vermerkt.

Der Spieler kann auch beschließen, einen "Zielschuss" zu wagen und bewusst auf Kopf, Arme oder Beine des anvisierten Opfers zu zielen. Zielschüsse sind schwieriger auszuführen als normale Angriffe, da sie weniger Gelegenheiten bieten, und werden daher mit einem gewissen Abzug belegt. Ein Zielschuss, der das Ziel trifft, hat jedoch größere Chancen auf einen kritischen Erfolg; bei so einem kritischen Treffer benutzt das Spiel eine spezielle Tabelle, die auf der getroffenen Stelle basiert, um den Schaden zu berechnen. Zielschüsse auf den Kopf haben eine größere Chance, den Gegner bewusstlos zu machen, während Zielschüsse auf Arme und Beine größere Chancen haben, zu Verstümmelungen zu führen. Rüstungen an diesen Stellen können vor solchen Treffern schützen, daher ist es stets von Vorteil, Helme, Handschuhe und Stiefel zu tragen.

- <,> - Angriffe werden Zielschüsse auf den Kopf (Komma)
- <,> - Angriffe werden Zielschüsse auf die Arme (Punkt)
- </>- Angriffe werden Zielschüsse auf die Beine (Schrägstrich)

Landet der Spieler-Charakter einen erfolgreichen Treffer an seinem Ziel, so wird er dafür mit Erfahrung belohnt; eine kleinere Menge Erfahrung ist der Lohn für einen Volltreffer. Es ist einem Charakter durchaus möglich, auf das Töten von Kreaturen zu verzichten und dennoch den höchsten Level des Spiels zu erreichen, allerdings sollte der Charakter dann darauf achten, dass er Waffen benutzt, die Energiepunkte kosten, um einen Gegner bewusstlos zu machen, der ihm ans Leder will. Einige Kreaturen, wie zum Beispiel Untote, können nicht bewusstlos gemacht werden, daher muss man vor diesen Kreaturen entweder fliehen oder sie lähmen, wenn man sie nicht töten möchte.





Abbildung 3-22

ABSCHNITT 3-4: DIEBSTAHL

G iMit der richtigen Mischung von Werten und Fertigkeiten kann sich der Spieler-Charakter seinen Lebensunterhalt in der Welt von Arcanum aufs Vortrefflichste mit Raub, Einbruch und Taschendiebstahl verdienen. Für einen hinreichend ausgebildeten und ausgerüsteten Dieb stellen zahllose Türen, Fenster und Truhen kein Hindernis dar.

Alle aktiven Fertigkeiten, die dem Dieb zur Verfügung stehen, findet man im Fertigkeiten-Fenster, auf das man, wie bereits erwähnt, Zugriff hat, indem man auf den "Fertigkeit"-Button klickt (siehe Abbildung 3-22). Die ersten drei Buttons in diesem Fertigkeiten-Fenster sind den Fertigkeiten vorbehalten, die den kriminellen Schichten Arcanums am teuersten sind.

Hier eine Liste der "Fertigkeit"-Buttons:

Schleichen.

Dieser Button zwingt den Charakter in den Schleich-Modus. Ein erfolgreich schleichender Charakter reduziert die Reichweite der Wahrnehmung jeder Kreatur, die nach ihm sucht. Das heißt, je höher die Fertigkeit des Charakters, desto dichter kann er an einer feindlichen Kreatur vorbeischleichen, ohne dass diese ihn angreift oder seine Anwesenheit bemerkt. Der Charakter kann die Kreatur beim Schleichen untersuchen, um herauszufinden, wie nahe er ihr kommen kann, ohne entdeckt zu werden.

Wenn er sich nicht bewegt, benutzt der Charakter die Fertigkeit des Schleichens, um sich zu verstecken und sich in einer Versteck-Animation zu ducken. Bewegt er sich, benutzt der Charakter die Fertigkeit des Schleichens, um lautlos zu reisen; eine Zehenspitzen-Animation ist zu sehen. Ein schleichender Charakter wird versuchen, im Schatten und in spärlich beleuchteten Gebieten zu bleiben, wenn er sich bewegt, aber natürlich kann der Spieler

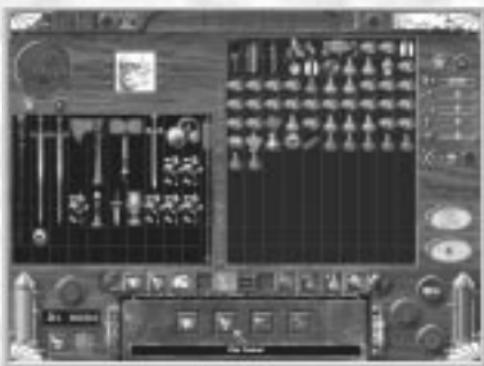


Abbildung 3-23

ihn, falls erforderlich, auch zwingen, in hell erleuchtete Gebiete zu gehen. Man bedenke dabei: Die Lichtverhältnisse beeinflussen die Chance einer Entdeckung, während Rüstung die Chance zu schleichen verringern kann.

Schleicht der Charakter herum, so werden seine Gefolgsleute versuchen, ebenfalls zu schleichen. Der Spieler sollte jedoch beachten, dass viele Gefolgsleute NICHT in der Kunst des Schleichens versiert sind; wenn jemand aus der Gruppe entdeckt wird, greifen feindlich gesonnene Kreaturen an. Aus diesem Grund ist der erfolgreiche Schleicher meist ein einsamer Schleicher!

Taschendiebstahl

Durch Klicken auf diesen Button wird der Mauszeiger zum Fadenkreuz. Der Spieler zeigt sein "Ziel" durch einen Linksklick an; ein Rechtsklick bricht den Vorgang ab. Ist das Ziel ausgewählt, bekommt der Spieler das Diebstahl-Interface gezeigt (siehe Abbildung 3-23), das dem Handel-Interface ziemlich ähnlich ist - nur nicht so teuer! Das Inventar des Ziels wird auf der linken Seite angezeigt, der Spieler kann die Buttons links oben benutzen, um von den Gegenständen der Kreatur, die sie in Gebrauch hat (Abbildung 3-24), zu denen umzuschalten, die sie bei sich trägt (Abbildung 3-23), und umgekehrt.

Um einen Gegenstand zu stehlen, zieht der Spieler das gewünschte Objekt vom Inventar der Kreatur in sein eigenes. Um einen Gegenstand unterzuschieben, zieht ihn der Spieler von seinem Inventar in das des Ziels. Indem er das tut, gibt der Spieler zu verstehen, dass er die Tat durchführen möchte; sollte er es sich anders überlegen, kann er jederzeit in das runde Fenster klicken, um das Diebstahl-Interface zu schließen. Sobald die Übergabe im Interface abgeschlossen ist, geht der Charakter zu der Kreatur und versucht, die Aktion so unauffällig wie möglich auszuführen. Ob der Charakter mit seinen diebischen Aktivitäten Erfolg hat oder scheitert, hängt von vielen Faktoren ab (der Fertigkeit des Charakters, der Wahrnehmung des Opfers, der Größe des Gegenstandes usw.). Ist das Ausmaß seines Scheiterns groß genug oder hat er sich einen kritischen Patzer geleistet, dann bemerkt das Opfer den Versuch und kann den Charakter durchaus aus Rachsucht angreifen.

Bedenkt, werter Leser, dass große Gegenstände leichter zu stehlen sind als kleine und es VIEL schwieriger ist, Gegenstände zu stehlen oder unterzuschieben, die in Gebrauch sind, als solche, die nur getragen werden. Daher sind solche Diebstähle mit einem substanziellem Abzug belegt. Auf der anderen Seite gibt es einen hohen Bonus, wenn das Ziel die Anwesenheit des Charakters nicht bemerkt, daher kann es hilfreich sein, sich an das Ziel anzuschleichen; von schlafenden Kreaturen zu stehlen, ist noch einfacher.



Abbildung 3-24

Fallen entschärfen

Wird er vom unerschrockenen Spieler angeklickt, verwandelt dieser Button den Mauszeiger in ein Fadenkreuz. Mit diesem Zeiger zeigt der Spieler auf eine Falle, die sein Charakter entschärfen soll (siehe Abbildung 3-25). Der Charakter geht dann zu dem mit einer Falle versehenen Objekt bzw. zu der Stelle und versucht, die Falle zu entschärfen. Hat er Erfolg, ist die Falle entschärft und verschwindet. Hat er keinen Erfolg, kann der Charakter die Falle auslösen.

Schlösserknacken

Die Fähigkeit, die Schlösser von Türen, Fenstern und Truhen zu knacken, ist eine weitere Fertigkeit, die von Dieben hoch geschätzt wird. Um Schlösser knacken zu können, muss der Charakter zuerst Dietriche in seinem Besitz haben (siehe Abbildung 3-26). Der Spieler muss diese Dietriche benutzen, indem er sie im Benutzen-Fach des Inventar-Interface' ablegt (siehe Abbildung 3-27) oder sie vom Tastaturlkürzel-Regal aus benutzt. Sobald die Dietriche in Gebrauch sind, wird der Mauszeiger zum Fadenkreuz, mit dem man dann auf die Tür, das Fenster oder die Truhe zeigt, die/das der Charakter öffnen soll (siehe Abbildung 3-28). Ist der Gegenstand ausgewählt, der geöffnet werden soll, geht der Charakter zu dem fraglichen Objekt und versucht, es zu öffnen. Bitte wendet diese Fertigkeit nur wohlüberlegt an und denkt stets daran, dass die guten Leute von Arcanum es selten gern sehen werden, wenn ein Möchtegern-Dieb versucht, die Schlösser ihrer Fenster, Türen oder Truhen aufzubrechen! Einige werden dem Dieb eine Warnung zurufen, andere einfach erbost angreifen.



Abbildung 3-25

Die einzige passive Fertigkeit, die Diebe schätzen, ist "Fallen erkennen". Diese Fertigkeit ist ständig im Einsatz, da die Elektro-Dynamo-Maschine unablässig die Chance berechnet, dass der Charakter an dem Objekt, das er benutzen, oder an dem Ort, den er betreten möchte, eine Falle erkennt. Bemerkt der Charakter die Falle, wird die Falle angezeigt, eine Nachricht erscheint, und der Charakter wird das Objekt nicht benutzen oder den Ort nicht betreten (siehe Abbildung 3-25). Bemerkt der Spieler-Charakter die Falle nicht, wird sie ausgelöst, sobald das Objekt benutzt oder der Ort betreten wird.

Es gibt viele verschiedene Typen von Fallen im Spiel; die Mehrzahl davon wird nach der Art des Schadens klassifiziert, den sie anrichtet. Fallen können Pfeile oder Kugeln verschießen, explodieren oder dem Charakter, der das große Pech hat, sie auszulösen, einen Stromschlag verpassen. Einige sind rein mechanisch, wie die stets beliebte Stachelfalle, und richten ganz normalen Schaden an. Einige sind von magischer Natur; wenn sie ausgelöst werden, wirken sie einen Zauber auf den Charakter. Magische Fallen können nicht mit gewöhnlichen Mitteln entschärft, sondern müssen mittels Magie "entzaubert" werden.



Abbildung 3-26



Abbildung 3-27

Hat der Spieler eine Falle bemerkt, kann er versuchen, sie zu entschärfen, indem er seine Fertigkeit "Fallen entschärfen" anwendet und die oben beschriebene Prozedur durchführt. Andernfalls kann man einfach beschließen, die Falle auszulösen, indem man entweder das Objekt benutzt oder den Charakter zwingt, über die Stelle mit der Falle zu gehen. Normalerweise meidet der Charakter eine bekannte Stelle mit Falle, aber wenn die Falle auf dem einzigen gangbaren Weg für den Charakter liegt, wird er die Falle auslösen.

Die letzte Fähigkeit, die alle Diebe besitzen, ist "Plündern". Dafür ist keine spezielle Fertigkeit erforderlich. Plündern nennt man das Entfernen von Gegenständen entweder aus einer Truhe, von einem Toten, einem Haufen oder einem anderen Behälter. Wird im Laufe unseres Spieles auf einen Behälter oder einen Toten geklickt, geht der Charakter zu dem Objekt und plündert es. Ein Plündern-Interface erscheint (siehe Abbildung 3-29), das wie das oben beschriebene Diebstahl-Interface aussieht, mit dem Unterschied, dass die fraglichen Gegenstände unverzüglich den Besitzer wechseln und keine Fertigkeit erforderlich ist oder abgefragt wird.



Abbildung 3-28

Das Interface hat ganz oben einen "Alles nehmen"-Button, der das gesamte Inventar, ob in Benutzung oder nicht, in das eigene Inventar überträgt. Denkt daran, dass der kluge Spieler, der einen Toten plündert, niemals vergisst, nach den getragenen/gehaltenen Objekten zu sehen! Das Schwert, das man einem Gegner aus den kalten Händen bricht, könnte die kostbarste Beute von allem sein.

ABSCHNITT 3-5: GESELLSCHAFTLICHE INTERAKTION

Nachdem wir uns nun über alle antisozialen Aspekte des Lebens in Arcanum unterhalten haben, mag es uns wohl anstehen, unsere Aufmerksamkeit angenehmeren Dingen zuzuwenden. Eine gesunde gesellschaftliche Interaktion ist ein bedeutender Aspekt im Verhalten des Charakters in unserem Spiel! Kein Spieler wird seine Abenteuer einzig und allein mit Diebstahl und Mord bestehen können. An irgendeinem Punkt müssen wir uns alle mit den Bewohnern zahlreicher Dörfer, Städte und Zwingfesten einlassen. Eine Vielzahl von Interfaces und Fertigkeiten steht zur Verfügung, um den gesellschaftlichen Umgang erfreulich zu machen.

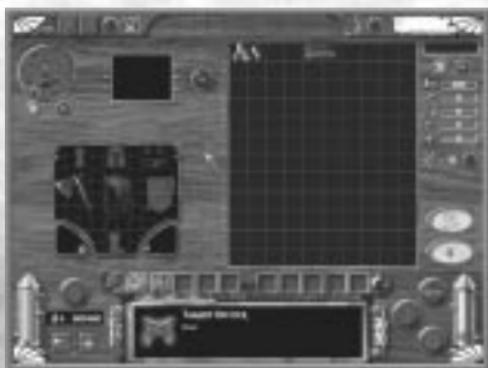


Abbildung 3-29

Dialog

Die wichtigste Form des Kontaktes bzw. der Interaktion in Arcanum ist der Dialog (siehe Abbildung 3-30). Ein Dialog wird (außerhalb des Kampf-Modus) begonnen, indem man auf die Kreatur, mit der man sich austauschen möchte, linksklickt. Ist das Ziel der Sprache mächtig, so kann es einen Dialog mit dem Charakter beginnen; ein Dialog-Interface wird geöffnet, wenn die Kreatur mehr zu bieten hat als eine simple Begrüßung oder wütige Beschimpfung. Während der Unterhaltung schweben die Antworten des Gesprächspartners über seinem Kopf, derweil die Liste möglicher Antworten des Spielers in einem schwebenden Fenster in der unteren Hälfte des isometrischen Fensters erscheint. Der Spieler muss eine dieser Antworten anwählen und darauf klicken, um die Unterhaltung fortzusetzen; was er sagt, löst die nächste Antwort der Kreatur aus. Der Dialog ist zu Ende, wenn der Spieler

des Redens überdrüssig ist und eine abschließende Bemerkung wählt oder wenn die Ziel-Kreatur eine ähnliche Entscheidung trifft.

Hinten diesem trügerisch einfachen Interface verbirgt sich ein ungeheuer komplexes Konversationsmodell. Die Antworten der Spieler werden gefiltert, nicht alle Antworten stehen jedem Charakter zur Verfügung! Meistens sind bestimmte Antworten so angelegt, dass sie ein Minimum an Intelligenz erfordern (oder ein Maximum), um sie auszusprechen, aber auch andere Werte, Fertigkeiten oder Eigenschaften können eine Antwort herausfiltern. Ein Beispiel: Manchmal mag einem Spieler eine bestimmte Textzeile zur Verfügung stehen, weil er einen speziellen Gegenstand in seinem Inventar, ein bestimmtes Gerücht gehört oder einen speziellen Quest unternommen hat.



Abbildung 3-30

Nach manchen Antworten kann die Kreatur ihre Reaktion auf den Charakter ändern oder ihn sogar angreifen, wenn sie beleidigt wurde. Glücklicherweise kann der Spieler die Reaktion der Kreatur immer unten am Bildschirm im Nachrichten-Fenster sehen, das ein hilfreiches Messgerät dafür ist, ob man sich Freunde oder Feinde macht!

Im Dialog kommt auch die passive Fertigkeit "Überzeugen" des Charakters ins Spiel. Viele Antworten des Spielers sind Versuche, die Kreatur zu veranlassen, dass sie etwas Bestimmtes tun soll, oder ein Ziel davon zu überzeugen, dass der Spieler die Wahrheit sagt. In jedem dieser Fälle wird die "Überzeugen"-Fertigkeit des Charakters abgefragt. Der Charakter braucht mehr Überzeugungsgeschick, um Kreaturen zu Taten zu überreden, die gegen ihre Natur oder den gesunden Menschenverstand sind.



Handeln

Der Dialog ist auch beim Handeln wichtig, also der Möglichkeit des Spielers, Waren zu kaufen und zu verkaufen, oder zur Gelegenheit, um Gegenstände zu spielen. Das Handel-Interface (siehe Abbildung 3-31) ist den Interfaces für Diebstahl und Plündern sehr ähnlich, die bereits weiter oben sowie in unserer Betrachtung über das persönliche Inventar-Fenster in Abschnitt 3-1 beschrieben wurden. Beim Handeln kann man die Gegenstände sehen, die der eigene Charakter und das Ziel in Gebrauch haben bzw. tragen. Man kann versuchen, die Gegenstände des Ziels zu kaufen oder um sie zu spielen oder dem Ziel seine eigenen Gegenstände zu verkaufen.

Lässt der Spieler den Mauszeiger über einem Gegenstand im Inventar der Ziel-Kreatur stehen, sagt ihm die Kreatur, wie viel der Gegenstand kostet oder dass er nicht verkäuflich ist. Hebt der Spieler den Gegenstand auf und zieht ihn in sein eigenes Inventar, deutet er damit den Wunsch an, dass er diesen Gegenstand kaufen möchte und die erforderliche Anzahl von Münzen dafür bezahlen wird.



Abbildung 3-31

Umgekehrt gilt: Lässt der Spieler den Mauszeiger über einem Gegenstand in seinem Inventar stehen, wird das Ziel erkennen lassen, wie viel es für den Gegenstand bezahlen möchte, oder dass es kein Interesse an einem Kauf hat. zieht der Spieler den Gegenstand in das Inventar der Kreatur, deutet diese Vorgehensweise an, dass er den Gegenstand verkaufen möchte und die genannte Anzahl von Münzen dafür akzeptieren wird. Man beachte, dass nicht jede Kreatur jeden feilgebotenen Gegenstand kaufen möchte! Viele Käufer suchen nur nach Gegenständen eines bestimmten Typs, etwa Waffen oder magische Dinge.

Beim Handeln kommt die Fertigkeit "Feilschen" des Charakters ins Spiel. Je besser die Feilschen-Fertigkeit des Charakters, desto bessere Preise wird der Charakter erzielen, was bedeutet, er kann für mehr Münzen verkaufen und für weniger kaufen. Auch andere Faktoren

wirken sich natürlich auf die Preise aus, einschließlich der Reaktion des Händlers auf den Charakter oder das generelle Preisverhalten des Händlers bei allen Gegenständen ... aber das Feilschen ist ein entscheidender Faktor und der einzige Faktor, der vollständig unter der Kontrolle des Spielers ist. Kommen einem Preise zu hoch vor, sollte man überlegen, ob man die Feilschen-Fertigkeit verbessert. Ausbildung in dieser Fertigkeit ermöglicht dem Spieler, das Preisverhalten der Kreatur bei allen Gegenständen zu erkennen, und gibt dem Charakter die Möglichkeit, Gegenstände zu kaufen und verkaufen, an deren Verkauf oder Erwerb die Kreatur normalerweise kein Interesse hätte. Bei allen Träumen von ruhmreichen Schlachten und tollkühnen Diebstählen sollte der Spieler den Wert dieser bescheidenen Fertigkeit nicht unterschätzen!



Abbildung 3-32

Glücksspiel" ist ebenfalls eine Fertigkeit, die im Kontext des Handel-Interface angewendet wird. Der abenteuerlustige Spieler kann einen Gegenstand, den er sich wünscht, in das Glücksspiel-Feld auf der rechten Seite des Interface ziehen (siehe Abbildung 3-32); leuchtet das Feld rot auf, möchte die Kreatur nicht um den Gegenstand spielen. Das passiert, wenn die Stufe des Charakters zu niedrig ist, die Kreatur kein Interesse hat, den Gegenstand zu verkaufen, oder der Spieler einfach nicht genügend Geld für das Spiel besitzt. Sollte sich ein Kaufmann weigern, um einen Gegenstand zu spielen, muss der Spieler mehr Glücksspiel-Fertigkeit kaufen, weitere Ausbildung suchen oder mehr Geld zusammenkratzen, bevor er die Würfel rollen lassen kann.

Leuchtet das Feld jedoch grün, macht die fragliche Kreatur dem Spieler ein Angebot in Münzen. Legt der Spieler den Gegenstand in das Glücksspiel-Feld, beginnt das Spiel automatisch. Gewinnt der Spieler, bekommt sein Charakter den Gegenstand umsonst. Gewinnt die Kreatur, behält sie den Gegenstand und nimmt dem Charakter die vereinbarte Zahl an Münzen ab.



Glücksspiel ist eine gute Methode, an Gegenstände zu kommen, die sich der Charakter sonst nicht leisten könnte, und falls der Spieler genügend Geld hat, um einen Gegenstand zu kaufen, kann er auch nacheinander um mehrere Gegenstände spielen - solange er nicht verliert. Natürlich müssen alle Spieler ein gewisses Risiko akzeptieren; ein Spieler kann daher nach einem Flirt mit Fortuna trotz aller Mühen völlig ohne Geld und ohne Gegenstände dastehen.

Handeln kann auch die Reaktion einer Kreatur auf den Charakter verändern; wenn die Kreatur durch Käufe und Verkäufe des Charakters einen guten Profit macht, könnte sich ihre Reaktion verbessern. Aber da niemand besonders erpicht auf Armut ist, kann sich die Reaktion einer Kreatur auf einen Charakter auch verschlechtern, wenn ihre Verluste beim Glücksspiel zu hoch sind. Der weise Spieler wird wissen, wann der Brunnen versiegt ist, und sich einen anderen Partner zum Spielen suchen, bevor er sich seinen derzeitigen zum Feind fürs Leben macht.



Abbildung 3-33

Heilen

Durch Einsatz der Fertigkeit "Heilen" kann ein Charakter sich selbst oder andere heilen, ohne auf Magie oder Technologie zurückzugreifen. Wird ein Verband oder Medizinpack benutzt, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Fadenkreuz, mit dem auf den eigenen Charakter oder ein anderes Lebewesen geklickt werden kann (siehe Abbildung 3-33). Ist dieser Befehl erteilt, geht der Charakter zu der Kreatur und wendet seine Heilen-Fertigkeit bei ihr an. Bei erfolgreichem Einsatz bekommt das Ziel einige Trefferpunkte zurück. Bei einem kritischen Erfolg wird auch eine existierende Verletzung geheilt. Bei einem Patzer passiert gar nichts, allerdings verbraucht ein kritischer Patzer zusätzliche Verbände.



Gefolgsleute

Der Charakter kann im Laufe des Spieles jederzeit Gefolgsleute bekommen, sowohl freiwillige als auch unfreiwillige. Freiwillige Gefolgsleute schließen sich dem Charakter nach einer Art Dialog an, bei dem gemeinsame Interessen oder Ziele deutlich werden. Unfreiwillige Gefolgsleute kann man im Verlauf eines Quests bekommen, durch Einsatz von Zaubern der Schule der Herbeizauberung oder durch die Konstruktion von Maschinen. Nur freiwillige Gefolgsleute werden für die Zahl der maximalen Gefolgsleute berücksichtigt, die der Charisma-Wert eines Charakters zulässt (man vergleiche hierzu den Abschnitt "Abgeleitete Werte" von Kapitel 2).

Die Vernunft gebietet, dass sich nicht jeder Nicht-Spieler-Charakter dem Spieler als Gefolgsmann anbietet, und viele, die sich anbieten könnten, lassen es vielleicht lieber sein, was ganz von ihrer Reaktion auf Schönheit, Level, Gesinnung, Intelligenz, Ruf und andere Faktoren, den Charakter betreffend, abhängt. Einige Gefolgsleute verfolgen eigene Pläne und schließen sich dem Spieler-Charakter vielleicht nur an, weil sie an einen bestimmten Ort reisen oder etwas Bestimmtes erreichen möchten; solche Gefolgsleute können den Charakter regelmäßig mit ihren Zielen und Wünschen nerven. Schließlich können Gefolgsleute die Gruppe aus eigenem Antrieb verlassen, und zwar besonders dann, wenn ihre eigenen Wünsche nicht erfüllt werden, wenn der Spieler-Charakter seine Gesinnung ändert oder eine Tat begeht, die der Gefolgsmann als besonders anrüchig oder abstoßend empfindet. Für gewöhnlich lassen Gefolgsleute ihren Anführer vorher wissen, ob sie eine Entscheidung von solcher Tragweite fällen möchten ... aber nicht immer.

Alle momentanen Gefolgsleute erscheinen im Gefolgsleute-Balken (siehe Abbildung 3-34). Von jedem Gefolgsmann werden das Porträt sowie Gesundheits- und Energiepunkte angezeigt. Klickt man im Gefolgsleute-Balken auf das Porträt, ist das so, als würde man auf den Gefolgsmann selbst klicken: Beides eröffnet einen Dialog. Der Gefolgsleute-Balken kann mit dem Schalter am unteren Ende der Liste von Gefolgsleuten ausgeblendet werden; viele Spieler ziehen es vor, den Gefolgsleute-Balken nur im Kampf zu sehen, wo es nützlich ist, einen Überblick über die Gesundheit der Waffenbrüder zu behalten. Für den Fall, dass der Charakter mehr Gefolgsleute hat, als in einer Spalte dargestellt werden können, kann der Spieler die Liste mit den Buttons auf beiden Seiten des Anzeige-Schalters scrollen.

Gefolgsleute übernehmen mitunter den Einsatz gewisser Fertigkeiten, statt ihren Anführer etwas tun zu lassen. Das gilt besonders, wenn der Charakter "Schlösserknacken" oder "Fallen entschärfen" anwendet und einer aus dem Gefolge eine höhere Stufe dieser Fertigkeit besitzt; dann wird der Gefolgsmann vortreten und anstelle des Charakters die Aufgabe übernehmen. Der Charakter kann dieses Verhalten verhindern, indem er die STRG-Taste gedrückt hält, während er auf das anvisierte Schloss oder die Falle klickt, oder er kann die entsprechende Spieloption ändern, um dieses Verhalten ganz zu unterdrücken (Beschreibungen der Spieloptionen finden sich in Abschnitt 3-8).



Abbildung 3-34

Gefolgsleute nehmen dem Spieler keine Erfahrungspunkte weg, ausgenommen die Erfahrung pro Schlag im Kampf, die der Spieler nicht zurückhält. Landet ein Gefolgsmann einen Volltreffer, so wird dieser dem Charakter angerechnet, soweit es um Belohnung in puncto Erfahrung und dadurch erfolgte Gesinnungsänderungen geht. Steigt der Spieler-Charakter einen Level auf, steigt auch jeder einzelne Gefolgsmann dieses Charakters einen Level auf. Gefolgsleute vergeben ihre Charakterpunkte entsprechend einem selbst gewählten Automatik-Level-Schema

Man beachte, dass einige Gefolgsleute, besonders wenn sie mit Sprüchen der Herbeizauberung geschaffen wurden, von anderen Nicht-Spieler-Charakteren manchmal nicht gern gesehen werden. Man wird bemerken, dass Nicht-Spieler-Charaktere sich manchmal nicht mit dem Spieler-Charakter unterhalten möchten oder so viel Angst haben, dass sie lieber einen Angriff wagen oder Fersengeld geben, statt der dämonischen Gefolgschaft des Charakters gegenüberzutreten. Um mit solchen Leuten ins Geschäft zu kommen, muss man diese Gefolgsleute entlassen oder diskret anderswo warten lassen.

Wenn Ihr mit einem NSC-Gefolgsmann handelt und weitere Gefolgsleute habt, mit denen Ihr handeln könnt, werdet Ihr Pfeile auf beiden Seiten des Porträts des Gefolgsmannes sehen. Mit diesen Pfeilen könnt Ihr zwischen Euren Gefolgsleuten hin und her schalten. Dieses Feature erleichtert Euch den Handel mit allen Euren Gefolgsleuten. Beachtet, dass Gefolgsleute, mit denen Ihr nicht handeln könnt (z.B. ein Hund), NICHT auftauchen, wenn Ihr durch Eure Gefolgsleute schaltet.

Ähnlich wie beim Handel mit Gefolgsleuten ist es, wenn Ihr das Charakter-Blatt eines Gefolgsmannes betrachtet und weitere Gefolgsleute habt; dann könnt Ihr Euch mit den Pfeilen oben an dem Porträt durch alle Gefolgsleute durchschalten. Dieses Feature macht es leichter, Fähigkeiten der Gefolgsleute zu vergleichen.



Nachrichten versenden

Hin und wieder mag ein Spieler beschließen, Nachrichten seines Charakters außerhalb des normalen Dialog-Interface' zu versenden. Man könnte zum Beispiel wünschen, einem bestimmten Gefolgsmann oder allen Gefolgsleuten auf einmal Befehle zu erteilen - oder man könnte mit einem anderen Spieler reden wollen, wenn das Spiel im populären "Multiplayer-Modus" gespielt wird (weitere Einzelheiten dazu in Kapitel 5). Eine solche Nachricht kann der Spieler versenden, indem er die Eingabetaste drückt, dann eintippt, was immer er zu sagen wünscht, und abermals die Eingabetaste drückt. Die solchermaßen eingegebene Nachricht erscheint in einer Textblase über dem Kopf des Charakters. Alle in der Nähe können sie sehen.

Befehle, die als Nachricht an Gefolgsleute versandt werden können, sind u.a.:

"Weggehen" - Verstößt den Nicht-Spieler-Charakter aus der Gruppe.

"Warten" - Befiehlt einem Nicht-Spieler-Charakter, eine Weile an seinem momentanen Standort zu warten.

"Folgen" (oder "Mitkommen") - Befiehlt einem Nicht-Spieler-Charakter, dem Spieler-Charakter wieder zu folgen.

"In der Nähe bleiben" (oder "Näher") - Befiehlt einem Nicht-Spieler-Charakter, dem Spieler-Charakter in geringerer Entfernung zu folgen.

"Ausschwärmen" - Befiehlt einem Nicht-Spieler-Charakter, dem Spieler-Charakter in größerer Entfernung zu folgen.

"Angreifen" - Befiehlt einem Nicht-Spieler-Charakter, das vom Spieler-Charakter ausgewählte Ziel anzugreifen.

"Gehen" - Befiehlt einem Nicht-Spieler-Charakter, zu einem Zielort zu gehen.

"Zurückweichen" - Befiehlt einem Nicht-Spieler-Charakter, nicht mehr gegen sein Ziel zu kämpfen.

Erfordert der Befehl ein Ziel, sollte der Spieler es anvisieren, indem er den Mauszeiger darüber stehen lässt, bevor er die Eingabetaste drückt.

Um einen Befehl an einen bestimmten Gefolgsmann zu richten, sollte dessen Name vor der Nachricht stehen. Um z.B. einem Gefolgsmann namens Virgil zu befehlen, in der Nähe des Charakters zu bleiben, wenn er in gefährliches Terrain vorstößt, muss "Virgil in der Nähe bleiben" eingetippt werden (siehe Abbildung 3-

35). Hört der Gefolgsmann diesen Befehl, so wird er ihn bestätigen (siehe Abbildung 3-36). Ganz generell muss sich ein Gefolgsmann im selben Fenster aufhalten wie der Spieler-Charakter, damit er einen Befehl hören und bestätigen kann.



Abbildung 3-35

Einigen Befehlen kann das Gatter-Zeichen vorangestellt werden, um allen Gefolgsleuten gleichzeitig einen allgemeinen Befehl zu erteilen. Diese Befehle lauten wie folgt:

- #Gehen
- #Angreifen
- #In der Nähe bleiben
- #Ausschwärmen
- #Zurückweichen

Darüber hinaus wurden Befehlen an alle Gefolgsleute Tastaturkürzel zugewiesen. Das sind diese Tastaturkürzel:

- <F1>- "Gehen" - Befiehlt einem Gefolgsmann (Gefolgsleuten), zu einem Zielort zu gehen."
- <F2>- "Angreifen" - Befiehlt einem Gefolgsmann (Gefolgsleuten), das gewählte Ziel anzugreifen."
- <F3>- "In der Nähe bleiben" - Befiehlt einem Gefolgsmann (Gefolgsleuten), in geringerer Entfernung zu folgen."
- <F4> - "Ausschwärmen" - Befiehlt einem Gefolgsmann (Gefolgsleuten), in größerer Entfernung zu folgen."
- <F5>- "Zurückweichen" - Befiehlt einem Gefolgsmann (Gefolgsleuten), nicht mehr gegen das Ziel zu kämpfen."

Ein Beispiel: Der Befehl "#In der Nähe bleiben" befiehlt allen Gefolgsleuten, sich in gefährlichem Gelände in der Nähe des Spielers aufzuhalten. Das ist sehr nützlich, wenn man sehr viele Gefolgsleute um sich geschart hat!





Abbildung 3-36

Außerdem werden einige Nachrichten für andere Spieler-Charaktere oder von anderen Spieler-Charakteren benutzt. Um sie zu benutzen, klickt der Spieler auf das Ziel und tippt:

- Begleiten - Der anvisierte Spieler-Charakter schließt sich Eurer Party an.
- Trennen - Verstößt den anvisierten Spieler-Charakter aus Eurer Party.

Zusätzlich zu solchen "versendeten" Befehlen ist es auch möglich, auf den Gefolgsleute-Balken rechtszuklicken, um ein Dropdown-Befehlsmenü anzeigen zu lassen. Von diesem Menü aus könnt Ihr Eure Befehle direkt an einen Gefolgsmann übermitteln. Man beachte, dass zwei Menübefehle ("Gehen" und "Angreifen") ein spezielles Ziel erfordern. Ihr könnt rechtsklicken, um dieses Menü oder den Ziel-Modus zu beenden. Und bedenkt auch, dass nicht alle Befehle ständig zur Verfügung stehen, wie zum Beispiel der Inventar-Befehl für Gefolgsleute, die nicht handeln können. Diese inaktiven Befehle sind abgedunkelt.

In Kapitel 5 findet man weitere Einzelheiten über Partys, die nur aus Spieler-Charakteren bestehen.



ABSCHNITT 3-6: MAGIE

Magie und Technologie sind die beiden fundamentalen Kräfte in Arcanum, und von den beiden ist die Magie bei weitem die ältere und angesehener. Bis vor wenigen Jahrzehnten war Magie die vorherrschende Kraft auf der Welt, ihre Macht und Nützlichkeit waren den albernen Spielzeugen, die als wissenschaftliche Errungenschaften galten, weit überlegen! Heutzutage allerdings muss die Magie immer mehr um die Herzen und Gehirne der Bewohner von Arcanum kämpfen, da die Technologie mit Riesenschritten voranschreitet. Das soll aber nicht heißen, dass die Magie schwach sei - ganz im Gegenteil! Magie ist immer noch imstande, Effekte herbeizuführen, die der Technologie nicht möglich sind - Sprüche für Teleportation und Herbeizauberung sind nur zwei von vielen Beispielen. Aber die uneingeschränkte Vorherrschaft der Magie in Arcanum gehört der Vergangenheit an; die uralte Kunst der Zauberei hat heute in dem Emporkömmling "Technologische Disziplinen" einen jüngeren Bruder, und die Rivalität unter den Geschwistern ist enorm.



Abbildung 3-37

Zugriff auf Zauber

Um auf die Zaubersprüche zuzugreifen, die er für seinen Charakter gekauft hat, kann der Spieler auf den "Zauber"-Button des Haupt-Spiel-Interface klicken (siehe Abbildung 3-37). Ein Zauber-Fenster öffnet sich über dem Nachrichten-Fenster, in diesem Zauber-Fenster sieht der Spieler eine Reihe von Buttons, die die verschiedenen Schulen repräsentieren, sowie Fächer für die Zauber jeder Schule. Wenn der Charakter einen Zauber einer bestimmten Schule kennt, dann ist der Button für diese Schule aktiv und farbig. Andernfalls ist der Button grau und kann nicht gedrückt werden.

Klickt der Spieler auf einen aktiven "Schule"-Button, so sieht er alle Zauber dieser Schule, die seinem Charakter bekannt sind (siehe Abbildung 3-38). In mindestens einem,

möglicherweise allen fünf Fächern befindet sich dabei ein Zauber-Symbol. Diese Zauber-Symbole können für raschen und bequemen Zugriff in einem Notfall in das Tastatursymbol-Regal gezogen werden.



Abbildung 3-38

Zauber wirken

Um einen bestimmten Zauber zu wirken, kann der Spieler auf das Zauber-Symbol im Zauber-Fenster klicken (siehe Abbildung 3-39). Erfordert der Zauber kein Ziel, dann wird er sofort gewirkt. In diesem Fall erfordert jedoch der Zauber der Umschlingung, dass wir ein Opfer auswählen, daher wird der Mauszeiger zum Fadenkreuz und der Spieler muss auf das Ziel des Zaubers klicken (siehe Abbildung 3-40). Drückt man die Umschalttaste, während man auf einen Zauber klickt, so wird er automatisch auf einen selbst gewirkt, was extrem nützlich ist, wenn man Heil-Zauber im Kampf wirkt.



Abbildung 3-39



Abbildung 3-40

Wird der Zauber gewirkt, werden dem Charakter die damit verbundenen Energiepunkte abgezogen. Senken die Kosten seine Energie auf 0 oder darunter, verliert der Charakter sofort das Bewusstsein und bleibt bewusstlos, bis er wieder mindestens einen Energiepunkt hat. Wahlloses Wirken von Zaubern in Kampfsituationen ist gefährlich, da der Zaubernde nicht nur durch die Zauber bewusstlos werden kann, die er selbst wirkt, sondern auch durch die seiner Gegner, die ihn Energiepunkte kosten. Ein besiegter Magier gleitet normalerweise ohnmächtig zu Boden.

Zauber aufrechterhalten

Wenn der Zauber, den wir gewirkt haben, in irgendeiner Weise aufrechterhalten werden muss, erscheint sein Symbol in der "Zauber aufrechterhalten"-Leiste des Spielers (siehe Abbildung 3-41). Intelligenz begrenzt die Zahl der Zauber, die von einem bestimmten Charakter gleichzeitig aufrechterhalten werden können (siehe Kapitel 2 - "Zauber"). Aktive Zauber kosten konstant Energiepunkte; sinkt die Energie des Charakters auf 0 oder darunter, erlöschen diese Zauber sofort und werden aus der "Zauber aufrechterhalten"-Leiste entfernt, wenn der Charakter das Bewusstsein verliert. Der Spieler kann einen aktiven Zauber jederzeit beenden, indem er auf dessen Symbol in der "Zauber aufrechterhalten"-Leiste klickt.

Schriftrollen-Zauber

Im Laufe unseres Spieles kann der Charakter hin und wieder eine Schriftrolle finden, in der ein Zauber geschrieben steht. Besitzt der Charakter eine Intelligenz von mindestens 5, gibt es zwei Möglichkeiten, den Zauber zu wirken: Entweder öffnet der Spieler das persönliche Inventar-Fenster und legt den Zauber im Benutzen-Fach ab, oder er platziert die Schriftrolle im Tastaturkürzel-Regal und benutzt sie von dort aus. Der Zauber wird in jedem Fall wie oben beschrieben gewirkt, wobei der Charakter als der Zaubernde betrachtet wird, mit dem Unterschied, dass die Schriftrolle die Energiepunkte für den Zauber selbst aufbringt - und dabei vernichtet wird. Muss der

Zauber irgendwie aufrechterhalten werden, so funktioniert er den Zyklus eines Energiepunktverbrauches lang und wird dann beendet. So wird z.B. eine Schriftrolle der Höllenpforte ganz sicher einen Dämon erschaffen, und dieser Dämon wird ganz sicher kurzzeitig unter der Kontrolle des Spielers stehen, aber dieser Dämon würde nur eine Minute verweilen und danach in die Unterwelt zurückkehren.



Abbildung 3-41

Gegenstand-Mana

Einige Gegenstände haben die wertvolle Eigenschaft, dass sie dem Zaubernden Mana liefern. Sind diese Gegenstände in Benutzung, während der Magier einen Zauber wirkt, steuern sie Mana zu den Energiepunktosten dieses Zaubers bei, ebenso zu den anschließenden Erhaltungskosten. Ist das Mana dieses Gegenstandes aber verbraucht, muss der Spieler die Differenz der verbleibenden Energiepunktosten ausgleichen. Bei solchen Gegenständen regeneriert sich das Mana mit der Zeit wieder, genau wie bei einem Lebewesen. Der Spieler kann sehen, wie viel Mana in so einem Gegenstand zur Verfügung steht, indem er den Gold/Munition-Zähler im Auge behält, wenn er den Gegenstand benutzt.

Gegenstand-Zauber

Bestimmte magische Gegenstände können auch selbst einen oder mehrere Zauber enthalten, die der Benutzer wirken kann. So ein Gegenstand funktioniert ganz ähnlich wie eine Schriftrolle, da der Gegenstand selbst die Energiepunkte aufbringt, um den ihm innenwohnenden Zauber zu wirken ... aber im Gegensatz zu einer Schriftrolle kann der Gegenstand den fraglichen Zauber auch erhalten, indem er auf einen internen Vorrat an Mana zurückgreift. Ein Mana-Vorrat dieser Art ist vollkommen unabhängig vom Mana, das ein magischer Gegenstand dem Benutzer zum Wirken seiner eigenen Zauber zur Verfügung stellen kann! Die Zauber, die von einem solchen Gegenstand aufrechterhalten werden, erscheinen jedoch in der "Zauber aufrechterhalten"-Leiste; der Spieler kann sie jederzeit beenden.



Abbildung 3-42

Der Spieler benutzt den "Zauber"-Button dieses Gegenstandes (siehe Abbildung 3-42), um auf diese Zauber zuzugreifen, wenn und falls der Gegenstand benutzt wird. Solange der Spieler so einen außergewöhnlichen Gegenstand aber nicht identifiziert hat, weiß er gar nichts über seine wunderbaren Eigenschaften; der Gegenstand gibt weder seinen internen Mana-Vorrat noch seine Zauber freiwillig preis, bei der ersten Untersuchung präsentiert er nur Fragezeichen. Erst nach der Identifizierung wird der verfügbare Mana-Vorrat enthüllt (siehe Abbildung 3-43), doch danach können die Zauber des Gegenstandes gewirkt werden.

Magische Gegenstände

An dieser Stelle muss gesagt werden, dass alle magischen Gegenstände, Waffen eingeschlossen, eine magische Stärke besitzen, die von der schwächsten Magie bis hin zu Zaubern von erderschütternder Wucht reichen kann. Wenn ein Charakter einen magischen Gegenstand benutzt, ist jedoch seine persönliche magische Befähigung (oder deren Fehlen) ein starker bestimmender Faktor dafür, wie gut der Gegenstand funktioniert. Die verfügbare Stärke des Gegenstandes ist proportional zur magischen Befähigung des Charakters und zu der dem Gegenstand innenwohnenden eigenen Stufe magischer Stärke. Besitzt der Charakter keine magische, sondern eine technologische Befähigung, so reduziert das die magische Stärke des Gegenstandes. Die verfügbare Stärke des Gegenstandes kann aber niemals größer sein als die maximale magische Stärke, die er enthält ... und sie kann nicht unter 0 sinken.

Wird ein magischer Gegenstand nicht mit voller Stärke benutzt, verringert sich seine Wirkung. Beispiel: Ein magisches Langschwert kann seinen Trefferbonus verlieren, wenn es unter 50 % seiner Stärke benutzt wird; eine Rüstung, die durch Magie schwerelos gemacht wurde, erhält ihr Gewicht langsam zurück, wenn ihre Stärke nachlässt.

Wird ein magischer Gegenstand oder Zauber gegen jemanden mit technologischer

Befähigung eingesetzt, funktioniert er möglicherweise gar nicht. Die Chance, dass er nicht funktioniert, ist direkt proportional zur technologischen Befähigung des Ziels. Besitzt der Benutzer allerdings eine magische Befähigung, dann reduziert seine eigene Meisterschaft in dieser Kunst die Chance, dass der Gegenstand nicht funktioniert. Je höher seine magische Befähigung, desto geringer die Chance eines Patzers.



Abbildung 3-43

Man beachte, dass diese beiden Regeln kumulativ sind. Das bedeutet, ein Technologe, der einen magischen Gegenstand gegen einen anderen Technologen einsetzt, wird vom Ergebnis wahrscheinlich höchst enttäuscht sein. Ein magischer Gegenstand, der unter so ungünstigen Bedingungen eingesetzt wird, ist gleich doppelt behindert und seine Kraft derart eingeschränkt, dass er möglicherweise überhaupt nicht funktioniert.

ABSCHNITT 3-7: TECHNOLOGIE

Einigen Kapazitäten zufolge ist Technologie nichts anderes als ein verzerrter Schatten der Magie - doch in den letzten Jahren sind diese Unkenrufe weitgehend verstummt, da die technologischen Disziplinen immer mächtiger wurden. Im Lauf der letzten Jahrzehnte wurden der staunenden Öffentlichkeit immer mehr technologische Vorrichtungen präsentiert, und in den großen Städten von Arcanum hat man festgestellt, dass eine Aufgabe, die von technologischen Maschinen erledigt wird, zwar selten hübsch oder auch nur mit einem Hauch der Dramatik, wie sie der Magie innewohnt, erledigt wird, dafür aber ausgesprochen schnell - und dauerhaft!

Reparieren

Die meisten technologischen Fertigkeiten unseres Spieles wurden bereits beschrieben ("Feuerwaffen" in Abschnitt 3-3, "Schlösserknacken" und "Fallen entschärfen" in Abschnitt 3-4). Die einzige weitere technologische Fertigkeit, die dem Spieler noch zur Verfügung steht,

ist "Reparieren", worauf über das Fertigkeiten-Fenster zugegriffen werden kann (siehe Abbildung 3-44). Wenn der Spieler auf den "Reparieren"-Button klickt, wird der Mauszeiger zum Fadenkreuz; danach kann der Spieler auf jeden Gegenstand in seinem Inventar oder am Boden klicken und der Charakter wird versuchen, diesen Gegenstand zu reparieren. Reparieren ist eine Heilen-Fertigkeit für Gegenstände und bewirkt, dass Schaden von dem Gegenstand genommen wird, allerdings auf Kosten des maximalen Trefferpunkt-Wertes. Der behobene Schaden ist proportional zur Stufe des Charakters im Reparieren, die maximale Reduzierung der Trefferpunkte hingegen proportional zur Ausbildung des Charakters im Reparieren. Mit zusätzlicher Ausbildung verringert "Reparieren" die maximalen Trefferpunkte eines



Abbildung 3-44

Gegenstandes nur sehr wenig, wenn überhaupt.

Anleitungen

Technologische Gegenstände werden im Spiel nach einer Vielzahl von Anleitungen hergestellt. Der Spieler kann das Anleitungen-Interface aufrufen, indem er auf den "Anleitungen"-Button im Haupt-Spiel-Interface klickt (siehe Abbildung 3-45). Ist dieses Interface geöffnet, so hat der Spieler mit den beiden Buttons auf der linken Seite Zugriff auf jede erlernte oder gefundene Anleitung im Spiel. Mit diesen beiden Buttons werden die Anleitungs-Bücher des Spielers aufgeschlagen; eines ist für erlernte Anleitungen reserviert, das andere für gefundene Anleitungen. Erlernte Anleitungen bekommt der Spieler, indem er weitere Diplome in einer technologischen Disziplin kauft; gefundene Anleitungen sind Zufallsfunde, über die der Spieler im Laufe des Spieles stolpern kann.

Jede technologische Disziplin im Spiel wird in einem Anleitungen-Buch durch einen Button auf der rechten Seite dargestellt. Klickt man auf so einen Button, wird ein Abschnitt des Buches mit Anleitungen für ein einzelnes Diplom aufgeschlagen. Ist für ein Diplom mehr als eine Anleitung bekannt, so kann man den Abschnitt mit den Pfeilen oben rechts und

links an den Seitenrändern durchblättern.

Jede der erforderlichen Komponenten ist farbig unterlegt und mit einem Zahlenwert, sowie der Disziplin versehen, welcher die technologische Komplexivität (sofern sie eine hat) offenbart. Dieser Zahlenwert gibt an, welche Expertise der entsprechenden Disziplin der eigene Charakter besitzen muß, um diese Anleitung benutzen zu können. Ist eine Komponente transparent unterlegt, verfügt der eigene Charakter noch nicht über die entsprechende Expertise für diese Komponente. Ist eine Komponente grün unterlegt, besitzt der eigene Charakter die entsprechende Expertise für diese Komponente welche sich auch schon in seinem Inventar befindet. Ist eine Komponente rot unterlegt, verfügt der eigene Charakter zwar über die entsprechende Expertise für diese Komponente, vermisst sie jedoch in seinem Inventar. (Siehe Kapitel 2 - Technologische Disziplinen)

Mit dem Button links unten kann der Spieler den Gegenstand bauen. Dieser Button kann nur benutzt werden, wenn der Charakter die erforderlichen Komponenten und ausreichend Expertise in den benötigten technologischen Disziplinen besitzt, um die Maschine zusammenzubauen. Besitzt der Charakter die erforderliche Expertise nicht, sind die Button-Lichter rot. Besitzt der Charakter zwar die Expertise, nicht aber die Komponenten, sind die Lichter gelb. Besitzt der Charakter die Komponenten und die erforderliche Expertise, dann sind die Lichter grün; wenn er auf den Button klickt, werden die Komponenten benutzt und der neue technologische Gegenstand damit gebaut. Der neue Gegenstand erscheint daraufhin im Inventar des



Abbildung 3-45



glücklichen Charakters.

Technologische Gegenstände

Im Laufe seiner Reisen durch Arcanum werden dem Spieler mit ziemlicher Sicherheit eine breite Palette technologischer Gegenstände begegnen, deren Spektrum von Gewehren bis zu Tesla-Spulen reicht. Jeder technologische Gegenstand, dem wir begegnen, besitzt eine gewisse technologische Komplexität, die von ganz einfach bis extrem kompliziert reichen kann. Wenn jemand mit technologischer Befähigung so einen Gegenstand benutzt, wird der Gegenstand überwiegend wie geplant funktionieren. Leider trifft das nicht zwangsläufig zu, wenn ein Charakter mit magischer Befähigung versucht, denselben Gegenstand zu benutzen. In diesem Fall besteht die nicht unerhebliche Chance eines kritischen Patzers; diese Chance ist proportional zur magischen Befähigung und der urreigenen technologischen Komplexität des Gegenstandes. Diese Chance eines kritischen Patzers hat dabei ganz und gar nichts mit der Trefferchance des Gegenstandes zu tun und wird abgefragt, bevor der Angriff ausgewürfelt wird.

Wenn ein technologischer Gegenstand dazu von einer Person mit beachtlicher magischer Befähigung benutzt wird, kann es sogar passieren, dass er überhaupt nicht funktioniert - kein kritischer Patzer, einfach nur ein Totalausfall. Die Chance eines solchen Totalausfalls ist direkt proportional zur magischen Befähigung des Ziels. Es verhält sich genau wie bei unserer Abhandlung über magische Artefakte: Die technologische Befähigung des Benutzers kann die Chance, dass der Gegenstand nicht funktioniert, reduzieren; je höher die technologische Befähigung, desto geringer ist die Chance einer Funktionsstörung.

Man beachte, dass diese beiden Regeln für technologische Gegenstände kumulativ sind. Ein Magier, der versucht, einen komplexen technischen Gegenstand gegen einen anderen Magier einzusetzen, ist in großer Gefahr. Bei dem fraglichen Gegenstand kann es in den Händen des Angreifers zu einem kritischen Patzer kommen - und selbst wenn es dem Aggressor in diesem Fall gelingen würde, der bewussten Vorrichtung einen gewissen Nutzen abzuringen, das Ziel kön-



Abbildung 3-46



Abbildung 3-47

nte sich dem Effekt mit der vollen Wucht seiner magischen Befähigung widersetzen!

ABSCHNITT 3-8: "SPIEL SPEICHERN", "SPIEL BEENDEN" UND "OPTIONEN"

Der Spieler kann jederzeit die ESC-Taste drücken und ein Menü öffnen, das Zugriff auf gespeicherte Spiele und Optionen bietet. (Siehe Abbildung 3-46.)

Ein Spieler, der mit seinen Fortschritten in Arcanum wohl zufrieden ist, mag den Wunsch verspüren, sein aktuelles Spiel zu speichern. Dazu möget Ihr bitte "Spiel speichern" anwählen, worauf eine Liste verfügbarer Speicherplätze eingeblendet wird (siehe Abbildung 3-47). Ihr wählt dann einen Platz aus, an dem das Spiel gespeichert werden soll, indem Ihr auf einen Platz in dieser Liste klickt. Ist der so gewählte Platz bereits von einem anderen Spiel belegt, so seht Ihr ein Bild und eine Beschreibung des bereits gespeicherten Spiels



Abbildung 3-48

im rechten Fenster. Durch Klicken auf den grünen Button unten wird das aktuelle Spiel auf dem angewählten Platz gespeichert und ein bereits existierendes Spiel gegebenenfalls überschrieben.

Um ein gespeichertes Spiel zu laden, wählt Ihr die Option "Spiel laden" an. Damit wird eine Liste der bereits gespeicherten Spiele aufgerufen (siehe Abbildung 3-48). Wählt einen Platz aus, und es werden, wie zuvor, ein Bild und eine Beschreibung im rechten Fenster erscheinen. Durch Klicken auf den grünen Button unten laden wir das gespeicherte Spiel, das wir ausgewählt haben, in unsere Elektro-Dynamo-Maschine, kehren zurück und finden unsere Welt so vor, wie wir sie verlassen hatten.

Beim "Spiel laden"- und beim "Spiel speichern"-Interface können wir auf den Button oben am rechten Fenster klicken, um die Beschreibung ein- und auszublenden. Das ist nüt-



Abbildung 3-49

zlich, wenn wir die Skizze des gespeicherten Spiels ohne Ablenkung betrachten möchten.

Um die kleinen technischen Eigenheiten des Spieles zu verwalten, wähle man "Optionen" an. Das wird ein Menü von Einstellungs-Kategorien öffnen, mit denen man sein Spiel auf seine eigenen speziellen Bedürfnisse zuschneiden kann (siehe Abbildung 3-49). Wählt nun die Kategorie aus, mit der Ihr unzufrieden seid, und die Einstellungen werden auf der rechten Seite aufgelistet; hier kann der Spieler viele Veränderungen vornehmen. Hier nun eine Liste dieser Einstellungen:

Spiel-Einstellungen (Abbildung 3-49)

"Modul" - Wählt das Modul aus, das benutzt werden soll (dies kann nur vom Start-Menü aus angewählt werden, nicht während des Spiels)."

"Schwierigkeitsgrad" - Der Modus "Mittel" ist die Standardeinstellung. Beim Modus "Einfach" richtet der Charakter mehr Schaden an, hat häufiger Erfolg mit seinen Fertigkeiten und erhält mehr Erfahrungspunkte für Quests und Kämpfe. Beim Modus "Schwer" verhält

es sich umgekehrt."

"Gewaltfilter" - Ist dieser Filter aktiviert, werden keine expliziten Sterbe-Animationen und kein rotes Blut gezeigt."

"Standard-Kampf-Modus" - Im Echtzeit-Modus greifen alle Kreaturen gleichzeitig an, im rundenbasierten Kampf greift ein Angreifer nach dem anderen an. "Rundenbasiert, schnell" ist identisch mit "Rundenbasiert", allerdings sind die Bewegungs-Animationen der Gegner nicht zu sehen. Stattdessen tauchen sie einfach an ihrem Ziel auf."

"Automatischer Angriff" - Ist diese Option aktiviert, greift der Charakter sein Ziel nach dem ersten Angriff immer wieder an."

"Automatischer Waffenwechsel" - Ist diese Option aktiviert, wechselt der Charakter automatisch zu einer neuen Waffe, wenn seiner bisherigen die Munition ausgeht."

"Immer rennen" - Ist diese Option aktiviert, rennt der Charakter standardmäßig, statt zu gehen. Man beachte, dass dabei im Kampf Energiepunkte verbraucht werden!"

"Gefolgsleute-Fertigkeiten" - Ist diese Option aktiviert, werden Gefolgsleute versuchen, Fertigkeiten wie "Schlösserknacken" und "Fallen entschärfen" selbst durchzuführen, wenn ihre Stufe höher ist als die des Charakters."

Grafik-Einstellungen (Abbildung 3-50)

"Helligkeit" - Steuert die Gamma-Korrektur im Spiel (diese Funktion kann deaktiviert sein, wenn die Grafikkarte sie nicht unterstützt)."

"Text-Dauer" - Steuert, wie lange eine Textblase über einem Charakter ste-



Abbildung 3-50

hen bleibt."

"Sprechblasen" - Ist diese Option auf "Keine" eingestellt, werden nie Text-Rückmeldungen über einen Charakter gescrollt. Ist die Einstellung "Minimal", gibt es Text-Rückmeldungen zu allem, ausgenommen Trefferpunkte und Energiepunkte. Ist die Einstellung "Ausführlich", gibt es alle Text-Rückmeldungen."

"Sprechblasen-Geschwindigkeit" - Steuert, wie schnell Text-Rückmeldungen über einen Charakter scrollen."

"Kampf-Bemerkungen" - Ist diese Option aktiviert, geben NSCs im Kampf Bemerkungen von sich."



Abbildung 3-51

Sound-Einstellungen (Abbildung 3-51)

"Effekte" - Regelt die Lautstärke der meisten Geräusche im Spiel."

"Sprache" - Regelt die Lautstärke sprechender NSCs."

"Musik" - Regelt die Lautstärke der Hintergrundmusik."

Um das aktuelle Spiel zu beenden und zum Hauptmenü zurückzukehren, wähle man "Spiel beenden" an. Im Hauptmenü kann man dann ein neues Spiel beginnen oder zu Windows zurückkehren.



Rapitel 4

Ein Spiel Beispiel...

worin wir enthüllende Einsichten gewähren

Im folgenden Kapitel wollen wir neuen Spielern das Spiel ARCANUM vorstellen. Im Wesentlichen nehmen wir den Spieler an der Hand und geleiten ihn durch die ersten fünfzehn bis dreißig Minuten des Spiels. Freilich ist es unmöglich, diese Führung anzubieten, ohne ein paar Überraschungen zu Beginn des Spieles zu verraten. Seid gewarnt! Spielverderber ahoi!

EIN NEUES SPIEL BEGINNEN



Abbildung 4-1

Beginnt nun das Abenteuer Eures Lebens, indem Ihr "Einzelspieler" anwählt, wie in Abbildung 4-1 veranschaulicht.



Abbildung 4-2

Der nächste logische Schritt ist, "Neues Spiel" anzuwählen, wie in Abbildung 4-2 zu sehen. Nun durchlaufen wir die Charakterwahl.

Um das Spiel in aller Eile zu beginnen, können wir unter vielen vorgefertigten Personen wählen. Um Eure Wahl zu treffen, klickt Ihr auf "Charakter wählen", wie in Abbildung 4-3 dargestellt. Man könnte freilich auch den Wunsch verspüren, einen eigenen Charakter zu erstellen, indem man "Neuer Charakter" anwählt. Der Vorgang der Charakter-Erstellung wurde bereits ausführlich in Kapitel 2 erläutert.



Abbildung 4-3

Fürs Erste wollen wir einen bereits erstellten Charakter wählen - einen gewissen Mr. Merwin Flüsterquell. Sollte der geneigte Spieler Merwin einfach nicht ertragen können, so mag er mit den Pfeilen neben dem Charakter-Porträt einen anderen auswählen (siehe Abbildung 4-4). Denkt jedoch daran, dass Ihr den Gentleman damit gewiss vor den Kopf stoßt. Bitte beachtet weiterhin, dass Merwin (wie alle vorgefertigten Charaktere) sich eines Automatik-Level-Schemas bedient. Das bedeutet, jedes Mal, wenn er eine Stufe aufsteigt, werden seine Charakterpunkte automatisch den passenden Fertigkeiten, Werten und Eigenschaften zugeteilt, wie es sein Schema gebietet. Unten in Abbildung 4-5 kann man die Nachricht "Stufe höher" sehen, die man zu Gesicht bekommt, wenn ein Charakter einen Level aufsteigt. Man beachte, dass man umfassend darüber informiert wird, welche Entscheidungen das Automatik-Level-Schema getroffen hat.



Abbildung 4-4

Um fortzufahren, müssen wir lediglich auf den grünen Pfeil am unteren Bildschirmrand



Abbildung 4-5

klicken, wie uns Abbildung 4-6 verdeutlicht. Nun können wir uns zurücklehnen und die Einleitungsgeschichte unseres Spieles verfolgen, wie in Abbildung 4-7 gezeigt wird. Sollten wir der Wunder des Kinematographen indessen überdrüssig werden, so können wir dieses Interludium beenden, indem wir eine beliebige Taste drücken.



Abbildung 4-6



Abbildung 4-7

AN DER ABSTURZSTELLE

Ist der Vorspann abgeschlossen, so befinden wir uns automatisch im Gespräch mit einem menschlichen Dorfbewohner namens Virgil, wie in Abbildung 4-8 gezeigt. Einige Dialog-Entscheidungen, die wir treffen, werden zweifellos seine Reaktion uns gegenüber beeinflussen, ebenso wie unsere Gesinnung. Später im Spiel können wir mit allen und

jedem, der der Sprache mächtig ist, einen Dialog beginnen, indem wir einfach darauf klicken.



Abbildung 4-8

Es könnte sich als recht nützlich erweisen, Virgil in unserer Party zu haben, aber natürlich steht es uns frei, ihn auch stehen zu lassen und unseres Weges zu gehen. Wir können ihm sogar ein Leid zufügen, wenn das unser Wille ist. Schließt er sich uns jedoch an, so erscheint sein Porträt links oben in der isometrischen Ansicht, wie in Abbildung 4-9 zu sehen ist.



Abbildung 4-9

An der Absturzstelle liegen verschiedene Trümmerreste herum - Metallplatten, Stahl, große Metallfedern und so weiter. Wir können auf sie klicken, um sie aufzuheben, wie in Abbildung 4-10. Man beachte dann, dass der "Inventar"-Button am oberen Bildschirmrand aufleuchtet, weil sich der Inhalt unseres Inventars verändert hat. Klickt nun auf das Symbol



Abbildung 4-10

oder drückt die I-Taste, um das Inventar-Fenster aufzurufen (siehe Abbildung 4-11); dieses Fenster wurde in allen Einzelheiten in Kapitel 3 behandelt.

Die Nützlichkeit jedes Gegenstandes hängt von den Fertigkeiten und Anleitungen ab, auf die unser Charakter zurückgreifen kann; wir haben sie vielleicht bereits oder lernen sie vielleicht erst in der Zukunft. Wenn wir das Fenster des Charakter-Editors öffnen, wie in Abbildung 4-12 gezeigt, können wir sehen, dass Merwin nicht die geringste Ahnung von technologischen Anleitungen hat; aus diesem Grund kann er im Augenblick keines der Objekte von der Absturzstelle nehmen, um neue Gegenstände daraus zu bauen. Aber diese Objekte können auch in der Stadt verkauft werden; es wäre also durchaus klug, sie im Augenblick zu behalten.



Abbildung 4-11



Abbildung 4-12

Es könnte ebenfalls klug sein, sich einige der Absturzopfer anzusehen. So abstoßend man die Vorstellung auch finden mag, die Taschen eines Toten zu durchsuchen - in diesen Dingen muss man pragmatisch sein. Zweifellos haben einige der Opfer Gold oder andere wertvolle Gegenstände bei sich, wie in Abbildung 4-13. Wir können die Gegenstände einen nach dem anderen in unser Inventar ziehen oder auf den Button "Alles nehmen" klicken, der oben in Abbildung 4-14 dargestellt ist. Besitzt ein Opfer nichts, das uns von Nutzen sein könnte, erhalten wir eine Nachricht, die lautet: "Es gibt nichts zum Plündern."

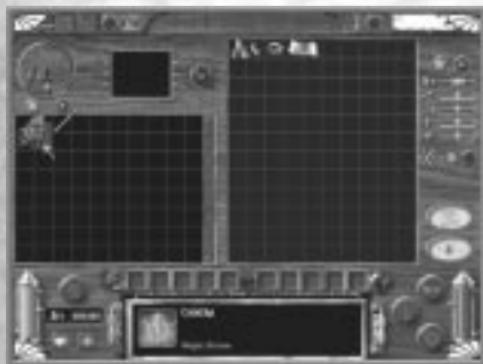


Abbildung 4-13

Um die Gegenstände, die wir gefunden haben, zu benutzen, gehen wir zum Inventar-Fenster und ziehen den Gegenstand auf das "Benutzen"-Symbol, wie in Abbildung 4-15. Natürlich können nicht alle Gegenstände benutzt werden, daher könnte es ratsam sein zu experimentieren; der Zeitpunkt ist günstig, die Gegenstände zu betrachten, die wir gesammelt haben.

Kampf

Die Absturzstelle ist keineswegs sicher; räudige Wölfe streifen herum und werden uns ohne zu zögern töten, sobald sie uns sehen. Im Kampf wird der Mauszeiger zum Schwert-Symbol. Man kann einen Kampf aber auch beginnen, indem man auf das Schild-Symbol unten im Interface-Menü klickt oder die R-Taste drückt. Sollte man einen "rundenbasierten" Kampf beginnen wollen, muss man nichts weiter tun als die Leertaste zu drücken. Man kann einen solchen Kampf aber auch im Optionen-Fenster aktivieren.

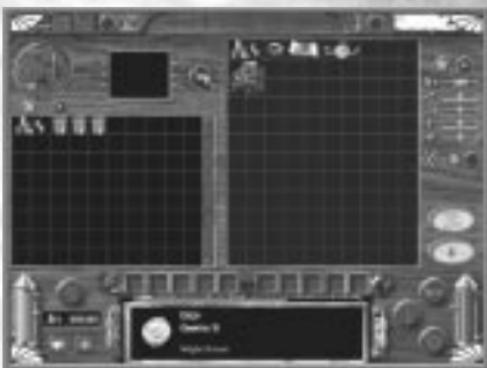


Abbildung 4-14

Hatte man als Kampf-Option "Rundenbasiert" eingestellt, erscheint eine Leiste mit Aktionspunkten über dem Tastaturkürzel-Regal, wie in Abbildung 4-16 zu sehen. Andernfalls kommt es zum Echtzeit-Kampf, bei dem beide Seiten gleichzeitig zuschlagen. Wir werden an Erfahrung reicher, wenn wir Monstern Schaden zufügen oder wenn unser

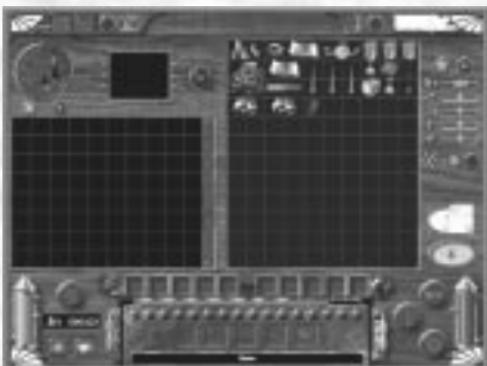


Abbildung 4-15



Abbildung 4-16

Charakter oder seine Gefolgsleute ein Monster besiegen. Detaillierte Informationen über Kampf und Erfahrung findet man in Kapitel 3.



Abbildung 4-17

Die Absturzstelle erkunden

Die Absturzstelle wird kartographiert, wenn Merwin in ihr herumwandert, wie in Abbildung 4-17 zu erkennen. Um zu sehen, wo wir gerade stehen und wo wir schon gewesen sind, klicken wir auf das Karten-Symbol oder drücken die W-Taste. Das rote Fadenkreuz auf der Karte gibt die aktuelle Position von Merwin und den Mitgliedern seiner Party an. Mit den Pfeiltasten kann man mehr von der Karte sehen; freilich werden nur jene Gebiete enthüllt, die der Charakter schon bereist hat.



Abbildung 4-18

Man wäre gut beraten, die gesamte Absturzstelle gründlich nach Gegenständen und Wölfen abzusuchen - und auch nach Hinweisen, warum das Luftschiff abgestürzt sein könnte. Östlich des Ausgangspunktes liegt eine Höhle. Um in sie einzutreten (oder ganz allgemein ein Portal zu passieren), muss man lediglich den Eingang der Höhle markieren und klicken, wie in Abbildung 4-18.



Abbildung 4-19

IN DER HÖHLE

Im Inneren der Höhle sind weitere Gegner zu finden, und Merwin wird gezwungen sein, ihnen zu zeigen, was eine Harke ist. Vergesst nicht, auch die Fässer an der Wand zu untersuchen. Ist ein Behälter markiert, wie in Abbildung 4-19 dargestellt, können wir

darauf klicken, um den Inhalt zu untersuchen - aber natürlich nur, wenn der Behälter nicht verschlossen ist. Greift man in einen Behälter, so kann man die Gegenstände nacheinander herausnehmen oder auf den "Alles nehmen"-Button klicken.



Abbildung 4-20

Wenn wir weiter in die Höhle vordringen, begegnen wir einem rastlosen Geist. Klickt auf ihn, um mit ihm zu sprechen, und Ihr werdet herausfinden, dass der arme Teufel verflucht wurde (siehe Abbildung 4-20). Im Verlauf der Unterhaltung mit dem Geist von Charles Brehgo kann man entscheiden, ob man ihm helfen möchte oder nicht - wenn der Spieler bereit ist, sich dieser Herausforderung zu stellen, kann Merwin seinen ersten Quest annehmen.

Um die Höhle zu verlassen, klickt man auf den Ausgang, wenn er markiert ist.



Abbildung 4-21

EINEN LEVEL AUFSTEIGEN

Wenn unser Charakter genügend Erfahrung gesammelt hat, um einen Level (eine Stufe) aufzusteigen, sei es durch Kampf oder durch Beendigung eines Quests, leuchtet das Icon des Charakter-Editors auf. Benutzt man ein Automatik-Level-Schema, verrät uns das Nachrichten-Fenster am unteren Rand, welche Fertigkeit das Schema für Merwin gekauft hat. Im anderen Fall müssen wir den Charakter-Editor aufrufen und entscheiden, wie wir die neuen Charakterpunkte verwenden möchten.



Abbildung 4-22

Wenn wir das Automatik-Level-Schema ausschalten möchten, müssen wir lediglich in den Charakter-Editor gehen und auf den "Automatik-Level-Schema"-Button rechts klicken. Hier wählen wir "Kein Schema" an, und schon ist es vollbracht! Wie wir in Abbildung 4-



Abbildung 4-23

21 sehen können, kann man das Automatik-Level-Schema jederzeit ändern; wir können das Automatik-Level-Schema eines Charakters ganz nach Gutdünken ein- und ausschalten.

DIE ABSTURZSTELLE VERLASSEN

Wenn Merwin die Höhle an der Absturzstelle verlassen hat, besteht die beste Vorgehensweise darin, einfach weiterzugehen, bis er zu einem Altarstein kommt, wie in Abbildung 4-22 zu sehen ist. Dies könnte ein guter Zeitpunkt sein, alle



Abbildung 4-24

Informationen zu sichten, die er bisher gesammelt hat. Klickt zu diesem Behufe auf das Logbuch-Symbol oder drückt die L-Taste, um seine Notizen zu lesen. Weitere Informationen über den Umgang mit dem Logbuch findet man in Kapitel 3.



Abbildung 4-25

Ein Stück weiter des Weges nähert sich uns ein Elf. Nachdem wir mit ihm gesprochen haben, können wir weiter nach Nebelbergen wandern. Wird das Karten-Symbol blau, wie in Abbildung 4-23, bedeutet das, wir können mittels der Weltkarte reisen.

AUF DEMWEG NACH NEBELBERGEN

Wenn wir die Weltkarte betrachten, können wir Wegpunkte setzen, um automatisch an einen anderen Ort zu reisen, wie in Abbildung 4-24. Mit dem "Wegpunktlauf"-Aktionsbutton gelangen wir im Handumdrehen von der Absturzstelle nach Nebelbergen, wie in Abbildung 4-25 gezeigt.

Falls wir einem Feind begegnen oder wenn Merwin sein Ziel erreicht, kehrt das Spiel in die isometrische Ansicht zurück. Kommt es zu einer zufälligen Begegnung, müssen wir den Wegpunkt neu setzen und den Pfad erneut beschreiten. Abschließend zeigt Abbildung



Abbildung 4-26

4-26, wie unser Held in Nebelbergen eintrifft. Es steht Merwin nun frei, die Stadt zu erforschen: Das Abenteuer hat gerade erst begonnen!





Rapitel 5

Multiplayer

Übersicht

Für alle Spieler, die ARCANUM in Gesellschaft von Freunden spielen möchten, wurde unser Spiel mit einem "Multiplayer-Modus" ausgestattet, der es dem Spieler und mehreren Weggefährten möglich macht, über ein lokales Netzwerk (LAN) oder sogar im Internet zu spielen. Dafür muss ein Computer als "Server" für das Spiel eingerichtet werden, die anderen Computer nennt man "Clients". Der Betreiber des Servers wählt ein Modul für das Spiel aus. Ein "Modul" ist in diesem Fall ein Set von Karten, Quests usw., die eigens für den Einsatz im Multiplayer-Modus von ARCANUM erstellt wurden. Alle Clients müssen eine lokale Kopie dieses Moduls haben, damit sie sich in den Server einklinken und spielen können. Das Spiel ist übrigens nicht zu Ende, wenn Client-Charaktere sterben, sondern geht weiter, bis der Server-Spieler das Spiel beendet - genau nach diesem Prinzip funktionieren übrigens alle Feten, wenn man genauer darüber nachdenkt.



Abbildung 5-1





Abbildung 5-2

SO GEHT'S LOS

Im Hauptmenü wählen wir "Multiplayer" an, wie in Abbildung 5-1 zu sehen, um ein Multiplayer-Spiel zu beginnen. Das Multiplayer-Menü ermöglicht uns, unter Spielen für Netzwerk oder Internet zu wählen und auch das Setup zu ändern - siehe Abbildung 5-2. Wählen Spieler "Netzwerk" an, interagieren sie mit ARCANUM-Spielen, die im lokalen Netzwerk (LAN) zu finden sind, siehe Abbildung 5-3.

Als erstes kann man nach Spielen suchen, indem man auf "Spiel suchen" klickt, worauf eine Liste von LAN-Spielen angezeigt wird (siehe Abbildung 5-4), in die man sich als Client einklinken kann. Diese Spiele sind im rechten Fenster aufgelistet. Klickt man auf eines der Spiele, erhält man Informationen darüber im linken Fenster. Man kann die Spiele nach "Name", "Typ", "Ping", "Spieler" oder "Aktiv seit" sortieren, indem man auf diese Bezeichnungen



Abbildung 5-3

oben über der Liste klickt. Klickt der Spieler auf den grünen Pfeil, so wird die Liste der Spiele aktualisiert. Man kann die Liste auch filtern, indem man mit den Bezeichnungen am unteren Ende der Liste einige der Spiele entfernt. Hier eine Liste der verfügbaren Filter:

"Alle" - Alle Spiele anzeigen.

"JGJ" - Nur Spiele des Typs "Jeder gegen jeden" anzeigen.

"Kooperation" - Nur Spiele des Typs Kooperation anzeigen.

"Rollenspiel" - Nur Spiele des Typs Rollenspiel anzeigen.

"Als Favorit gespeichert" - Nur Spiele anzeigen, die als Favoriten gespeichert sind.



Abbildung 5-4

Man kann ein Spiel als Favoriten speichern, indem man auf das blaue Feld links von seiner IP-Adresse am unteren Rand des linken Fensters klickt. Diese Markierungen kann man wieder löschen, indem man auf den Button mit dem roten X klickt. Man kann eine IP-Adresse auch direkt in das Feld eingeben, um zu einem bekannten Server zu gelangen.

Wenn man sich in ein Spiel einklinken möchte, wird es Zeit, auf die große Schaltfläche "Zum Einklinken anklicken" unten links auf dem Bildschirm zu klicken. Damit gibt man bekannt, dass man sich einklinken möchte. Wenn der Server die Anfrage akzeptiert, wird die Karte geladen und der Spieler gelangt in das Spiel. Erfordert das Spiel ein Passwort, so muss das Passwort in das Textfeld auf der rechten Seite des "Einklinken"-Buttons eingegeben werden. Sind Spiele per Passwort geschützt, so ist bei ihnen in der Server-Liste ein Schlüssel-Symbol zu sehen.





Abbildung 5-5

Im LAN-Menü gibt es noch eine zweite Option: Man kann auf "Spiel leiten" statt "Spiel suchen" klicken und die eigene Elektro-Dynamo-Maschine zum Server für ein neues Spiel machen, wie in Abbildung 5-5. Ein Spieler, der in diese Rolle schlüpft, muss unter mehreren Optionen wählen, bevor seine EDM als Host fungieren kann.

"Spielname" - Gebt hier den Namen Eures Servers ein.

"Modul" - Wählt das Modul, das für das Spiel benutzt werden soll.

"Typ" - Dies ist eine Bezeichnung für Euer Spiel, um andere Spieler wissen zu lassen, um welchen Typ es sich handelt. Das ist nützlich für alle, die Spiele im "Spiel suchen"-Menü filtern möchten. Es gibt drei Typen von Spielen: "Jeder gegen jeden" (die Spieler kämpfen untereinander jeder gegen jeden), "Kooperation" (Spieler bilden Gruppen) oder "Rollenspiel" (Spieler agieren als Charaktere).

"Höchstzahl Spieler" - So viele Spieler können sich gleichzeitig einklinken.

"Höchst-Level" - Die höchste Charakter-Stufe, die sich in Euer Spiel einklinken kann.

"Mindest-Level" - Die niedrigste Charakter-Stufe, die sich in Euer Spiel einklinken kann.

"Passwort" - Ihr könnt optional ein Passwort festlegen, das ein Client eingeben muss, damit er sich in Euer Spiel einklinken kann; das ermöglicht Euch ein privates Ambiente.

"Privater Chat" - Dies bestimmt, ob Spieler sich im Spiel privat unterhalten können.

"Höchstzahl gespeicherter SCs" - Diese Zahl ist die Höchstzahl von Spieler-Charakteren, die sich der Server "merken" kann. Ist dieses Limit erreicht, "vergisst" der Server frühere Spieler, die darauf gespielt haben. Wenn ein solcher Spieler dann in das Spiel zurückkehrt, muss sein Charakter von vorn anfangen.

"Spieler tötet" - Bestimmt, ob Spieler andere Spieler "töten" dürfen.

"Schaden durch Verbündete" - Bestimmt, ob Flächen-Zauber und -Gegenstände Mitglieder der eigenen Gruppe verletzen.





Abbildung 5-6

Sind diese Optionen alle eingestellt, so klickt der geneigte Spieler auf "Für Hosting anklicken". Schon wird der neue Server in der Liste der LAN-Server im "Spiel suchen"-Menü erscheinen.

Im LAN-Menü kann der Spieler auch den Charakter ändern, den er spielt, indem er auf die "Charakter"-Auswahl klickt, wie in Abbildung 5-6. Hier kann er einen existierenden Charakter in der Liste anwählen oder einen neuen Charakter erstellen, indem er auf "Neuer Charakter" klickt. Neue Charaktere werden mit demselben Charakter-Editor erstellt, der im Einzelspieler-Modus verwendet wurde.

Zurück zum Multiplayer-Menü: Wenn wir "Internet" anwählen, interagieren wir mit ARCANUM-Spielen, die im Internet stattfinden, wie in Abbildung 5-7 dargestellt - allerdings müssen wir zuerst einen Account für solche Spiele einrichten (Einzelheiten, wie das zu



Abbildung 5-7



Abbildung 5-8

bewerkstelligen ist, findet man weiter unten). Im Internet-Menü sind die ersten drei Wahlmöglichkeiten identisch mit denen im entsprechenden LAN-Menü, mit der Ausnahme, dass die hier aufgeführten Spiele auf der ganzen Welt stattfinden, nicht nur im lokalen Netzwerk. Sollte ein Spieler beschließen, hier einen Host-Server einzurichten, steht das Spiel der ganzen Welt zur Verfügung!

Im Internet-Menü stehen aber noch einige weitere Möglichkeiten zur Verfügung. Drückt man zum Beispiel auf "Chat", kann man ARCANUM-Chat-Räume betreten, wie in Abbildung 5-8 zu sehen. Man kann den Chat-Raum links anwählen und die Diskussion rechts verfolgen. Um an einer Unterhaltung teilzunehmen, tippt man seine eigenen Antworten unten am Bildschirm ein.

Die letzten beiden Auswahlmöglichkeiten des Internet-Menüs, "News" und "Treffpunkt", minimieren ARCANUM, sodass es nur noch in der Taskleiste der EDM zu sehen ist, und



Abbildung 5-9

starten den Standard-Browser, um nach Webseiten für News und Diskussionsforen von ARCANUM zu suchen.

Die letzte Wahlmöglichkeit im Multiplayer-Menü ist "Setup", womit der Spieler einen WON-Account erstellen oder ändern kann, wie in Abbildung 5-9. Ohne diesen Account hat man keinen Zugriff auf das Internet-Menü. Es ist erforderlich, einen einmaligen "Login"-Namen sowie ein Passwort zu erfinden. Wenn der geneigte Leser es wünscht, kann er auch eine E-Mail-Adresse eingeben, damit er aktuelle Neuigkeiten über ARCANUM erhält.

SO WIRD GESPIELT

Im Multiplayer-Modus können Spieler-Charaktere zusammenarbeiten, Partys bilden und gemeinsam Abenteuer bestehen, zum sich gegenseitig zu beschützen. Näheres dazu weiter unten im Abschnitt "Partys". Spieler können jedoch auch in Wettstreit treten, indem sie einander bei jeder Gelegenheit bekämpfen und behindern. Spieler können Quests natürlich unabhängig voneinander beginnen, aber die meisten Quests können nur von einem Spieler oder einer Gruppe von Spielern beendet werden - eine Prinzessin z.B. muss nur einmal gerettet werden! Beendet ein Spieler so einen Quest, dann wird dieser Quest geschlossen und erscheint in den Logbüchern der anderen Mitspieler mit dem Vermerk "von einem anderen Spieler beendet".

Ganz gleich, ob die Spieler sich zur Kooperation oder für den Wettstreit entscheiden, es ist nicht erforderlich, dass sie sich immer in derselben Gegend aufhalten oder einem bestimmten Anführer folgen. Allen Spielern steht es frei, durch die Welt zu ziehen, ganz wie sie wollen. Der größte Unterschied zwischen "Kooperation" und "Jeder gegen jeden" besteht darin, ob Spieler sich Erfahrungspunkte teilen oder nicht - abermals: Weitere Einzelheiten findet man weiter unten im Abschnitt "Partys".



Abbildung 5-10



Abbildung 5-11

Interface für Multiplayer-Spielsteuerung

Aufgrund von Zeitbeschränkungen ist Schlafen im Multiplayer-Modus nicht gestattet (Näheres dazu weiter unten). Aus diesem Grund wurde der "Schlaf"-Button im Multiplayer-Modus durch einen Button "Multiplayer-Steuerung" ersetzt. Dieser Button öffnet ein Interface, das dem Host ermöglicht, bestimmte Aspekte des Multiplayer-Modus' zu kontrollieren, zum Beispiel, ob er einem anderen Spieler gestattet, sich in das Spiel einzuklinken. Alle Spieler benutzen dieses Interface, um private Nachrichten an andere Spieler zu schicken.

Wenn der Spieler das Spiel erstellt, sieht das Interface für die Multiplayer-Spielsteuerung wie in Abbildung 5-10 aus. Versucht jemand, sich in das Spiel auf diesem Server einzuklinken, erscheint sein Charakter ohne Symbol, stattdessen gibt es einen "Plus"-Button, den der Server-Spieler anklicken kann, um diesen Charakter am Spiel teilnehmen zu lassen, wie in Abbildung 5-11. Sollte der Charakter in irgendeiner Weise als unerwünscht eingestuft werden, kann der Server-Spieler auf den äußersten rechten Button klicken, um den Spieler von diesem Server zu verbannen oder die Verbindung zu unterbrechen.

Wird ein Spieler für das Spiel zugelassen, so kann er auf das Symbol eines anderen Spielers klicken, um ihm über das Nachrichten-Fenster eine private Nachricht zu senden, wie in Abbildung 5-12. Vorausgesetzt wird natürlich, dass private Chats auf diesem Server zugelassen sind - das muss nicht der Fall sein (siehe oben unter "Server-Optionen").

Zuletzt kann der Server-Betreiber die Verbindung jederzeit unterbrechen oder einen Spieler während des Spiels von seinem Server verbannen, indem er im Interface für die Multiplayer-Spielsteuerung auf den äußersten rechten Button neben dem Namen des Spielers klickt. Ein zweites Steuerungs-Interface erscheint im Nachrichten-Fenster (siehe Abbildung 5-13). Ein Spieler, dessen Verbindung unterbrochen wurde, kann sich sofort wieder einklinken, sofern der Server-Betreiber das Passwort nicht geändert hat, ein verbannter Spieler dagegen kann die Verbindung von seiner aktuellen IP-Adresse aus nicht wieder herstellen.



Abbildung 5-12

PARTYS

Spieler können in ARCANUM Partys bilden, um sich die Erfahrungen von Siegen und Quests zu teilen. Um eine Party zu bilden benutzen die Spieler die in Kapitel 3, Abschnitt 3-5, "Gesellschaftliche Interaktion", definierten Befehle. Gehört er erst einmal einer Party an, wird die gesamte Erfahrung, die ein einzelner Spieler sammelt, zu gleichen Teilen unter allen anderen Spielern seiner Party verteilt, die sich in der Nähe aufhalten. Wenn beispielsweise ein Party-Mitglied 1000 Erfahrungspunkte erhält und sich drei andere Mitglieder derselben Party in der Nähe aufhalten, erhält jedes der vier Party-Mitglieder jeweils 250 Erfahrungspunkte. Party-Mitglieder außerhalb der unmittelbaren Umgebung erhalten dagegen keine Punkte.

Ein Spieler kann immer nur einer Party gleichzeitig angehören. Kreaturen reagieren auf Feindseligkeiten eines Party-Mitglieds, indem sie jeden anderen Spieler in dieser Party verabscheuen. Das könnte die Kreatur dazu veranlassen, je nach Situation anzugreifen oder zu fliehen.



Abbildung 5-13

Zwei wichtige Dinge sind beim Gründen von Partys zu beachten. Primus: Spieler teilen sich NICHT die Gefolgsleute, daher können sie Gefolgsleuten anderer Spieler keine Befehle erteilen. Sekundus: Jede durch den Tod einer Kreatur verursachte Änderung der Gesinnung geht an den Spieler, der ihr den Todessstoß versetzt hat. Führt ein Gefolgsmann den tödlichen Schlag aus, geht die Änderung der Gesinnung an seinen Anführer.

Tod, oder: Warten auf den ersten Atemzug

Stirbt ein Charakter im Multiplayer-Modus, wird das Spiel für ihn nicht automatisch beendet. Da ein anderer Spieler versuchen könnte, den toten Spieler "wiederzuerwecken", geht das Spiel weiter, bis der Spieler beschließt, aufzugeben. Hat man das Glück, wiedererweckt zu werden, kann man in diesem Multiplayer-Spiel weiterspielen. Gibt man auf, so muss man für dieses Multiplayer-Spiel einen neuen Charakter erstellen oder importieren.

Unterschiede zwischen Einzelspieler- und Multiplayer-Modus

Es gibt nur wenige Unterschiede in der Funktion des Spiels im Multiplayer-Modus. Am wichtigsten ist die Frage der Zeit und wie sie gehandhabt wird. Da alle Spieler beim Multiplayer-Spiel im selben Zeitrahmen synchronisiert werden müssen, ist Schlafen nicht möglich und Reisen auf der Weltkarte auch nicht. Demzufolge ist der "Schlaf"-Button entfernt und das Weltkarten-Interface nicht verfügbar. Alle Spieler müssen zu Fuß dorthin gehen, wohin sie in dem Spiel wollen - oder Sie müssen teleportieren. Aus diesem Grund sind Multiplayer-Karten meist kleiner als Einzelspieler-Karten. Es gibt keine technische Beschränkung, die jemanden daran hindert, eine größere Karte zu erstellen, doch der Schöpfer einer solchen Karte sollte bedenken, dass der Spieler zu Fuß von Ort zu Ort gehen muss; die Zeitspanne dafür könnte einfach zu lang sein.

Des Weiteren sind im Multiplayer-Modus rundenbasierte Kämpfe nicht möglich. Da einige Spieler eine unangemessene Zeitspanne brauchen könnten, um ihren Zug zu beenden, und selbst weit entfernte Spieler, die von dem Kampf gar nichts mitbekommen, in den Kampf-Modus gezwungen werden würden, steht rundenbasierter Kampf im Multiplayer-Modus als Kampf-Option nicht zur Verfügung.

Schließlich gibt es noch einige wenige Zauber, gegen die Spieler-Charaktere immun sind. Zu diesen Zaubern gehören die allseits beliebten Bezauberung und Willensbeherrschung: Ersteres funktioniert nicht, weil das Spiel nicht die Reaktionen der Spieler kontrolliert, und Letzteres nicht, weil es dem Spieler für eine unbestimmte Zeitspanne die Kontrolle über seinen Charakter nehmen würde, was die Entwickler als inakzeptabel (und regelrecht öde) erachteten. Jeder Zauber, gegen den der Spieler immun ist, wird in der Beschreibung im Anhang als solcher ausgewiesen.

DER ARCANUM-BENUTZER-EDITOR

Die Dokumentation für den ARCANUM-Benutzer-Editor befindet sich im Verzeichnis "Dokumentation" auf der Installations-CD.



A-1: Glossar

Münze - Das Geld in Arcanum in Form von Goldmünzen, die im Vereinigten Königreich geprägt werden.

Stein - Die Maßeinheit für Gewichte in Arcanum. 10 Stein = 1 Pfund.

ABKÜRZUNGEN

RK - Rüstungsklasse

SH - Schönheit

CH - Charisma

KN - Konstitution

S - Schaden

WS - Widerstand gegen Schaden

GE - Geschicklichkeit

ZS - Zusätzlicher Schaden

WE - Widerstand gegen Elektrizität

WF - Widerstand gegen Feuer

EN - Energie

GH - Gesundheit

IN - Intelligenz

NMS - Notwendige Mindeststärke

WA - Wahrnehmung

RWT - Reichweite

ST - Stärke

WK - Willenskraft

EP - Erfahrungspunkte

GA - Geräusch-Abzug

A-2: Völker, Rassen und Spezies

VORWORT ZU JOHN BEDDOES

"Das große Buch der Wesen von Arcanum"

In der Welt von Arcanum gibt es mehrere Arten denkender Lebewesen, und die Ähnlichkeit, die allen gemein ist, fällt selbst dem oberflächlichsten und ungebildetsten Beobachter auf. Der moderne Naturwissenschaftler, der die abergläubischen Erklärungen der Religion nicht akzeptieren kann, muss andere Möglichkeiten finden, die Ähnlichkeiten zwischen so unterschiedlichen Völkern wie Ork und Elf, Mensch und Halbling, Oger und Zwerg zu erklären. Warum stehen alle bekannten Spezies denkender Wesen aufrecht und gehen auf zwei Beinen, haben fünf Finger an jeder Hand, fünf Zehen an jedem Fuß und sehen mit zwei Augen? Manch einem mag der Glaube genügen, dass die Hand eines allmächtigen Schöpfers am Werk war, doch sitzt man vor verschiedenen Kanzeln, hört man verschiedene, widersprüchliche Geschichten über diese Schöpfung. Keine dieser Fabeln steht im Einklang mit all dem, was wir täglich durch unser Studium von Fossilien und die Beobachtung der Natur lernen. Wenn wir unser Wissen über das Leben und seine Geschichte vertiefen wollen, müssen wir uns etwas mehr anstrengen.

Im Interesse dieser Vertiefung des Wissens habe ich mir die Aufgabe gestellt, ein neues System der Klassifizierung der verschiedenen Spezies von Arcanum aufzustellen. Bei diesem Unterfangen wurden meine eigenen Beobachtungen als Naturwissenschaftler durch eingehendes Studium und intensive Auswertung wertvoller Daten anderer Forscher erweitert. Darüber hinaus habe ich einige Experten auf dem Gebiet der Magie konsultiert, wenn ich der Meinung war, dass die Wissenschaft keine hinreichende Erklärung für gewisse Phänomene bieten konnte. Das Endergebnis meiner Bemühungen wird zweifelsohne für viele unangenehm sein und so gut wie keinen zufrieden stellen. Männer der Wissenschaft und Männer des Glaubens werden gleichermaßen meinen Kopf fordern und mich als Ketzer verdammen; Ausübende der Mystischen Künste werden mich als Dilettanten bezeichnen und meine Theorien mit demselben Desinteresse abtun, das sie allen Produkten der Naturwissenschaftlichen Philosophie entgegenbringen. Nichtsdestotrotz muss ich meine Theorien der Öffentlichkeit zugänglich machen! Sollte ich mich irren, fordere ich meine Kritiker auf, mir meine Irrtümer anhand von vernünftigen Argumenten und handfesten Beweisen nachzuweisen, statt sich auf den schamlosen Rufmord und die allgemeine Hysterie zu beschränken, mit denen meine Theorien bislang aufgenommen wurden.

In dieser Abhandlung werde ich kurz auf die Beweise eingehen, die die Wissenschaften Paläontologie, Ethnologie und die moderne Biologie zutage fördern konnten, aber ich kann nicht von mir behaupten, dass ich nicht tief in der Schuld gewisser angesehener Praktiker der Mystischen Kunst stehe. Besonders die alchimistische Expertise von Wandrei Lightbrow, Ph. M. der Halle der Angewandten Magie in Tulla, war mir eine unschätzbare Hilfe, und zwar vor allem bei der Datierung von Fossilien und der Isolierung gewisser mystischer Schwingungen in lebenden Subjekten. Darüber hinaus habe ich viel aus der Korrespondenz mit Meister Olaus Wyrmius gelernt, dem hoch geschätzten Dekan für Geschichte an der Akademie des Hohen Wissens in Dernholm, der mich in Theorie und Praxis der Nekromantie in der Antike unterwiesen hat. Und ich kann keine hinreichenden Worte der Dankbarkeit für Lady El'ena Crowe finden, die mir bei meiner Reise an Bord der TSS Cerberus hilfreich zur Seite stand. Sie war nicht die erste, die sich geduldig meine Gedanken über natürliche und übernatürliche Geschichte angehört hat, aber sie war so freundlich, mich bei meinen Forschungen zu unterstützen, indem sie mir die Möglichkeit bot, viele ihrer Freunde, Bekannten und Verwandten des Elfenvolkes zu interviewen. Sie war sogar freundlich genug, mit mir am Morgen des Maifeiertages 18XX den Bund der Ehe zu schließen, womit sie mich zum glücklichsten Menschen der ganzen Welt gemacht hat. Die folgenden Seiten und meine verbleibenden Jahre auf dieser Erde sind ihr gewidmet.

John Beddoes, Tarant 1878.

KAPITEL EINS: DIE KLEINEN SPEZIES: ZWERGE, GNOME UND HALBLINGE

Die erste Gruppe der intelligenten Spezies von Arcanum sind diejenigen, die ich "die kleinen Spezies" genannt habe, es handelt sich dabei um Zwerge und deren Vettern, die Halblinge und Gnome. Die kleinen Spezies kann man unschwer an ihrer Statur erkennen, die selbst bei den größten Exemplaren ihrer Art eine Größe von 130 Zentimetern nicht überschreitet. Man kann sie auch an den Körperproportionen erkennen, die ein wenig von denen der Menschen und ihrer Verwandten abweichen. Bei Angehörigen der kleinen Spezies sind die Köpfe in Relation zu Torso und Gliedmaßen größer, als man es bei einer menschlichen Testperson finden würde. Des Weiteren sind die Gliedmaßen, besonders die Beine, kürzer und gedrungener.

Zwerge

Von allen kleinen Spezies sind die Zwergen-Clans fraglos die herausragendsten. Sie sind größer und körperlich stattlicher als ihre kleineren Vettern, die Halblinge und Gnome, und sie leben auch länger, die natürliche Lebensspanne eines männlichen Zwergs liegt bei fast sechshundert Jahren. Zwerge erreichen eine Größe von 30 Zoll bis zu fast 50 im Extremfall, und sie können bis zu neun Stein wiegen, reine Muskeln, kein Gramm Fett. Sie sind nur für wenige Krankheiten anfällig und besitzen eine Konstitution, die extreme

Wetterbedingungen und Nahrungsmangel weitaus besser ertragen kann als die jeder anderen bekannten Spezies. Des Weiteren sind sie hoch intelligent und zivilisiert, verfügen über eine ausgesprochen künstlerische Ader und einen höchst empfindlichen Geruchs-, Geschmacks- und Gehörsinn - Eigenschaften, die allen kleinen Spezies gemein sind. Bei den Unterschieden zu anderen kleinen Spezies sollte man besonders auf das Gesichtshaar achten; weder Gnome noch Halblinge können derart dichte und wallende Bärte aufweisen.

Unsere Experimente mit Gewebe von Zwergen haben ergeben, dass sie fast vollkommen frei von mystischen Schwingungen sind, und ihre Knochen wurden in großen geologischen Tiefen der Fossilien-Geschichte entdeckt. Daraus schlussfolgere ich, dass sie nicht das Produkt eines magischen Wirkens sind, sondern stattdessen Kinder einer rein natürlichen Auslese, genau wie die Menschen. Den wenigen Beweisen zufolge, die uns derzeit zur Verfügung stehen, kam es vor rund zwei Millionen Jahren dazu, dass sich der Evolutionsweg unserer mittleren und kleinen Spezies teilte und diese sich von da an parallel entwickelten. Aus diesem Grunde ist es Menschen und Angehörigen der kleinen Spezies unmöglich, miteinander Nachwuchs hervorzubringen; die Blutsbande zwischen uns sind dafür nicht stark genug.

Als Kinder der natürlichen Auslese haben Zwerge, genau wie Menschen, keine spezielle Begabung für die Ausübung der Magie und suchen eher Macht in der Anwendung der Naturgesetze. Sie besitzen eine große Begabung für Mathematik und alle Berufe, die auf ihrer Anwendung basieren, darunter Architektur und Ingenieurwesen. Sie sind Meister im Bergbau und in der Gewinnung und Bearbeitung von Metallen. Diese Eigenschaften sind unter Außenstehenden am bekanntesten, aber ihre Kunstfertigkeit im Umgang mit Leder, Holz und Stein sucht ebenfalls ihresgleichen. Man muss die Schönheit ihrer Stein- und Holzarbeiten gesehen haben, um sie richtig würdigen zu können. Allerdings haben nur sehr wenige Nicht-Zwerge die Möglichkeit, ihre Häuser zu sehen, geschweige denn die Schätze im Inneren; Zwerge sind ein verschwiegenes Volk, an viele Gesetze und Tabus gebunden, die selbst unter Androhung von Verbannung oder Tod nicht gebrochen werden dürfen.

Zwerge leben in Bergregionen, ihre Siedlungen sind in aller Regel klein. Oger sind ihre natürlichen Feinde, da beide Spezies um denselben Lebensraum buhlen, aber die Zwerge haben den Vorteil größerer Intelligenz und Anzahl; aus Disputen zwischen beiden Spezies gehen die Zwerge stets als Sieger hervor. Die Eigenheiten der Zwergengesellschaft haben viele Mythen und Fehleinschätzungen im Zusammenhang mit ihrer Spezies inspiriert, und die Clans haben wenig Mühen auf sich genommen, dieses verzerrte Bild zu korrigieren. Einige Theologen sind der Überzeugung, dass es sich bei ihnen um Kinder der Erde handelt, die aus dem urzeitlichen Lehm geschaffen wurden und von Anfang an für ein unterirdisches Leben bestimmt waren. Dass ihre Spezies uralt ist, daran kann kein Zweifel bestehen; richtig ist auch, dass sie seit vielen Jahrtausenden in den Bergen beheimatet ist. Allerdings deuten Funde von Ausgrabungen auf der anderen Seite des Steinwall-Gebirges darauf hin, dass die Zwerge einst die dortigen Ebenen bewohnt und oberirdische Städte in Sichtweite des Westlichen Ozeans gebaut haben

könnten. In den halb verschütteten Ruinen der alten Siedlungen Ur'uk und Caamlun haben Archäologen extrem alte Figuren aus Keramik und Blei entdeckt, die Zwerge bei Jagd und Falknerei, beim Angeln und sogar bei der Landbebauung in den Tiefländern zeigen.

Welche Katastrophe trieb die Zwergen-Clans aber in die unwirtlichen Bergregionen, in denen sie noch heute hausen? Das lässt sich heute nicht mehr sagen. Es könnte ein Zusammenhang bestehen mit der enormen Antipathie, die Zwerge gegen Orks hegen und für die es keine andere Erklärung gibt. Es könnte auch mit der extremen Langlebigkeit ihrer Spezies und dem Preis zu tun haben, den sie für diese lange Lebensspanne bezahlen. Viele haben sich gefragt, weshalb Außenstehende niemals Zwergenfrauen zu Gesicht bekommen und warum keine in den Minen, Steinbrüchen, Schmelzhütten und Schmieden arbeiten, für die sie so berühmt sind. In dem Bemühen, eine Erklärung für dieses hinreichend bekannte Faktum zu finden, habe ich zahlreiche andere langlebige Organismen studiert und kam zu der Schlussfolgerung, dass der Lebenszyklus der Zwerge eine lange Periode der Abgeschiedenheit für ihre Frauen beinhaltet muss. Meine Studien deuten darauf hin, dass sie wahrscheinlich mehr als zehn Jahre brauchen, um nach der Empfängnis ein gesundes Kind zur Welt zu bringen. Während dieser Zeit scheint es um die Gesundheit einer Zwergenfrau nicht gerade zum Besten zu stehen, das Trachten des gesamten Clans zielt wahrscheinlich darauf ab, für ihre Sicherheit und ihr Wohlbefinden zu sorgen und sie in einem Zustand vollkommener Ruhe zu halten.

Bei Besuchen der Zergensiedlungen nördlich von Stillwater konnte ich eine grobe Zählung der Männer in der Gemeinde durchführen, die zum überwiegenden Teil täglich zu den Minen fuhren. Mit dieser Zahl und einer Schätzung der Vorräte, die kontinuierlich von Süden



geliefert werden, konnte ich eine hinreichend genaue Schätzung der Anzahl von Zwergenfrauen vornehmen, die vor den neugierigen Blicken Fremder verborgen hinter hohen Mauern und verschlossenen Türen hausen müssen. Die Resultate waren überraschend; es schien, dass die Zwergenfrauen den Zwergenmännern zahlenmäßig im Verhältnis 2 zu 1 überlegen sind!

Berücksichtigt man den langen Zeitraum der Schwangerschaft und das Zahlenverhältnis von Männern und Frauen, verwundert es wenig, dass Frauen im gebärfähigen Alter unter den Zwergen selten und kostbar sein dürfen, sodass man sie um jeden Preis abschirmen und beschützen muss. Vielleicht ist das die Erklärung dafür, dass wir selten Abenteurer unter den Zwergen sehen, die nicht darauf aus sind, ein großes Vermögen zu machen und so viel Gold zu scheffeln wie nur möglich; wahrscheinlich hofft der arme Bursche, einen saftigen Brautpreis zusammenzusparen, damit er für eine Heirat in Frage kommt!

Gnome

Gnome gehören, wie Zwerge und Halblinge, zu den kleinen Spezies. Sie sind zwergischen Ursprungs. Nach unseren begrenzten Fossilienfunden zu urteilen, tauchten die ersten echten Gnome vor mehr als siebenhunderttausend Jahren im heutigen Kumbrien auf. Es hat den Anschein, als wäre die Divergenz zwischen Gnomen- und Zwergen-Spezies durch den normalen Prozess der natürlichen Auslese vonstatten gegangen, nicht durch magischen Einfluss. Diese Theorie wird durch alchimistische Analysen von Gnomengewebe gestützt, das für diese Spezies keinerlei deutliche mystische Schwingungen erkennen lässt. Demzufolge haben Gnome, wie alle Endprodukte einer natürlichen Auslese, keine spezielle Begabung für die Ausübung der Magie. Es ist nicht bekannt, dass sie die Magie anwenden.

Im Gegensatz zu Zwergen besitzen Gnome keine besonders kräftige Physis und legen keine übermäßige Stärke an den Tag; ihre Körperkräfte stehen mehr in Übereinstimmung mit ihrer Statur, die recht zierlich ist. Gnome sind durchschnittlich weniger als 40 Zoll oder 100 Zentimeter groß und wiegen für gewöhnlich höchstens vier oder fünf Stein. Aber sie besitzen ungewöhnliche Ausdauer und Langlebigkeit. Die natürliche Lebensspanne eines Gnomennamens liegt, von Unfällen und Krankheiten einmal abgesehen, bei rund fünfhundert Jahren.

Äußerlich kann man Gnome auch anhand der Gesichtszüge und Füße von den anderen kleinen Spezies unterscheiden. Im Gegensatz zu ihren Vetttern, den Zwergen, sieht man sie niemals mit Bärten. Außerdem haben Gnome keine überproportional großen und haarigen Füße, wie etwa die Halblinge. Das einzige auffällige körperliche Merkmal des gewöhnlichen Gnoms ist die Nase, die recht groß und fleischig ist. Gnome besitzen, wie alle kleinen Spezies, generell außergewöhnlich scharfe Sinne. Für den Geruchssinn eines Gnoms, der extrem präzise und exakt ist, kann man bis zu einem gewissen Maße wohl die Größe der Gnomennase verantwortlich machen. Bezuglich dieser speziellen Fähigkeit sind sie unübertroffen! Der Geruchssinn der Gnome mag auch den großen Erfolg erklären, den sie als Chemiker und Parfümhersteller haben.

Abgesehen von diesen oberflächlichen Unterschieden, die für einen ungeübten Beobachter unauffällig sein können, liegt der Hauptunterschied zwischen Gnomen und anderen kleinen Spezies im Charakter. Hier sind die Unterschiede außerordentlich deutlich und prägend! Ein Beispiel: Zwerge bauen ihre Unterkünfte fast ausschließlich in Bergregionen, dagegen sind Gnome nicht an eine bestimmte Umgebung gebunden; man findet sie überall, wo es Handel und Wirtschaft gibt. Leben Zwerge in einer geschlossenen und inselartigen Gesellschaft und meiden den Kontakt mit anderen Spezies so weit es geht, sind Gnome ungebunden und kosmopolitisch. Halblinge sind ein schüchternes, zurückhaltendes und weitgehend sesshaftes Volk; Gnome hingegen sind überaus tatkräftig und aktiv. Von allen kleinen Spezies reisen Gnome am liebsten, lernen am liebsten neue Sprachen und schätzen am meisten alles für ihre Erfahrungswelt Neue und Fremde.



Tief unter dem weltbekannten Ehrgeiz der Gnome verborgen, der so viele von ihnen veranlasst hat, eine Laufbahn als Politiker und Industrieboss einzuschlagen, findet man stets einen ausgeprägten Wunsch nach Sicherheit. Unbeteiligte Beobachter, die ihr Urteil aufgrund oberflächlicher Äußerlichkeiten fällen, haben das Gnomenvolk häufig wegen seiner Liebe zu Gold und Macht verurteilt; aber damit lassen sie die Motivation außer Acht, die dem Streben eines Gnom nach Wohlstand zugrunde liegt. Gnome lieben Geld oder Einfluss nicht um deren selbst willen! Stattdessen motiviert der Wunsch, seiner Familie und sich selbst Sicherheit zu bieten, den durchschnittlichen Gnom.

Man muss sich vergegenwärtigen, dass der gewöhnliche Gnom, Vermögens und Titels beraubt, eine höchst verwundbare Person ist. Gnome sind körperlich nicht so fähig, sich selbst zu verteidigen, wie Zwerge dies sind; außerdem können sie sich nicht in unpassierbaren

Bergregionen verstecken. Damit ein Gnom ein ruhiges Leben führen kann, muss er sich und seine Liebsten versorgen können. Er muss eine Barriere zwischen sich und der Welt errichten, die voller Gefahren steckt. Ehe wir ein vorschnelles Urteil fällen, sollten wir außerdem bedenken, dass ein Gnom bis zu einhundert Jahren als Rentner sein Dasein fristen kann!

Hingabe und Pflichtgefühl, die ein Zwerg seinem Clan gegenüber empfindet, haben bei den Gnomen ihr Gegenstück in der Treue zur großen Familie, der die absolute Loyalität eines Gnoms gilt. Nachkommen, Eltern, Großeltern und andere lebende Vorfahren, Vetter und angeheiratete Vetter ... als Mitglied der FAMILIE erwartet man von jedem Gnom, dass er die Verantwortung für Gesundheit und Wohlbefinden von bis zu hundert Personen übernimmt, eine Zahl, die eine Gnomen-Großfamilie leicht erreichen kann. Dieser erdrückende Gedanke ist für ihn natürlich insofern erträglich, als jedes andere Familienmitglied sich ebenso sehr bemüht wie er selbst und unvorstellbare Energie in die Unterstützung der Familie investiert. All diese Anstrengungen werden vom Familienoberhaupt geleitet, dem "Donn" (oder "Donna", falls es sich um eine Frau handelt). Er koordiniert die Anstrengungen aller Gnome, die dem Familiennamen angehören, und überträgt jedem Gnom bestimmte Verantwortungsbereiche und Pflichten.

Die Liebe des Gnoms zu seiner Familie gibt seinem Leben einen Sinn und ein Ziel, darüber hinaus eine persönliche Sicherheit, um die ihn andere Spezies größtenteils nur beneiden können. Unerhört sind die Vorteile, die den wenigen Außenstehenden zuteil werden, die einen Gnomen-Donn so beeindrucken, dass er sie als "Patenkind" in die Familie adoptiert! Das alles hat freilich auch seine dunkle Seite, denn nicht nur Machtkämpfe können innerhalb der Familie hässliche Ausmaße annehmen, es ist auch bekannt, dass Gnome schreckliche und blutige Rache an allen nehmen, die ein Familienmitglied bedrohen oder ihm Schaden zufügen. Nichts und niemand ist so nachtragend wie Gnome! Sie leben lang, vergessen niemals ein Unrecht, das ihnen angetan wird, und unterscheiden nicht zwischen der Person, die ihnen dieses Unrecht angetan hat, und deren Nachkommen hundert oder zweihundert Jahre später.

Frauen und Kinder werden von den Gnomenfamilien besonders hoch geschätzt. Gnomendamen leben zwar nicht so zurückgezogen wie ihre Artgenossinnen bei den Zwergen, aber dennoch sieht man sie selten reisen oder auf den Straßen spazieren gehen, und falls doch, immer nur in Begleitung einer stattlichen Gefolgschaft von Begleitern und Leibwächtern. Ausgebildete Halb-Oger sind als Beschützer ein vertrauter Anblick auf den Straßen jeder größeren Stadt; sie begleiten alle Gnome eines gewissen Standes.



Halbling

Halblinge sind das kleinste Volk von Arcanum und die kleinste aller kleinen Spezies. Der durchschnittliche Halbling wird nie größer als 34 Zoll oder 85 Zentimeter; für gewöhnlich ist er kleiner. Das durchschnittliches Gewicht liegt bei vier oder fünf Stein, kann aber auch bis zu sieben reichen, da Halblinge für das Laster der Völlerei anfällig sind. Sie besitzen die scharfen Sinne, die allen kleinen Spezies zu Eigen sind. Bei den Halblingen liegt das Gewicht jedoch vor allem auf dem Geschmackssinn; entsprechend dieser Gabe widmen viele Halblinge ihr ganzes Leben den Gaumenfreuden für sich und andere. Mit wenigen Ausnahmen sind alle berühmten Meisterköche der Welt Halblinge; sie liefern uns auch unsere berühmtesten Weine, Biere und Apfelmoste.

Man kann Halblinge auf den ersten Blick anhand mehrere Besonderheiten von ihren engsten Verwandten unterscheiden. Sie sind zierlicher als Zwerge und haben keine dichten Bärte, besitzen aber eine weiche, pelzhähnliche Körperbehaarung an anderen Stellen, besonders an den Beinen und den Füßen. Sie haben keine großen und fleischigen Nasen wie die Gnome, und ihre Taille ist normalerweise dicker als die der Gnome. Deutlichstes Erkennungszeichen von Halblingen sind die Füße, die für gewöhnlich unverhältnismäßig groß und recht haarig sind. Die Haut an den Sohlen der Halblinge ist dick und flexibel und ermöglicht ihnen den leisen, federnden Gang. Normalerweise tragen sie keine Schuhe, denn sie empfinden dieses Kleidungsstück als unpraktisch und beengend, ganz zu schweigen von laut.

Zu den sofort ins Auge fallenden körperlichen Unterschieden kommen aber noch tiefer gehende, metaphysische Unterschiede zwischen den Halblingen und ihren kleinen Verwandten hinzu. Im Gegensatz zu Zwergen und Gnomen, die Produkte einer natürlichen Evolution sind, scheint die Evolution der Halblinge von Magie beeinflusst gewesen zu sein. Das lässt sich demonstrieren, indem man Zellgewebe eines heutigen Halblings gewissen alchimistischen Tests unterzieht. Wenn alle anderen Schwingungen durch einen Destillationsprozess eliminiert sind, wird man feststellen, dass Gewebe und Knochen eines Halblings in einer bestimmten mystischen Frequenz schwingen. Diese Frequenz ist nur dieser Spezies eigen und tritt niemals bei Angehörigen anderer Spezies auf, ganz gleich, wie oft der Test durchgeführt wird. Bei allen Halblingen sind diese Resonanzen feststellbar, und das noch lange nach ihrem Tod. Uns liegen zuverlässige Daten vor, wonach die sterblichen Überreste von Halblingen noch fünfzigtausend Jahre nach ihrem Tod in dieser identischen Speziesresonanz schwingen.

Die ersten Halblinge tauchten vor rund zweihunderttausend Jahren in den flachen Hügeln südlich des Schimmerwaldes auf. Es besteht eine gewisse Wahrscheinlichkeit, dass ihre Vorfahren Gnome waren, aber diesbezüglich können wir, wie immer in Fällen von übernatürlicher Evolution, nicht sicher sein. Wir vermögen weder zu sagen, welches magische Agens sie von der Gnomen-Spezies abgespalten haben mag, noch wissen wir, welchen Zweck dieses Agens verfolgt haben mag, als es die ersten Halblinge erschuf. Das Endergebnis des magischen

Wirkens war, dass die natürliche Lebensspanne eines Halblings auf rund vierhundert Jahre reduziert wurde, im Gegensatz zu den fünfhundert bis sechshundert, derer sich ein Gnom oder Zwerg erfreuen kann. Die körperlichen Unterschiede lassen sich ebenfalls auf diese Weise erklären, ebenso viele einmalige Aspekte des Charakters der Halblinge.

Der Tatsache zum Trotz, dass sie eine angeborene magische Resonanz besitzen, zeigen Halblinge wenig Neigung, Zauberer zu werden. Ihre magische Eigenart offenbart sich subtiler, nämlich in ihrer engen Verbundenheit mit der Natur, besonders mit domestizierten Pflanzen und Tieren. Die große Mehrheit der Halblinge lebt in ländlichen Gegenden und legt keinen größeren Ehrgeiz an den Tag, als ein einfaches, beschauliches Leben zu Hause zu führen. Als Bauern und Winzer sind sie sehr erfolgreich. Die Veranlagung des Halblings ist weitaus sanfter, geduldiger und passiver als bei Gnomen oder Zwergen; Halblinge schätzen Behaglichkeit und Frieden und lieben es nicht, in die Angelegenheiten anderer Völker verstrickt zu werden. Welchem Beruf ein Halbling auch immer nachgeht, er wird sich stets zu grünen und ruhigen Plätzen hingezogen fühlen. Selbst Halblinge, die in der Stadt leben, verspüren den dringenden Wunsch, einen Garten anzulegen. Im Hof eines Halbling-Stadthauses findet sich häufig eine enorme Vielfalt an Kräutern und Blumen, ebenso ein Bienenstock oder ein Gemüsebeet.

Halblinge leben meist in enger Verbundenheit in kleinen Gemeinden. Ländliche Halblinge leben in Dörfern und bauen ihre Häuser unter Erdhügeln, die mit Gras und Blumen bedeckt werden. Die solchermaßen geschaffene Isolierung macht die Unterkünfte im Winter behaglich warm und im Sommer angenehm kühl. Im Fall städtischer Halblinge kann es durchaus mehr als nur eine kleine Halbling-Gemeinde in einer Stadt beliebiger Größe geben; diese Gemeinden stehen einander zwar freundschaftlich gegenüber, aber jede Gruppe bleibt unter sich und wahrt eigene Bräuche und Traditionen.

Im Gegensatz zu Zwergen- und Gnomenfrauen genießen die Frauen der Halblinge große Bewegungsfreiheit. Keinem verheirateten Halbling würde es im Traum einfallen, seine Frau im Haus einzusperren! Höchstwahrscheinlich würde die Dame sowieso nicht mitspielen; obwohl von geringer Körpergröße, sind Halblingfrauen beherzt und nicht auf den Mund gefallen. Man sieht sie häufig mit ihren Männern auf den Feldern arbeiten oder bei anderen Tätigkeiten mithelfen; manchmal besitzen sie sogar eigene Gehöfte oder Betriebe. Allerdings verlassen sie ihr Heim selten, wenn es nicht unbedingt nötig ist. Halblingmänner reisen nicht gern, aber Halblingfrauen offenbar noch weniger. Man sieht sie selten unterwegs.



KAPITEL ZWEI: DIE GROßEN SPEZIES: OGER UND OGER-MISCHLINGE

Oger sind die letzten Überlebenden eines sehr alten und mächtigen magischen Wirkens, das erst in jüngster Zeit nachlässt, nachdem es vor fast einer Million Jahren begonnen hatte. Rund 900.000 Jahre vor unserer Zeit zeigen uns Fossilienfunde einen ungestümen Ausbruch magischer Aktivität, ein beispielloses Aufwallen von Zauberei, die das Leben in Arcanum noch Jahrtausende später beeinflussen sollte. Möglicherweise werden wir nie genau erfahren, was diesen verheerenden Sturm "Übernatürlicher Auslese" ausgelöst hat; wir können heute nur sagen, dass die magischen Kräfte, die damals walteten, ungeheuer stark waren, viel stärker als alles, das ein moderner Magier beschwören kann. Damals wurde eine Vielzahl von Organismen geschaffen, die bis auf den heutigen Tag überlebten, wenn auch in geringer Zahl.

In dieser fernen Epoche der Zauberei finden wir den Ursprung vieler legendärer Spezies, einschließlich Krake, Hydra und Seeschlange; Wyrms, Drachen und Lindwürmer erschienen etwa zur selben Zeit auf der Bildfläche. Viele bereits existierende Spezies wurden drastisch verändert, wie im Falle von Einhorn und Feuervogel; andere verschmolzen aus unbekannten Gründen zu schimärenhaften Organismen wie Zentaur und Mantcor. Die Menschen, die rund zweihunderttausend Jahre vor dieser Epoche entstanden, blieben von dem allgemeinen Pandämonium nicht unverschont; zwar blieb die Mehrzahl unserer Vorfahren unverändert, aber einige wurden durch Magie stark verändert. Als der phantastische Wirbelsturm der "Übernatürlichen Auslese" rund viertausend Jahre später nachließ, waren zwei neue Spezies entstanden, die fortan Seite an Seite mit den gewöhnlichen Menschen lebten: Bei diesen Spezies handelt es sich um die Elfen und die Riesen.

Echte Riesen leben nicht mehr unter uns. Wir wissen, dass sie existierten, denn wir können immer noch die zyklopenhaften Steine sehen, die sie in den Dunkelsümpfen auftürmten, wenn wir uns die Mühe machen und dorthin reisen, und noch immer kommen alljährlich Besucher zum Riesentanz von Morbihan, um die Säulen zu bewundern, die sie errichtet haben, um den Aufgang der Mittsommersonne zu markieren. Außerdem haben wir ihre fossilen Überreste gefunden, und im Museum für Naturgeschichte in Tarant wurden ein oder zwei eindrucksvolle Skelette wieder zusammengesetzt. Aber die Riesen von Arcanum haben mehr als nur ihre Gebeine hinterlassen; sie wandeln immer noch unter uns, und zwar in Gestalt ihrer lebenden Nachkommen, der Oger und Halb-Oger.

Oger

Wir können nicht mit Sicherheit sagen, wie lange die urzeitlichen Riesen gebraucht haben, um zu den modernen Oger zu degenerieren. Ganz sicher war es ein langsamer Prozess, der viele tausend Jahre beansprucht hat. Und mit Sicherheit lässt sich wohl vermuten, dass aufeinanderfolgende Generationen von Riesen in den letzten 200.000 Jahren oder so geschrumpft sind, was möglicherweise daran liegt, dass ihnen andere gigantische Spezies genommen wurden, die

ihnen einst als Nahrung dienten. Wann der moderne Oger zum ersten Mal gesehen wurde, wissen wir nicht, da wir selten vollständig erhaltene Überreste finden; Oger neigen wie die Orks dazu, ihre eigenen Toten zu verzehren. Dennoch datieren die meisten Naturforscher das Erscheinen der modernen Oger auf eine Zeit vor höchstens rund 50.000 Jahren.

Heute erreicht der durchschnittliche Oger eine Größe von nicht mehr als 150 Zoll oder 380 Zentimetern; das ist weit entfernt von den Riesen vergangener Tage, deren Oberschenkelknochen mitunter alleine so lang sein konnte. Sie wiegen rund 30 Stein, eine Masse, die fast ausschließlich aus Muskeln besteht. Es ist schwierig, die natürliche Lebenserwartung dieser Geschöpfe zu schätzen, da Oger dem Leben gegenüber derart feindselig eingestellt sind, dass sie von Angehörigen anderer Spezies, die ihnen begegnen, fast immer auf der Stelle getötet werden; das durchschnittliche Alter der Oger-Kadaver, die ich gefunden habe, schien bei rund 200 Jahren zu liegen. Ich kann nicht sagen, wie lange sie leben, wenn sie unter sich bleiben. Jedes Exemplar, das ich gesehen habe, war eines gewalt-samen Todes gestorben.

In der Wildnis scheinen Oger Einzelgänger zu sein. Wenn möglich, bevorzugen sie es, in bergigen Regionen zu leben, und sind sehr auf ihr Territorium fixiert; das bringt sie häufig in Konflikt mit den Zwergen, die ebenfalls in den Bergen leben, es aber nicht so gern sehen, wenn sie von ihren Nachbarn Hiebe auf den Kopf bekommen und verspeist werden! Trotz der scheinbaren Vorteile, die ein Oger im Kampf einem Zwerg gegenüber haben mag, werden Zwerge selten von Ogern getötet - meist ist das Gegenteil der Fall. Der Oger genießt gegenüber seinem Zwergen-gegner zwar die Vorteile von höherer Größe, Stärke und Reichweite, aber Zwerge lassen sich selten allein überraschen. Im Allgemeinen erkennen Zwerge rasch die Anzeichen dafür, dass sich ein Oger in der Gegend aufhält; Oger sind nicht subtil, wenn sie ihr Revier markieren, und neigen dazu, Täler mit enormen Steinhaufen zu versperren oder Bäume aus dem Boden zu reißen, wenn sie ungehalten sind. Jeder Zwerg, der diese Zeichen erkennt, wird sofort einen Jagdtrupp zusammenstellen, und jeder Jagdtrupp wird die Bestie entweder rasch ausschalten, sollte sie sich zur Gegenwehr entschließen, oder aus der Gegend vertreiben.

Vom Standpunkt der Naturgeschichte aus mag es allerdings durchaus sein, dass Oger ältere Rechte auf die Gipfel des Steinwall-Gebirges und sogar die Grauen Berge haben; in diesen Regionen finden wir am häufigsten Knochen ihrer Verfahren, der Riesen. Kleine Oger-Familien findet man in diesen Regionen in abgelegenen Gebieten von Zeit zu Zeit immer noch. Es ist weiterhin bekannt, dass abtrünnige Oger-Männer mitunter über einen Ork-Stamm herrschen, wo ihre überlegene Kraft ihnen Autorität verleiht. Oger sind weder besonders intelligent noch nennenswert zivilisiert, auch wenn sie für gewöhnlich neben ihrer eigenen Sprache mindestens ein paar Worte des landesüblichen Dialekts sprechen können. Aufgrund ihrer geistigen Trägheit lassen sie keinerlei Talent für die Magie erkennen, wie es

ihre riesigen Vorfahren einst besaßen. Das mag teilweise den besonderen Hass erklären, den sie auf die Elfen haben, die aus derselben historischen Epoche stammen wie sie selbst, aber ihre magische Natur nicht verloren haben.

Oger sind nicht nur unfähig, Magie anzuwenden, eine entsprechende Unfähigkeit scheint sich auch bei der Anwendung von Naturgesetzen zu manifestieren. Ihre einzigen Werkzeuge sind primitive Keulen und Steinäxte. Selbst ihre Jagdmethode ist primitiv; meistens besteht sie darin, dass der Oger aus einem sorgsam gewählten Versteck neben einem rauschenden Bergbach oder einem schmalen Pass springt und den Schädel seines Opfers mit einem schrecklichen Heie zertrümmert.

Manche mögen zurecht fragen, wie wir sicher sein können, dass Oger, die im Vergleich mit Riesen relativ klein sind, tatsächlich mit diesen kolossalen Wesen alter Zeiten verwandt sind. Wieder weisen wir die Verwandtschaft mittels der Alchemie nach, die dieselben tiefen, langsamem, durchdringenden Schwingungen im Gewebe eines modernen Ogers zeigt, die man in den immensen Gebeinen seiner Vorfahren findet. Bei Ogern ist diese Schwingung freilich sehr viel schwächer als in den Fossilien der Riesen; man könnte vermuten, dass der Zauber, der die Riesen einst in Arcanum hervorbrachte, endlich abklingt und ihre Nachfahren zunehmend menschenähnlicher macht. Das könnte erklären, weshalb Oger sich mit gewöhnlichen Menschen paaren können, obwohl dies bei ihren gigantischen Ahnen wahrscheinlich nicht möglich war.



Halb-Oger

Der Halb-Oger ist eine sonderbare Mischung, das Resultat einer Paarung zwischen Oger und Mensch. Wir können nicht mit Sicherheit sagen, wie diese Geschöpfe entstehen, sie müssen jedoch wohl durch Vergewaltigung empfangen werden. Man kann sich die Umstände der Geburt eines Halb-Ogers nur schwer vorstellen; würden wir sie nicht tagtäglich auf den Straßen jeder Stadt in Arcanum sehen, würden die meisten Naturwissenschaftler ihre Existenz als unmöglich bezeichnen. Natürlich ist immer denkbar, dass ein Oger-Bulle sich an einer gefangenen Menschenfrau vergeht, aber alles, was wir über Oger wissen, sagt uns, dass das Opfer eine derartige sexuelle Begegnung nur schwerlich überleben dürfte. Und sollte eine Menschenfrau die Tat überleben, kann man sich schwer vorstellen, dass ein Oger-Vater die Geduld aufbringen würde, die Geburt seines Mischlingsnachkommen abzuwarten. Nachdem er eine Menschenfrau benutzt hat, um seine Lust zu stillen, wäre das normale Vorgehen eines männlichen Ogers, auch seine anderen Gelüste möglichst schnell zu befriedigen. Um es offen auszusprechen, man würde erwarten, dass das Opfer getötet und verspeist wird. Wenn sie von einem Oger geschändet würden, würden die meisten Menschenfrauen dieses Schicksal wahrscheinlich als Erlösung begrüßen.

Aber all diesen sensationslüsternen Spekulationen zum Trotz existieren Halb-Oger und leben unter uns. Vor etwas mehr als zweihundert Jahren freilich waren sie noch überaus selten. Es könnte sein, dass das nahe Aussterben der Oger-Rasse in den letzten Jahren die derzeitige Generation von Oger-Patriarchen zu ungeahnten Höhenflügen fortpflanzungstechnischer Genialität inspiriert hat; wir können es nicht sagen, da wir nicht imstande sind, mit ihnen zu reden. Uns bleibt nur, ihre Kinder zu untersuchen und Schlussfolgerungen aus unseren Funden zu ziehen.

Halb-Oger lassen beide Seiten ihrer Herkunft deutlich erkennen. Körperlich sind sie nur unwesentlich kleiner als reinrassige Oger, ihre Körpergröße liegt bei rund 120 Zoll oder 300 Zentimetern. Ihr Gewicht liegt im Bereich zwischen 25 und 30 Stein; sie sind, wie die Oger, muskulös und äußerst kräftig. Allerdings leben sie mit einer natürlichen Lebensspanne von nur rund 90 Jahren nicht so lang wie Oger; was Charakter und Lebenserwartung angeht, kann man den Einfluss des menschlichen Elternteils erkennen. Sie sind weitaus intelligenter als Oger, außerdem nicht so gewalttätig und neigen nicht zu Wutanfällen. Sie können in Gesellschaft anderer Spezies leben und arbeiten. Normalerweise werden sie von Gnomen angestellt, die besser als andere imstande sind, ihre persönlichen Vorbehalte gegen sie zu unterdrücken. Obschon sie einen schwachen Nachhall der mystischen Schwingungen besitzen, die Oger und Riesen haben, scheint Halb-Ogern die Intelligenz und Neigung zur Anwendung von Magie völlig zu fehlen. Wahrscheinlich könnten sie einige Werkzeuge oder technologische Einrichtungen von entsprechender Größe handhaben; aber derlei Artikel werden selten für überproportionierte Körper oder Hände hergestellt.

Eigentlich ist die Tatsache, dass alle Halb-Oger, die wir in unserer Umgebung sehen, männlich sind. Es könnte sein, dass die Oger-Eltern dieser Geschöpfe Mädchen aus einer Verbindung von Mensch und Oger nicht am Leben lassen; unappetitlicher ist die Theorie, dass man zwar den Söhnen gestattet, den Stamm zu verlassen, die Töchter aber zu Zuchtzwecken behalten werden. Wie auch immer, die Halb-Oger, die den Weg in die zivilierte Gesellschaft finden, können es in der Welt zu etwas bringen und rasch eine Anstellung finden. Sie sind exzellente Leibwächter, Türsteher und Arbeiter. Gnome profitieren erheblich von ihren Diensten; jeder Gnomen-Gentleman, der etwas auf sich hält, wird mit einem Halb-Oger als persönlichem Leibwächter reisen. Die extreme Loyalität der Halb-Oger als Wachen ist inzwischen schon legendär geworden. Im Zweifelsfall werden Halb-Oger bis zum Tod kämpfen, um ihre Schützlinge zu behüten.

Nach den Maßstäben durchschnittlicher Menschen sind Halb-Oger geistig zurückgeblieben, besitzen aber eine große Geduld und ein sanftes Gemüt. Sie verspüren ein gewisses Maß der ererbten Abneigung der Oger gegen Zwerge und Elfen, aber diese Gefühle äußern sich als Misstrauen und Ekel und lösen nicht zwangsläufig einen Gewaltimpuls aus. Sie scheinen sogar einen angeborenen Elterninstinkt zu besitzen; Personen gegenüber, die kleiner sind als sie, zeigen sie echte Zuneigung. Halb-Oger sind überaus sanftmütig zu Kindern aller Spezies, besonders hingezogen fühlen sie sich zu Gnomen und Halblingen. Woran das liegt, vermögen wir nicht zu sagen, aber der Anblick eines Halb-Ogers, in dessen Obhut sich ein



kleines Kind oder auch mehrere Kinder befinden, ist nicht selten.

KAPITEL DREI: DIE MITTLEREN SPEZIES: ORKS, ELFEN, MENSCHEN UND MENSCHEN-MISCHLINGE

Bei der Klassifizierung der mittleren Spezies - Orks, Elfen, Menschen und deren Mischlinge - treffen meine Theorien über Natürliche und Übernatürliche Auslese stets auf den größten Widerstand. Ich habe diesbezüglich keine Illusionen - es geht um die religiösen Überzeugungen von Vielen, ebenso um eine Schar von Vermutungen, die von der großen Mehrheit unserer Zivilisation als unanfechtbare Wahrheit betrachtet werden. Dennoch bin ich ein Mann der Wissenschaft, genau wie meine Kollegen der Fachbereiche Natürliche Geschichte und Übernatürliche Geschichte, und ich muss meine Urteile auf Grund von Beweisen fällen, nicht auf Grund von Wunschdenken.

Daher ist es meine schmerzliche Pflicht, darauf hinzuweisen, dass alle mittleren Spezies, einschließlich Orks und Elfen, durch einen Prozess übernatürlicher Auslese direkte Abkömmlinge von Menschen sind. Die Beweise, die in den vergangenen Jahren durch die Wissenschaften der Paläontologie und der Forensischen Alchimie gesammelt wurden, lassen keinen Zweifel mehr in dieser Frage.

Eine solche Feststellung, so simpel sie erscheinen mag, macht alle früheren Systeme der Klassifizierung hinfällig und steht darüber hinaus in direktem Widerspruch zu den Lehren zahlloser Religionen. Alle, die verschiedene Spezies mit mystischen "Elementen" in Verbindung gebracht haben, werden nicht glücklich darüber sein zu hören, dass ihre Theorien nicht von den Fossilienfunden gestützt werden, die uns zur Verfügung stehen. Und selbst gebildete Leser, die Spekulationen über den Ursprung der Menschheit tolerieren können, lassen häufig einen Aufschrei ertönen, wenn wir denselben prüfenden Blick auf Orks und Elfen werfen. Die am schwierigsten zu akzeptierende Prämisse ist diese: Zwei Organismen können nur zusammen Nachwuchs zeugen, wenn sie eng miteinander verwandt sind. Jeder Naturwissenschaftler und Bauer weiß das, aber wir zögern, eben diese Prämisse anzuerkennen, wenn sie auf uns selbst angewendet wird! Es ist fast unmöglich, den durchschnittlichen Elfen, Ork oder Menschen zu bewegen, die Wahrheit zu akzeptieren: Allein schon die Tatsache, dass Halb-Elfen und Halb-Orks existieren, muss bedeuten, dass die Elternspezies nahe Verwandte sind. Des Weiteren bedeutet die Tatsache, dass Halb-Elfen und Halb-Orks fruchtbare, lebensfähige Mischlinge sind, und keine unfruchtbaren Irrläufer, dass die Verwandtschaft zwischen den Elternspezies wahrlich sehr eng sein muss!

Mensch

Menschen bilden die Wurzel aller mittleren Spezies und sind eine der ältesten Spezies von Arcanum. Wir sind Kinder einer rein "Natürlichen Auslese"; Fossilienfunde belegen eindeutig, dass unsere Vorfahren und die frühen Zwerge sich vor rund zwei Millionen Jahren abgespalten haben; seither haben sich die beiden Spezies parallel entwickelt. So, wie die

Zwerge Vorfahren aller kleinen Spezies sind, sind Menschen die Wurzel aller anderen denkenden Wesen von Arcanum, alte Abkömmlinge wie Elfen und Riesen eingeschlossen, ebenso die moderne Sub-Spezies, die wir als Orks kennen.

Diese Prämisse ist schwer zu akzeptieren, aber ich behaupte, sie ist die einzige Erklärung für gewisse unumstößliche Tatsachen. Primus: Unser Studium der Paläontologie hat bestätigt, dass die Menschen in ihrer gegenwärtigen Form seit über einer Million Jahren in Arcanum existieren. Sekundus: Das Gewebe eines reinrassigen Menschen und die ältesten Fossilienfunde unserer Spezies zeigen keine charakteristische mystische Schwingung, was darauf hindeutet, dass unsere Spezies keine angeborene Magie besitzt. Dennoch waren Menschen, trotz des völligen Fehlens ererbter und universeller Magie in der menschlichen Rasse, stets dazu imstande, fruchtbare Mischlinge mit drei anderen, völlig unterschiedlichen Spezies hervorzubringen, die sich alle sonst nicht miteinander vermehren können. Bei diesen Spezies handelt es sich um Elfen, Orks und Oger. Wenn man dies mit den geologischen Daten abgleicht, die wir mit dem ersten Auftreten aller drei fraglichen Sub-Spezies assoziieren - Daten, die alle aus einer Zeit nach dem Auftauchen der ersten wahren Menschen datieren -, wird deutlich, dass die Menschen die Vorfahren sind, von denen viele andere Spezies abstammen; diesen Vorgang nennen wir "Übernatürliche Auslese". Elfen, Riesen und Orks wurden durch das Wirken von Magie bewusst aus menschlichem Erbgut geschaffen!

Der durchschnittliche Mensch hat eine Größe von 60 bis 75 Zoll oder 175 Zentimetern und wiegt zwischen sechs und zwölf Stein. Die durchschnittliche Lebensspanne eines Menschen liegt bei 80 Jahren, allerdings können manche bis zu 100 Jahren alt werden, wenn sie Glück haben; eine längere Lebensspanne muss durch Magie erreicht werden. Obwohl ihnen eine angeborene magische Natur fehlt, sind Menschen mitunter imstande, diese Kunst zu meistern und kleine Erfolge im Bereich der Zauberei zu erringen. Andererseits schenkt die hohe angeborene Intelligenz und die große Neugier der Menschen ihnen die wunderbare Gabe der Anwendung von Naturgesetzen; Menschen entwickeln und benutzen mehr Technologie als jedes andere bekannte Volk.

Der Charakter der menschlichen Spezies ist sehr vielfältig. Menschen neigen dazu, Gruppen auf Grundlage der engsten Familienmitglieder zu bilden, und zeigen eine große Zuneigung zu ihren Partnern und Kindern. Sie sind zahlenmäßig bei weitem die größte Spezies von Arcanum und überall anzutreffen, in allen Ländern und Klimazonen. Menschen gehen allen erdenklichen Berufen nach; aufgrund des menschlichen Starrsinns lassen sie sich von keinem Ort und keinem Beruf fern halten, wie sehr sie sich auch anstrengen müssen, um sich anzupassen. Auch scheinen ihnen angeborene Vorurteile zu fehlen, abgesehen von einem unstillbaren und unbegründeten Hass auf Orks, die sie rein instinktiv verabscheuen. Zugegeben, die meisten Menschen legen auch eine immense Angst vor Ogern an den Tag und hassen sie ... aber um ehrlich zu sein, erstreckt sich diese Angst wahrscheinlich auf jedes



Lebewesen, das Menschenfleisch als Delikatesse betrachtet.

Elf

Meine Theorie über den Ursprung der Elfen-Spezies wird in vielen Kreisen auf Ablehnung stoßen. Bis zum heutigen Tag galt es als sicher, dass die Elfen-Spezies sehr viel jünger als alle anderen sei, aber Fossilienfunde bestätigen diese Schlussfolgerung nicht; Menschen und Zwerge sind die ältesten Spezies von Arcanum, dicht gefolgt von Elfen und Riesen. Die ersten eindeutigen Elfen tauchen vor rund 900.000 Jahren auf, in der Epoche der Hohen Zauberei. Sie sind ein Produkt der "Übernatürlichen Auslese", genau wie Riesen, Drachen und viele andere höchst magische Spezies.

Die ersten eindeutigen Elfen-Überreste wurden in der Gegend der Versunkenen Wälder gefunden, in einer Erdschicht verstreut, die auch die Gebeine des berühmten Eltdon-Wurm enthielt. Zwischen den spitzen Zähnen dieses urzeitlichen Ungeheuers fand der Paläontologe John Eltdon Stücke von Kettenpanzer und Rüstung, eine Ausrüstung, die stets nur Elfenkriegern eigen war. Da diese Knochenfunde auf eine Zeit nicht früher als vor 750.000 Jahren datiert wurden, lässt sich daraus folgern, dass die Zivilisation der Elfen zu jener Zeit schon hoch entwickelt war.

Elfen können anhand der Proportionen ihres Körpers, ihrer Gesichtszüge und der Farbe von Haaren, Augen und Haut von den anderen mittleren Spezies unterschieden werden. Sie sind bei einer durchschnittlichen Körpergröße von 60 Zoll oder 150 Zentimetern nicht so groß wie Menschen und neigen zu einem zierlichen und schlanken Äußeren, mit einem Gewicht von sechs Stein oder weniger. Arme und Beine sind in der Proportion zum Oberkörper länger als bei Menschen, Finger und Zehen können ebenfalls ungewöhnlich lang und dünn sein. Sie haben längliche, spitze Ohren, mandelförmige Augen und kleine, zierliche Nasen und Münder. Ihre Haut ist hell und reicht in der Farbschattierung von beige über kalkweiß bis zu einem zarten, milchigen Olivton. Ihr Haar hat ebenfalls eine helle Färbung und kann jeden Farbton von Silber über Goldbrokat bis zu Grün haben. Einige seltenen Exemplare haben leuchtend feuerrote oder sogar pechschwarze Locken; Elfen scheinen diese beiden Farben besonders faszinierend zu finden und fühlen sich unter Umständen sogar zu Menschen mit dieser Haarfarbe hingezogen. Ihre Augen sind silber-weiß, blau, grün, grau oder bernsteinfarben. Häufig verändert sich die Augenfarbe eines Elfs je nach Stimmung von einem Farbton zum anderen, wenn sie von widerstreitenden Emotionen erfüllt sind. Farbe ist jedoch nicht das hervorstechendste Merkmal der Elfenaugen; ihre Sehkraft ist ebenfalls außergewöhnlich und ermöglicht ihnen, in der Dunkelheit und über sehr weite Strecken hinweg zu sehen, was sie zu den herausragendsten Schützen unter allen mittleren Spezies macht.

Elfen sind ein Volk mit angeborenen magischen Fähigkeiten. Mystische Schwingungen sind in ihnen so stark, dass es eine Herausforderung darstellt, die Universalfrequenz ihres Gewebes zu isolieren - durch einen Prozess der Destillation ist dies jedoch möglich. Da sie

von magischer Energie durchdrungen sind, üben Elfen diese Kunst ganz natürlich aus und haben zahllose Generationen von Magiern in Arcanum hervorgebracht. Aus demselben Grund verspüren sie keinerlei natürliche Neigung, die Naturgesetze zu studieren, und haben größte Schwierigkeiten, selbst einfachste Technologie zu meistern. Manchmal ist die Magie in ihnen so stark, dass kleinere technologische Geräte in ihrer Gegenwart nicht funktionieren, während große und leistungsstarke technologische Geräte Elfen sogar schwer krank machen können. In jedem Falle interessieren sich die Elfen nicht besonders für Technologie, außer dass sie die Verschmutzung der Natur beklagen, die im Namen des "Fortschritts" stattfindet.

Menschen fällt es schwer, den Charakter der Elfen-Rasse zu verstehen, da sie ein manchmal paradoxes Spektrum von Eigenschaften besitzt. Elfen sind in aller Regel ein friedliches, sanftmütiges Volk, unbeschwert und für alle Arten von Scherzen und Streichen zu haben ... und doch nehmen sie Fragen der Ehre todernst und können sich, wenn sie provoziert werden, wegen einer Beleidigung, die einem menschlichen Beobachter nichtig erscheinen mag, bis zum Tode duellieren. Sie lieben Feste, Feiern und Ferien und verbringen einen Großteil ihrer Zeit mit Festivitäten; Elfen geben sich selten einer Beschäftigung hin, die Menschen als "Arbeit" bezeichnen würden. Die Sünde, derer sie andere Spezies am häufigsten zeihen, ist die, "Ihre Zeit mit frivolen Dingen zu vergeuden", womit sie jede Beschäftigung mit Geld oder eine ehrliche Art des Verdienens meinen! Elfen sind großzügige, charmante, nachsichtige und freundliche Gastgeber - und doch kann ihre Arroganz mitunter fast unerträglich sein. Sie betrachten sich ganz unverhohlen als jeder anderen Spezies über-



legen, mit der möglichen Ausnahme der Halblinge, die sie übertrieben zu lieben scheinen.

Elfen betrachten fast alle Dinge vom philosophischen Standpunkt; die klassische Elfen-Arroganz zeigt sich meistens als gelinder Abscheu vor anderen Spezies und ihrer Gesellschaft. Dieser Abscheu erreicht selten die leidenschaftliche Stufe, die man als "Hass" bezeichnen könnte ... außer im Fall von Orks, die Elfen bei jeder sich bietenden Gelegenheit töten werden, und Ognern, die sie als Inbegriff von Grobschlächtigkeit, Dummheit und Brutalität betrachten - Eigenschaften, die sie verabscheuen. Was die viel diskutierte Verwandtschaft zwischen Elfen und Menschen angeht, dazu haben Elfen wenig zu sagen, ausgenommen dies: Die meisten Menschen begreifen nicht, dass die Elfen, denen sie begegnen, sehr jung sind. Man geht davon aus, dass Elfenkinder in den ersten Jahrhunderten ihres Lebens ein wenig wild sind. Sie wandern auf der Suche nach neuen Erfahrungen und Abenteuern umher, und in dieser Zeit ist die Wahrscheinlichkeit, dass sie Beziehungen zu Menschen knüpfen, am größten; Elfenmänner und Elfenfrauen säen sehr oft ihre "wilde Saat" unter den Menschen. Im reifen Alter werden Elfen meist sesshaft und bleiben unter sich; es könnte sein, dass sie den Geschmack am Umgang mit Menschen verlieren, wenn sie mehrere Generationen kurzlebiger Freunde und Liebster zu Grabe getragen haben.

Das Elfenvolk ist sehr territorial eingestellt und schart sich nach Regionen zusammen; die Elfen des Schimmerwaldes halten sich für einen anderen Stamm als die Elfen der Grauen Berge. Das lässt sich teilweise mit der tiefen Naturverbundenheit der Elfen erklären, besonders mit den Wäldern ihrer Geburt. Einige Beobachter behaupten, dass sie gesehen haben, wie Elfen die Sprache der Tiere sprachen und einem Tier in seiner Sprache Befehle erteilten; manchmal schwören sie, dass ein Elf die Bäume aufschreien hören kann, wenn sie von der Axt eines Holzfällers gefällt werden. Ob das stimmt oder nicht, sei dahingestellt, jedenfalls legen Elfen große Liebe und Respekt für alle Lebewesen an den Tag, auch wenn sie sehr stolz auf ihre Fertigkeiten als Jäger und Bogenschützen sind. Elfenjäger töten nur, wenn es sein muss oder in Notwehr, niemals zum Vergnügen; sie verachten alle, die sich wissentlich auf Trophäenjagd begeben.

Über die Lebensspanne eines Elfs lassen sich unmöglich Spekulationen anstellen. Wir können bestenfalls schätzen, dass sie rund 1000 Jahre leben, ohne ihre Lebensspanne durch Magie zu verlängern. Aber es kommt sehr selten vor, dass Elfen freiwillig sterben oder natürlich altern, da sie doch sehr geschickt im Umgang mit der Magie sind! Willenskraft allein kann sie Jahrhunderte lang jung und lebendig erhalten. Angesichts dieser Tatsache gilt es als besonders unfein, Elfen nach ihrem Alter zu fragen, besonders Elfendamen. Eine Elfenmaid, die nicht älter als siebzehn aussieht, kann schon miterlebt haben, wie fünf Generationen der Menschen zu Staub wurden. Hat man Gelegenheit, eine Elfenstadt zu besuchen, orientiert man sich am besten an den anderen Elfen; normalerweise spürt ein Elf automatisch, wie alt ein anderer Elf sein könnte, und spricht diese Person entsprechend an. Treffen sich zwei Elfen einer Region und sind ungefähr im selben Alter, so reden sie einander mit "Bruder" oder "Schwester".

an. Kommt der Elf, dem man begegnet, aus einer anderen Region, so wird er "Cousin" oder "Cousine" genannt. Einen Elf, der Jahrhunderte älter ist, nennt man "Mutter" oder "Vater", es sei denn, man möchte ihm schmeicheln. Elfen, die über tausend Jahre alt sind, nennt man "Tantchen" oder "Onkelchen", um Zuneigung und Respekt auszudrücken. Wahrhaft steinalte Elfen werden als "Großvater" oder "Großmutter" bezeichnet. Ich war in Gegenwart der Silberfürstin von Quintarra und habe gehört, wie selbst steinalte Elfen sie "Älteste" genannt haben; Welch



unvorstellbare Lebensspanne damit gemeint sein kann, das vermag ich nicht zu sagen.

Halb-Elf

Halb-Elfen sind eine Mischrasse, die Nachkommen von Menschen und Elfen. Es gibt keine Faustregel für ihre Zeugung; sie können von einer Elfenfrau und einem Menschenmann, aber auch von einem Elfenmann und einer Menschenfrau abstammen. Das Ergebnis jeder derartigen Vereinigung ist eine Person, die Eigenschaften beider Spezies zeigt, aber zu keiner vollständig gehört - ein Schicksal, das alle Mischlinge teilen.

Halb-Elfen verfügen meistens über den Körperbau des menschlichen Elternteils, aber das ist nicht immer so. Ihre Größe liegt zwischen 60 und 75 Zoll, ihr Gewicht zwischen sechs und elf Stein. Manchmal können sie als reinrassige Elfen oder reinrassige Menschen gelten, aber der geübte Beobachter erkennt fast immer eine Verschmelzung von Zügen, die bei keiner der beiden Spezies verbreitet ist. Selbst wenn sie von kleiner Statur sind, haben sie die Proportionen normaler Menschen und nicht die langen Arme, Beine, Finger oder Zehen eines Elfs. Die spitzen Ohren des Elfen-Elternteils sind fast immer vorhanden, und sie können auch den klassischen

Elfen-Teint haben, aber ihre Haarfarbe verrät meistens ihr menschliches Blut.

Halb-Elfen werden weder in der Gesellschaft der Menschen noch in der der Elfen diskriminiert, fühlen sich aber in keiner richtig wohl. Leben sie unter Elfen, begrüßen ihre reinrassigen Verwandten sie selten mit "Bruder" oder "Schwester", selbst wenn sie dem Elternteil des Halb-Elfs sehr nahe stehen; ein Halb-Elf wird "Cousin" genannt, eine Erinnerung daran, dass er ein nicht völlig willkommener Außenseiter ist und immer sein wird. Unter Menschen können sie sich ungehindert in der Gesellschaft bewegen und ihr Leben meistern wie alle anderen, aber ihre Langlebigkeit ist ein Hindernis beim Aufbau längerfristiger Beziehungen; Halb-Elfen haben eine natürliche Lebensspanne von 400 Jahren und mehr.

Der Charakter eines bestimmten Halb-Elfs hängt weitgehend von seiner Erziehung ab und ob er überwiegend in der Gesellschaft von Elfen oder Menschen großgezogen wurde. Auch wenn Halb-Elfen die tief greifende und angeborene Beziehung zu lebenden Wesen fehlt, die Elfen an den Tag legen, scheinen sie irgendwie mit der Natur zu kommunizieren und zeigen oft eine große Tierliebe oder die Neigung, viel Zeit im Freien zu verbringen. Sie zeigen keine Spur der Arroganz, die man Elfen nachsagt, und hegen auch sehr selten die Vorurteile der Elfen gegenüber anderen Spezies; die einzige Ausnahme von dieser Regel scheinen reinrassige Orks zu sein, die sie instinktiv verabscheuen, genau wie Menschen und Elfen.

Halb-Elfen besitzen dieselben angeborenen magischen Fähigkeiten, die man ihren Elfen-Vorfahren nachsagt, wenn auch in geringerem Maße. Sie werden geschickte Magier, sollten sie beschließen, diese Kunst zu studieren. Auch sind sie nicht ganz frei von den Schwierigkeiten der Elfen, die Anwendung der Naturgesetze zu meistern, und häufig im Nachteil, wenn es darum geht, Technologen zu werden ... aber das lässt sich durch Konzentration und harte Arbeit leicht überwinden, wenn der Student hinreichend motiviert ist. In jedem Fall können sie jeden Beruf ergreifen, den sie wollen, und da sie sich keinerlei Diskriminierung ausgesetzt sehen, werden sie ausgezeichnete Rechtsanwälte, Händler und Ladenbesitzer. Ein Großteil der Halb-Elfen lebt in ländlichen Gegenden und arbeitet als Bauern, Hirten und Jäger; aufgrund ihrer Sehkraft und Treffsicherheit, die sie ihrem Elfen-Erbe verdanken, sind Halb-Elfen als Jäger und Führer sehr gesucht.

Ork

Bis zum heutigen Tag haben Religion wie auch Wissenschaft die Neigung gezeigt, Orks als "monströse" Spezies einzustufen, und eine unmittelbare Verwandtschaft mit den Oger vermutet, da beide über ähnliche Charaktereigenschaften verfügen. Diese angenommene Verwandtschaft existiert aber nicht, davon abgesehen, dass Oger ebenfalls das Produkt der "Übernatürlichen Auslese" sind und auf ihre Weise einen Zweig des Stammbaums der Menschen darstellen. Aufgrund letzter Analysen zeigt sich, dass Orks einer weitaus jüngeren Spezies als die Riesen angehören, von denen die Oger abstammen, mithin also das Ergebnis eines neueren Prozesses "Übernatürlicher Auslese" sind. Vom Standpunkt des Wissenschaftlers aus gesehen ist ihre Ähnlichkeit mit den Oger nur zufällig.

Es ist schwer zu sagen, wann die ersten Orks auftauchten. Wir finden selten ein unversehrtes Skelett; die Orks neigen dazu, ihre Toten zu verspeisen, statt sie zu begraben. Nichtsdestotrotz finden wir erste Spuren ihrer Existenz vor wenigen tausend Jahren, maximal zehntausend, in der Gegend der Dunkelsümpfe. Orks sind eine junge Spezies, Produkt eines relativ neuen und äußerst mächtigen Zaubers, und die Tatsache, dass ihre Vorfahren einst Menschen waren, könnte eine Erklärung für den tiefen, instinktiven Ekel sein, den die meisten Menschen in ihrer Gegenwart empfinden.

Der durchschnittliche Ork hat eine Körpergröße von 60 bis 70 Zoll oder 165 Zentimetern, aber in der Praxis erreicht er selten diese Größe. Die Wirbelsäule der Orks neigt zu Deformierungen, was zu Buckeln, hängenden Schultern oder einem nach vorn hängenden Kopf führt; das ist ihrer theoretischen Größe abträglich. Sie wiegen zwischen sieben und zwölf Stein, genau wie Menschen, aber damit enden die Ähnlichkeiten zwischen beiden Spezies. Die Gesichtszüge eines Orks bilden eine verzerrte Parodie der menschlichen Norm und lassen nicht selten Eigenheiten erkennen, die mehr zu einem wilden Eber oder Tiger passen würden. Sie können spitze Ohren, lange Stoßzähne oder eine schweineähnliche Schnauze haben, schlitzförmige Pupillen in den Augen oder andere Abweichungen; sie sind außerdem anfällig für die Hasenscharte oder "Ork-Lippe", wie manche sagen. Nach menschlichen Standards sind ihre Zähne ebenfalls ungewöhnlich; meist sind sie spitz und unebenmäßig, und wenn ein Ork einen Zahn verliert, wächst dieser sofort nach - eine Eigenheit, die sie mit den Haien gemeinsam haben.

Die natürliche Lebensspanne eines Orks ist kurz, rund 40 Jahre. Aber sie vermehren sich rasend schnell; eine Orkfrau bringt ihr Junges binnen vier Monaten zur Welt, und wenn die Kinder auf der Welt sind, reifen sie viel schneller als Menschenkinder und können nach nicht einmal sechs Monaten gehen und sogar rennen. Orkbabys werden auch häufiger paarweise geboren als Menschenbabys; Zwillinge und Drillinge sind keine Seltenheit. Da Orkmütter nur zwei Brüste und Arme haben, wird das dritte Kind von Drillingen meist dem Vater gegeben, der das Neugeborene verspeist, um seine Fruchtbarkeit zu feiern.

Trotz ihrer kurzen Lebensspanne besitzen die Orks eine erschreckende Vitalität. Sie besitzen eine enorme Kraft, die viel größer ist, als man von einem Menschen derselben Größe erwarten würde. Verletzungen heilen fast augenblicklich wieder. Wenn Hände, Füße oder individuelle Gliedmaßen abgetrennt werden, leben diese Extremitäten ein paar Minuten unabhängig vom Körper weiter; selbst ganze Arme oder Beine können erfolgreich wieder angenähert werden, wenn ein kompetenter Chirurg die Operation durchführt. Orks sind höchst widerstandsfähig gegen Krankheiten und scheinen immun gegenüber Infektionen jeder Art zu sein, wie zum Beispiel Wundbrand; auch leiden sie viel seltener als Menschen unter extremer Kälte oder Hitze. Diese unerschütterliche Gesundheit scheint ein Aspekt des magischen Wirkens zu sein, das sie vor Jahrtausenden vom Rest der menschlichen Rasse abgespalten hat; selbst in den ältesten Berichten über ihre Spezies finden sich Bemerkungen über die eiserne

Konstitution der Orks.

Orks leben in großen Stämmen mit bis zu 30 oder 40 Mitgliedern in einer Gruppe. Die Männer beherrschen die Gesellschaft, der stärkste und listenreichste Mann ist Stammesführer; andere Männer arbeiten bei der Jagd und dem Schutz der Frauen zusammen, widersprechen aber niemals Entscheidungen des Häuptlings, es sei denn, sie wollen ihn direkt herausfordern. Ein Häuptling der Orks muss jederzeit auf einen derartigen Kampf um die Herrschaft vorbereitet sein. Ist er nicht wachsam, wird er unweigerlich von einem jüngeren und kräftigeren Ork besiegt ... oder von einem stärkeren Angehörigen einer anderen Spezies. Man weiß, dass Oger schon über Ork-Stämme geherrscht und sie angeführt haben. Selbst ein Halb-Ork oder ein besonders degenerierter Mensch könnte diese Machtposition innehaben, wie im Falle von Sawney Beane, dem berühmten Kannibalen von Cattan.

Orks sind von Natur aus ein Nomadenvolk und ziehen unablässig von einem Ort zum anderen. An den einsamen Orten der Welt und den Ausläufern besiedelter Gebiete stellen sie eine konstante Gefahr dar; Ork-Stämme kann man in jeder Region finden, die nicht allzu dicht von zivilisierten Wesen bewohnt ist. Der Charakter der Orks wird von zwei wichtigen Einflüssen beherrscht: Furcht und Hass. Sie hassen praktisch alles, was lebt, besonders andere denkende Wesen, und sie fürchten alles, was in irgendeiner Weise stärker ist als sie - z.B. alle Wesen, die sie töten können. Furcht führt beim Ork zu Respekt und Ehrfurcht; Hass früher oder später unweigerlich zu Gewalt und Mord ... meistens früher.

Alchimistische Tests von Ork-Gewebe zeigen eine ausgeprägte mystische Schwingung, die in Fleisch und Knochen eingebettet ist. Würde ihre Gattung mehr als nur die niedrigste animalische Schläue besitzen, könnten sie großartige Magier sein - eine Vorstellung, die die meisten von uns zweifellos mit Grauen erfüllt! Glücklicherweise besitzen Orks keine nennenswerte angeborene Intelligenz. Dieselbe Magie, die ihre Lebensspanne verkürzt und ihre Körper deformiert hat, wirkt auch in ihrem Gehirn, erfüllt sie mit Hass und Wut und hält sie von den höheren Regionen des Denkens fern.

Die Tatsache, dass Orks kräftig und nur mäßig intelligent sind, qualifiziert sie auf einmalige Weise zu Tagelöhnnern. Manche dürfen sogar in den ärmeren Vierteln von Industriestädten wie Tarant leben, sofern sie bereit sind, in den umliegenden Fabriken zu arbeiten. Trotz ihres unauslöschlichen Hasses auf die zivilisierteren Völker suchen Orks derlei Arbeiten mit Vorbedacht; sie scheinen sich unwiderstehlich von jeder Form von Technologie angezogen zu fühlen, auch wenn ihnen das Verständnis für die Naturgesetze fehlt. Offenbar mögen sie Werkzeuge und Maschinen, die sie selbst nicht herstellen könnten, und ganz besonders lieben sie Feuerwaffen ... auch wenn nur wenige Händler unmoralisch genug sind, eine derartige Waffe an einen Ork zu

verkaufen!

Halb-Ork

Der Halb-Ork ist eine Mischarte, das Ergebnis einer Kreuzung zwischen dem Ork und dem reinrassigen Menschen. Eine derartige Paarung kommt üblicherweise durch Vergewaltigung zustande, die Mutter Mensch, der Vater Ork; in seltenen Fällen kann es jedoch vorkommen, dass sich Menschenmänner freiwillig mit Orkfrauen paaren, und Halb-Orks können auch untereinander heiraten und Nachkommen zeugen. In jedem Fall gilt die Kreuzung von Menschen- und Orkblut bei gewöhnlichen Menschen als höchst geschmacklos; sie betrachten die Kinder einer solchen Vereinigung voll Ekel und Abscheu.

Das körperliche Erscheinungsbild der Halb-Orks ist höchst unterschiedlich. Sie haben ungefähr dieselbe Statur wie Menschen, ihre Größe liegt zwischen 65 und 80 Zoll oder 175 Zentimetern, ihr Gewicht zwischen sieben und zwölf Stein. Generell sehen sie meist wie große, robuste Orks aus und sind weitgehend frei von Deformierungen der Wirbelsäule, die ihre reinrassigen Ork-Eltern quälen. Sie sind nur unmerklich unbehärtet und haben nicht ganz so vorstehende Zähne wie Orks. Natürlich ist das keineswegs eine eiserne Regel; manche Halb-Orks kann man kaum von Menschen unterscheiden. Nur vagste Hinweise deuten auf das Ork-Erbe solcher Individuen hin. Einem geübten Beobachter mag auffallen, dass das Subjekt eine dichtere Körperbehaarung als ein normaler Mensch aufweist, dass die Nase nach oben zeigt, die Fingernägel besonders kräftig und scharf oder die Eckzähne besonders groß sind ... aber sonst kann es wenig Hinweise geben, dass etwas nicht stimmt. Halb-Orks können manchmal viele Jahre "unerkannt" bleiben, bis sie entlarvt werden, selbst bei denen, die ihnen nahe stehen.

Bedauerlicherweise ist ein höchst menschliches Äußeres bei Halb-Orks nicht häufig. Ganz allgemein haben selbst die schönsten Halb-Orks einige eindeutige Ork-Merkmale, die sie für ihr ganzes Leben brandmarken, sollten sie beschließen, in der Gesellschaft der Menschen zu leben. Halb-Orks finden selten Arbeit, es sei denn, in den niedersten Tätigkeiten. In ländlichen Gemeinden können sie Gehilfen in der Landwirtschaft werden, aber in den Städten finden sie selten einen Beruf, abgesehen von den am wenigsten geachteten: Müllkutscher, Schornsteinfeger, Lumpensammler, Bergbau- oder Fabrikarbeiter. Im Gegensatz dazu steigen Halb-Orks oft hoch in der Hierarchie der Ork-Stämme auf, sollten sie beschließen, ganz auf die Gesellschaft von Menschen zu verzichten; sie sind weitaus intelligenter als reinrassige Orks, und die Fähigkeit, klar zu denken, ist ihnen besonders in einer Umgebung dienlich, in der nur die Stärksten überleben.

Was den allgemeinen Charakter der Halb-Orks angeht, so ist das ein heikles Thema. Orks haben an sich keinen eigentlichen Familiensinn, diskriminieren ihre Halb-Ork-Kinder aber auch nicht; Halb-Orks verdienen sich ihren Respekt durch Stärke und Verschlagenheit, ohne Rücksicht auf ihr Äußeres. Menschen hingegen akzeptieren Halb-Orks so gut wie nie in ihren Familien und behandeln sie auch nicht gut genug, um die edleren Gefühle zu wecken.

en, die wir mit unserer Spezies verbinden. Die Intoleranz, der sich Halb-Orks in unserer Gesellschaft ausgesetzt sehen, prägt ihre gesamte Einstellung zum Leben, und man kann unmöglich sagen, ob sie imstande wären, ihre Ork-Neigungen zu überwinden, würden sie von Geburt an wie Menschen behandelt werden. Wie auch immer, in der momentanen Situation neigt man dazu, Halb-Orks als roh, korrupt, rachsüchtig und gewalttätig anzusehen. Angesichts der Umstände, unter denen sie normalerweise großgezogen werden, kann das kaum überraschen!

Einigen Halb-Orks gelingt es, das brutale Temperament der Orks zu unterdrücken, mit dem sie geschlagen sind. Ihre angeborene Intelligenz ermöglicht ihnen, in Verbindung mit dem geringen Vorteil, Mitglieder einer von Hause aus magischen Spezies zu sein, einige Grundlagen der Zauberkunst zu erlernen, wenn es ihnen gestattet wird. Bietet sich die Gelegenheit, können sie auch das Wirken der Naturgesetze erlernen und Technologien werden. Allerdings bekommen sie solche Chancen selten, da sie kaum oder wenig Zugang zu einer höheren Schulbildung haben; alle zivilisierten Spezies diskriminieren sie ganz unverhohlen, die meisten schätzen ihre geistigen Fähigkeiten als gering ein. Dennoch können sie in den rund sechzig Jahren, die das Leben eines Halb-Orks dauert, eine Menge erreichen. Einige wurden berühmte Banditen; andere haben mehr Menschlichkeit gezeigt als die reinrassigen Menschen, die ihnen das Leben geschenkt haben. Von Geburt ist ihr Leben ein Drahtseilakt, und jeder vernünftige Mensch kann sehen, dass sie oft nur deshalb dem Bösen verfallen, weil sie in diese Rolle gedrängt werden.



A-3: Informationen über Zauber

Das Folgende ist ein Auszug aus Thomas Redwines Abhandlung "Angewandte Magie", mit freundlicher Genehmigung des Autors. Alle Informationen über Zauber sind eine Ergänzung zu den Informationen im Abschnitt "Zauber" von Kapitel 2.

Anatomie eines Desasters, oder:
Wie und warum unsere Zauber versagen

Ain praktizierender Magier hat keinen größeren Feind als Überheblichkeit. Es gibt tausend und eine Möglichkeit, wie ein Zauber schief gehen kann, selbst wenn er mit äußerster Sorgfalt formuliert und gewirkt wird. Und was könnte frustrierender, demütigender, enttäuschender und gefährlicher sein als ein misslungener Zauber? Ganz gleich, ob wir erfolgreich sind oder nicht, der Zaubernde muss für jeden Versuch, die mystischen Kräfte zu lenken, den vollen Preis an Energiepunkten bezahlen. Erschöpfung ist allerdings nicht die einzige mögliche Folge eines misslungenen Zaubers; ich habe selbst gesehen, wie Magierkollegen schwer verletzt oder sogar getötet wurden, wenn ein Zauber nicht die beabsichtigte Wirkung erzielte!

Was viele Zauberer novizen nicht begreifen (und viele erfahrenere Magier vergessen) ist die Tatsache, dass das Ziel eines jeglichen Zauberwirkens eine unbekannte Menge Widerstand besitzen kann - und bei ausreichend Widerstand misslingen selbst die meisterlichsten Beschwörungen.

Als Faustregel gilt: Jeder Zauber, der gegen ein Lebewesen gewirkt wird, kann auf Widerstand entweder durch Konstitution oder Willenskraft treffen, je nachdem, ob die Magie sich gegen die körperlichen oder geistigen Fähigkeiten richtet. Ist das Glück dem Ziel hold und die Würfel ergeben einen Wert, der gleich oder weniger ist als der Widerstandskraft-Wert, beeinflusst der Zauber das Ziel nicht - ganz gleich, wie perfekt der Zauber gewirkt wurde!

Im Interesse von Gesundheit und Sicherheit meiner Magierkollegen, besonders derjenigen jung an Jahren, habe ich mich daran gemacht, die folgenden Notizen über die Magie von Arcanum zu verfassen. Auf den folgenden Seiten habe ich sorgsam jeden mir bekannten Zauber aus allen sechzehn Schulen der Magie aufgelistet. Ich habe mich bemüht, dem potenziellen Zauberer in jedem Eintrag eine Vorstellung von der Intelligenz zu geben, die erforderlich ist, um den Zauber zu wirken, sowie von der minimalsten Stufe der Erfahrung, die erforderlich ist, um seine

Anwendung zu lernen. Wo immer möglich habe ich auch jene Widerstandskraft-Werte aufgeführt, die dem Erfolg des Zaubernden am hinderlichsten sein dürften.

Manchmal habe ich Zauber, denen leichter oder schwerer zu widerstehen ist, mit einem Plus- oder Minus-Zeichen versehen; diese Zahlenwerte werden auf den störenden Widerstandskraft-Wert angewendet, bevor die Würfel rollen. Es sollte auf der Hand liegen, dass das Plus-Symbol zu Gunsten des Ziels wirkt, das Minus-Symbol hingegen zu Gunsten des Zaubernden. Ein Zauber, dem eine Konstitution von +10 widersteht, wird viel häufiger misslingen als einer, dem eine Konstitution von -5 widersteht!

ZUMTHEMA GENERELLER WIDERSTAND GEGEN MAGIE

Sollte das anvisierte Ziel eines Zaubers eine angeborene Widerstandskraft gegen Magie besitzen, so steckt der unerschrockene Magier ziemlich in der Klemme! Diese spezielle Form der Widerstandskraft kommt zum Einsatz, bevor irgendwelche "Rettungswürfe" gemacht werden; hat sie Erfolg, so wird der Magier eines von vier möglichen Resultaten erhalten - welches das ist, kommt ganz auf den gewirkten Zauber an:

1. Sollte der Zauber Schaden anrichten, so wird der Schaden um die Menge der Widerstandskraft des Ziels reduziert.
2. Ist es mit Energiepunkt-Kosten verbunden, den Zauber aufrechtzuerhalten, werden diese Kosten um den Faktor $100/(100 - \text{Widerstandskraft})$ erhöht; der Zauber kann bei einer Kreatur mit 100 % Widerstandskraft nicht aufrechterhalten werden.
3. Richtet der Zauber keinen Schaden an, hat aber stattdessen einen "Rettungswurf", bekommt das Ziel auf den Rettungswert einen Bonus von +1 für jeweils 10 % Widerstandskraft (z.B. +1 für Widerstandskraft 1 - 10 %, +2 für Widerstandskraft 11 - 20 % usw., bis zu +10 für Widerstandskraft 91 - 100 %).
4. Anderenfalls kann es vorkommen, dass der Zauber überhaupt keinen Einfluss auf die Kreatur hat; die Chance, dass dieses schrecklich peinliche Ereignis eintritt, ist gleich der Widerstandskraft des Ziels gegen Magie.
4. Anderenfalls kann es vorkommen, dass der Zauber überhaupt keinen Einfluss auf die Kreatur hat; die Chance, dass dieses schrecklich peinliche Ereignis eintritt, ist gleich der Widerstandskraft des Ziels gegen Magie.

Der Magier sollte die Resultate in der obigen Reihenfolge überprüfen. Ein Beispiel: Ein Stichflamme-Zauber, der auf eine Kreatur mit 80 % Widerstandskraft gegen Magie geschleudert wird, richtet nur 20 % seines normalen Schadens an, während es mehr Energiepunkte pro Sekunde kostet, einen Schutzschild-Zauber gegen diese Kreatur

aufrechtzuerhalten. Einem Bezauberung-Spruch widersteht dieselbe Kreatur mit +8 ihres Rettungswurfs, während der Zauber Unsichtbare Kraft eine Chance von 80 % hat, die Kreatur nicht einmal ein kleines bisschen vom Zaubernden wegzustoßen.

Eine Kreatur mit einer hohen Widerstandskraft gegen Magie kann diesen Aspekt ihres Daseins nicht willkürlich verändern. Die Konsequenzen dieser Widerstandskraft können ungeheuer frustrierend und manchmal sogar tragisch sein, besonders dann, wenn ein Magier nicht in der Lage ist, die ganze Höhe eines hilfreichen Zaubers auszunutzen (Heilen wäre hier das beste Beispiel!). Das Ziel eines solchen Zaubers könnte der Wirkung der magischen Interferenz selbst dann Widerstand entgegensetzen, wenn die Auswirkungen verzweifelt gewünscht und dringend gebraucht werden: Ein Magier aus meinem Bekanntenkreis war einmal gezwungen, mit anzusehen, wie ein teurer Freund vor seinen Augen verblutete, da die Zauber der weißen Nekromantie, die ihm zur Verfügung standen, praktisch nutzlos waren.

Kurz gesagt: Die Eigenschaft der Widerstandskraft gegen Magie, die es magischen Gegnern schwer macht, uns zu schaden, macht es freundlichen Magiern ebenso schwer, uns zu helfen.

Ein Zauber und sein Ziel

Muss ein Zauber auf ein bestimmtes Ziel gewirkt werden, so muss der Zaubernde das entsprechende Ziel anzeigen, wenn er den Zauber gewirkt hat. Das macht er, indem er das Fadenkreuz auf das betroffene Objekt oder den Ort richtet und linksklickt (ein Rechtsklick bricht den Zauber ab). Einige Zauber, wie zum Beispiel Magie erkennen, werden auf Objekte im Inventar des Spielers gewirkt und bilden somit Ausnahmen von dieser Regel; außerdem gibt es auch eine Anzahl von Zaubern, die überhaupt kein bestimmtes Ziel erfordern, wie zum Beispiel Verborgenes erspüren.

Zauber und Umgebung

Meinen Aufzeichnungen zufolge funktionieren viele Zauber nur in der unmittelbaren Umgebung des Zaubernden. Zum Nutzen des Spielers wird "unmittelbare Umgebung" als das Gebiet definiert, das in der auf den Charakter zentrierten isometrischen Ansicht zu sehen ist; bewegt sich der Zaubernde, so ändert sich diese Umgebung und schließt immer nur das Gebiet ein, das in der isometrischen Ansicht zu sehen ist.

Beschreibung von Zaubern

Die nachfolgende leicht verständliche Tabelle der Beschreibung von Zaubern wurde in sechzehn horizontale Abteilungen aufgeteilt, eine für jede der berühmten Schulen der Magie von Arcanum. Jede Schule enthält fünf Zauber von zunehmender Schwierigkeit und Macht.



	1	2	3	4	5
Transport	Entschräfen	Öffnungsspruch	Unsichtbare Kraft	Raumsprung	Teleportation
Hellsehen	Gesinnung erspüren	Inhalt erschauen	Aura-Erkennung	Verborgenes erspüren	Magie erkennen
Elementar Magie (Luft)	Lebenskraft von Luft	Giftwolke	Windruf	Luftkörper	Luftelementargeist herbeirufen
Elementar Magie (Erde)	Kraft der Erde	Steinwurf	Steinwand	Steinkörper	Erdelementargeist herbeirufen
Elementar Magie (Feuer)	Behändigkeit von Feuer	Feuerwand	Stichflamme	Feuerkörper	Feuerelementargeist herbeirufen
Elementar Magie (Wasser)	Reinheit von Wasser	Nebelruf	Eiswelle	Wasserkörper	Wasserelementargeist herbeirufen
Kraft	Schutzschild	Schock	Energiewand	Blitzschlag	Zersetzung
Geist	Bezauberung	Betäubung	Verwirrung	Alptraum	Willensbeherrschung
Metaphysik	Magiewiderstand	Magieentfernung	Dweomer-Schild	Magiehemmer	Reflektor-Schild
Verwandlung	Harte Hände	Schwächen	Schrumpfen	Fleisch zu Stein	Polymorph
Natur	Tier bezaubern	Umschlingung	Tier steuern	Tierbeistand	Regenerieren
Nekromantie (schwarz)	Schaden	Geist beschwören	Untote herbeirufen	Untote erschaffen	Leben aussaugen
Nekromantie (weiß)	Kleine Heilung	Vergiftung aufhalten	Große Heilung	Zufluchtsstätte	Wiedererwecken
Phantasmik	Erleuchten	Blitz	Sicht verwirren	Phantasma Dämon	Unsichtbarkeit
Herbeizauberung	Insektenplage	Ork-Kämpfer	Schutz-Oger	Höllenpforte	Familiar
Zeit	Magierschloss	Zeitfrost	Beschleunigung	Stasis	Tempus Fugit



Transport

Die Schule des Transportes enthält Zauber, die mit Bewegung und Transport zu tun haben.

Entschräfen

Mindest-Level: 1

Widerstand: Geschicklichkeit

Wirkung: Wenn dem Ziel keine Rettung gegen Geschicklichkeit gelingt, wird ihm die Waffe aus den Händen geschlagen.

Öffnungsspruch

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Das Ziel wird entriegelt (aber nicht geöffnet), wenn die magische Befähigung die Schwierigkeitsstufe des Schlosses übersteigt. Logischerweise nützt dieser Zauber nur bei verschlossenen Türen und Truhen. Dieser Zauber ist im Gegensatz zu "Schlösserknacken" sehr laut und erweckt die Aufmerksamkeit (und möglicherweise Feindseligkeit) von in der Nähe befindlichen Kreaturen.

Unsichtbare Kraft

Mindest-Level: 5

Widerstand: n/a "

Wirkung: Das Ziel wird mehrere Felder zurückgeworfen, direkt weg vom Zaubernden. Ist ein solides Objekt im Weg, ein Baum oder eine Mauer, wird das Ziel vorzeitig gebremst, und ein geringer Schaden kann zugefügt werden.

Raumsprung

Mindest-Level: 10

Widerstand: n/a

Wirkung: Der Zaubernde wird durch Magie auf ein freies Feld seiner Wahl transportiert. Das Ziel kann keine Wände oder geschlossene Türen überwinden.

Teleportation

Mindest-Level: 15

Widerstand: n/a

Wirkung: Durch Wirken dieses Zaubers wird das Weltkarten-Interface aufgerufen; der Spieler kann auf jeden bekannten Ort klicken und wird unverzüglich dorthin gebracht.



Hellsehen

Die Schule des Hellsehens behandelt das Sammeln von Informationen mit Hilfe der Magie.

Gesinnung erspüren

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber offenbart die Gesinnung jeder Kreatur. Untersucht der Zaubernde eine Kreatur, während dieser Zauber aktiv ist, so wird deren Gesinnung in der Beschreibung der Kreatur im Nachrichten-Fenster angezeigt.

Inhalt erschauen

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber offenbart dem Zaubernden den Inhalt eines anvisierten Behälters.

Aura-Erkennung

Mindest-Level: 5

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber offenbart die grundlegenden Eigenschaften der Ziel-Kreatur.

Unsichtbarkeit erspüren

Mindest-Level: 10

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber zeigt alle unsichtbaren Kreaturen und Objekte in der Umgebung des Zaubernden. Sie erscheinen als transparente Bilder. Er verleiht dem Zaubernden auch die Stufe 20 im 'Fallen erkennen'.

Magie erkennen

Mindest-Level: 15

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber bestimmt alle magischen Eigenschaften eines Gegenstandes im Inventar des Zaubernden. Der Zaubernde muss den Gegenstand mit einem speziellen Mauszeiger anwählen, der nach Wirken des Zaubers erscheint.



Elementar-Magie (Luft)

Die Schule der Luft befasst sich mit den Zaubern, die das erste Element (Luft und Wind) beeinflussen.

Lebenskraft von Luft

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber verbessert die Konstitution der Ziel-Kreatur.

Giftwolke

Mindest-Level: 1

Widerstand: Konstitution

Wirkung: Dieser Zauber erzeugt eine große Wolke ätzenden Gases auf dem Ziel-Feld. Jede Kreatur in dieser Wolke muss einen Rettungswurf machen oder Schaden hinnehmen, der durch Gift-Widerstand reduziert werden kann. Bleibt eine Kreatur in der Wolke, muss sie ihren Rettungswurf alle paar Sekunden wiederholen oder mehrfachen Schaden hinnehmen.

Windruf

Mindest-Level: 5

Widerstand: Konstitution -5

Wirkung: Dieser Zauber erzeugt eine Windböe, die vom Zaubernden als Mittelpunkt aus in alle Richtungen weht. Jeder Gegenstand, der weniger als 5 Pfund wiegt, wird vom Zaubernden fortgeweht. Jede Kreatur muss einen Rettungswurf machen oder wird mehrere Felder zurückgeschleudert und kann Schaden nehmen, wenn sie gegen einen festen Gegenstand prallt.

Luftkörper

Mindest-Level: 10

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber verwandelt den Körper des Ziels in Luft und macht ihn unsichtbar. Die Schnelligkeit des Ziels wird auf 1 reduziert. Unter Einfluss dieses Zaubers ist das Ziel schwer in einen Kampf zu verwickeln und durch normalen Schaden zu verletzen, Zauber und Feuer können es jedoch beeinflussen, und der Zauber Windruf kann schweren Schaden anrichten.

Luftelementargeist herbeirufen

Mindest-Level: 15

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber ruft einen Luftgeist herbei, der auf dem Ziel-Feld erscheint und die Feinde des Zaubernden sofort angreift. Der Elementargeist bleibt, bis er stirbt oder der Zauber aufgehoben wird.

Elementar-Magie (Erde)

Die Schule der Erde befasst sich mit den Zaubern, die das zweite Element (Erde und Stein) beeinflussen.

Kraft der Erde

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber verbessert die Stärke der Ziel-Kreatur.

Steinwurf

Mindest-Level: 1

Widerstand: Konstitution -5

Wirkung: Dieser Zauber erzeugt ein Wurfgeschoss aus Stein, das unbirrt vom Zaubernden zum Ziel fliegt und Schaden anrichtet. Nach dem Aufprall verschwindet das Geschoss.

Steinwand

Mindest-Level: 5

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber erzeugt eine Steinmauer auf dem Feld, das der Zaubernde angezeigt hat. Die Steinmauer bleibt bestehen, bis sie zerstört oder der Zauber aufgehoben wird.

Steinkörper

Mindest-Level: 10

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber verwandelt den Körper des Ziels in Stein und verleiht eine Schaden-Widerstandskraft von 50 %. Die Schnelligkeit des Ziels wird um 5 Punkte reduziert, ein unbewaffneter Angriff des Ziels richtet dagegen zusätzlichen Schaden von 5 Punkten beim Gegner an.

Erdelementargeist herbeirufen

Mindest-Level: 15

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber ruft einen Erdgeist herbei, der auf dem Ziel-Feld erscheint und die Feinde des Zaubernden sofort angreift. Der Elementargeist bleibt, bis er stirbt oder der Zauber aufgehoben wird.



Elementar-Magie (Feuer)

Die Schule des Feuers befasst sich mit den Zaubern, die das dritte Element (Feuer und Hitze) beeinflussen.

Behändigkeit von Feuer

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber verbessert die Geschicklichkeit der Ziel-Kreatur.

Feuerwand

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber erzeugt eine Feuerwand auf einem vorher bestimmten freien Feld. Jede Kreatur, die durch diese Wand geht, erleidet Feuerschaden. Die Feuerwand bleibt bestehen, bis sie zerstört oder der Zauber aufgehoben wird.

Stichflamme

Mindest-Level: 5

Widerstand: Konstitution -5

Wirkung: Dieser Zauber erzeugt eine Kugel überhitzten Plasmas, die von der Hand des Zaubernden zum vorher bestimmten Feld fliegt und dort explodiert. Jede Kreatur auf diesem oder den umliegenden Feldern muss Feuerschaden aufgrund der Explosion hinnehmen. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert den zugefügten Schaden.

Feuerkörper

Mindest-Level: 10

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber verwandelt die Ziel-Kreatur in Feuer; sie erhält zusätzliche Widerstandskraft gegen Feuer und richtet bei einem unbewaffneten Angriff zusätzliche Punkte Feuerschaden an. Jede Kreatur, die das Ziel unbewaffnet oder mit einer Nahkampfwaffe angreift, muss ein paar Trefferpunkte Feuerschaden hinnehmen.

Feuerelementargeist herbeirufen

Mindest-Level: 15

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber ruft einen Feuergeist herbei, der auf dem Ziel-Feld erscheint und die Feinde des Zaubernden sofort angreift. Der Elementargeist bleibt, bis er stirbt oder der Zauber aufgehoben wird.

Elementar-Magie (Wasser)

Die Schule des Wassers befasst sich mit den Zaubern, die das vierte Element (Wasser und Eis) beeinflussen.

Reinheit von Wasser

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber erhöht die Schönheit der Ziel-Kreatur.

Nebelruf

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber erzeugt einen wallenden Nebel mit dem Ziel-Feld als Mittelpunkt. In diesem Nebel ist die Sicht auf 0 reduziert, hindurchsehen ist nicht möglich.

Eiswelle

Mindest-Level: 5

Widerstand: Konstitution -5

Wirkung: Dieser Zauber erzeugt einen Eis- und Graupelsturm mit dem Ziel-Feld als Mittelpunkt. Jede Kreatur in dem Sturm muss einen Rettungswurf machen oder Schaden hinnehmen. Bleibt eine Kreatur in dem Sturm, muss sie ihren Rettungswurf alle paar Sekunden wiederholen oder mehrfachen Schaden hinnehmen.

Wasserkörper

Mindest-Level: 10

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber verflüssigt die Ziel-Kreatur und macht sie durchsichtig. Die Schnelligkeit des Ziels wird um 5 reduziert. Das Ziel kann keinen Kampf beginnen und ist unter dem Einfluss dieses Zaubers schwer mit normalem Schaden zu verletzen, aber andere Zauber sowie Feuer können Wirkung zeigen.

Wasserelementargeist herbeirufen

Mindest-Level: 15

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber ruft einen Wassergeist herbei, der auf dem Ziel-Feld erscheint und die Feinde des Zaubernden sofort angreift. Der Elementargeist bleibt, bis er stirbt oder der Zauber aufgehoben wird.



Kraft

Die Schule der Kraft befasst sich mit den Zaubern, die reine Energie beeinflussen und lenken.

Schutzschild"

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber erzeugt einen schützenden Energieschild um das Ziel, erhöht seine Rüstungsklasse sowie die Widerstandskräfte gegen Schaden, Feuer und Elektrizität. Kumulative Anwendung dieses Zaubers hat keine Wirkung.

Schock

Mindest-Level: 1

Widerstand: Konstitution -10

Wirkung: Wird dieser Zauber gewirkt, fließt Elektrizität vom Zaubernden aus in alle Kreaturen der Umgebung und richtet elektrischen Schaden an. Ein erfolgreicher Rettungswurf halbiert diesen Schaden.

Energiewand

Mindest-Level: 5

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber erzeugt eine flimmernde Energiewand auf einem vorher bestimmten freien Feld. Diese Wand ist unpassierbar, bis sie aufgelöst wird oder zerfällt.

Blitzschlag

"Mindest-Level: 10

"Widerstand: Konstitution -5

Wirkung: Dieser Zauber lässt einen Blitzstrahl entstehen, der vom Zaubernden ausgeht und auf ein vorher bestimmtes Feld oder Ziel trifft. Jede Kreatur, die von dem Strahl getroffen wird, erleidet Elektrikschaden. Ist ein Rettungswurf erfolgreich, wird der Schaden auf die Hälfte reduziert.

Zersetzung

Mindest-Level: 15

"Widerstand: Konstitution -5

Wirkung: Dieser Zauber eliminiert die Bindekräfte zwischen Atomen, löst das Ziel in seine Elementarteilchen auf und zerstreut sie. Ist das Ziel eine Kreatur, kann ein erfolgreicher Rettungswurf dieses Schicksal verhindern. Andernfalls werden diese Kreatur und ihr Inventar völlig vernichtet, eine Wiederbelebung ist nicht möglich.



Geist

Die Schule des Geistes befasst sich mit den Zaubern, die den Geist des Ziel-Charakters beeinflussen und steuern. Logischerweise haben diese Zauber keine Wirkung auf geistlose Geschöpfe wie Zombies und andere Untote.

Bezauberung

Mindest-Level: 1

Widerstand: Willenskraft

Wirkung: Dieser Zauber erhöht die Reaktion des Ziels gegenüber dem Zaubernden.

Klingt dieser Zauber nach ein paar Minuten ab, hat das Ziel eine verringerte Reaktion gegen den Zaubernden. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Spieler-Charaktere und ist auch im Kampf wirkungslos.

Betäubung

Mindest-Level: 1

Widerstand: Willenskraft

Wirkung: Dieser Zauber betäubt das Ziel für ein paar Sekunden, wenn kein Rettungswurf versucht wird. In dieser Zeit ist das Ziel benommen und kann sich weder bewegen noch angreifen.

Willensschwächung

Mindest-Level: 5

Widerstand: Willenskraft

Wirkung: Dieser Zauber bewirkt, dass die Willenskraft der Ziel-Kreatur um die Hälfte sinkt, solange der Zauber aufrechterhalten und kein Rettungswurf versucht wird.

Alptraum

Mindest-Level: 10

Widerstand: Willenskraft

Wirkung: Dieser Zauber bewirkt, dass alle Kreaturen in der Umgebung des Zaubernden Rettungswürfe versuchen oder von Grauen erfüllt fliehen. Die fliehenden Kreaturen werden sich so schnell sie können vom Zaubernden entfernen.

Willensbeherrschung

Mindest-Level: 15

Widerstand: Willenskraft

Wirkung: Dieser Zauber bringt den Geist des Ziels unter die Kontrolle des Zaubernden, wenn kein Rettungswurf gemacht wird. Die Kreatur folgt dem Zaubernden, solange der Zauber aufrechterhalten wird (ohne Rücksicht auf das Charisma des Zaubernden); im Kampf wird sie die Gegner des Zaubernden angreifen. Solange der Zauber aufrechter-

halten bleibt, wird die Kreatur sich auch verhalten, als wäre sie vom Zaubernden mit "Bezauberung" beirrt worden; wird der Zauber aufgehoben, tritt dieselbe negative Reaktion ein. Dieser Zauber kostet für Kreaturen höherer Level mehr Energiepunkte und hat keine Wirkung auf Spieler-Charaktere.

Metaphysik

Die Schule der Metaphysik befasst sich mit den Zaubern, die auf andere Zauber wirken.

Magiewiderstand

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber erhöht die Widerstandskraft des Ziels gegen Magie.

Magieentfernung

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber beendet die Wirkung existierender Zauber auf das Ziel. Ist das Ziel eine Kreatur oder ein magisch behandeltes Objekt (zum Beispiel eine Tür mit "Magierschloss"), werden alle auf das Ziel gerichteten Zauber aufgehoben. Ist das Ziel ein magisch erschaffenes Objekt, etwa eine "Feuerwand" oder ein herbeigezauberter Oger, wird es zerstört.

Dweomer-Schild

Mindest-Level: 5

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber verhindert, dass Magie auf das Ziel wirkt. Er beendet automatisch jeden existierenden Zauber auf dem Ziel durch "Magieentfernung".

Magiehemmer

Mindest-Level: 10

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber hindert das Ziel daran, irgendwelche Zauber zu wirken. Außerdem funktionieren Zauber magischer Gegenstände beim Ziel nicht, solange dieser Zauber aufrechterhalten wird.

Reflektor-Schild

Mindest-Level: 15

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber erzeugt ein schützendes Feld; jeder Zauber wird vollständig auf

den Zaubernden zurückgeworfen, als hätte das Ziel selbst den Zauber gegen den Zaubernden gewirkt. Wird ein Zauber zurückgeworfen, benötigt der Schild mehr Energiepunkte.

Verwandlung

Die Schule der Verwandlung befasst sich mit den Zaubern, die die körperliche Beschaffenheit des Ziels verändern.

Harte Hände

Mindest-Level: 1

"Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber lässt die Hände der Ziel-Kreatur mehr Schaden anrichten.

Schwächen

Mindest-Level: 1

"Widerstand: Konstitution -5

Wirkung: Dieser Zauber schwächt die Substanz des Ziels und reduziert die Widerstandskraft gegen Schaden für die Dauer des Zaubers. Ist das Ziel eine Kreatur, kann ein erfolgreicher Rettungswurf den Zauber unwirksam machen.

Schrumpfen

Mindest-Level: 5

"Widerstand: Konstitution -5

Wirkung: Dieser Zauber reduziert die Kreatur auf die Hälfte ihrer Größe. In geschrumpftem Zustand bewegt sie sich nur halb so schnell, richtet bei einem Angriff den halben Schaden an und verfügt über eine verringerte Stärke. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf unbelebte Objekte.

Fleisch zu Stein

Mindest-Level: 10

"Widerstand: Konstitution -5

Wirkung: Dieser Zauber verwandelt Fleisch in Stein. Wird er gewirkt, verwandelt er die Kreatur in Stein, wenn kein erfolgreicher Rettungswurf gelingt. Eine versteinerte Kreatur erhält 95 % Widerstandskraft gegen Schaden, Feuer und Elektrizität, kann sich aber weder bewegen, angreifen, sprechen noch sonst etwas tun, bis der Zauber aufgehoben wird.

Polymorph

Mindest-Level: 15

"Widerstand: Konstitution -5

Wirkung: Dieser Zauber verwandelt die Ziel-Kreatur in ein kleines, harmloses Geschöpf, etwa ein Kaninchen oder Schaf, solange der Zauber aufrechterhalten wird. Die Kreatur kann

sich normal bewegen und behält ihre normalen Werte, kann aber weder sprechen oder angreifen noch Zauber wirken. Dieser Zauber hat keine Wirkung auf unbelebte Objekte.

Natur

Die Schule der Natur befasst sich mit den Zaubern, die Pflanzen, Tiere und Naturgewalten steuern.

Tier bezaubern

Mindest-Level: 1

Widerstand: Willenskraft -5

Wirkung: Dieser Zauber ist ähnlich wie Bezauberung, wirkt aber nur bei Tieren. Jedes Tier in der Umgebung zeigt die Reaktion "Gut" gegen den Spieler. Im Kampf wird das Ziel-Tier den Zaubernden nicht mehr angreifen, allerdings können anschließende feindselige Taten einen neuen Angriff auslösen.

Umschlingung

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber verleiht einer Stelle der Vegetation die Gabe der Bewegung. Die Ziel-Kreatur kann dann nicht mehr gehen und wird abgebremst (Schnelligkeit - 10), wenn die Pflanzen versuchen, sie zu ergreifen und festzuhalten.

Tier steuern

Mindest-Level: 5

Widerstand: Willenskraft -5

Wirkung: Dieser Zauber ist ähnlich wie Willensbeherrschung, da er den Geist des Tieres unter die Kontrolle des Zaubernden bringt, wenn kein Rettungswurf unternommen wird. Die Kreatur folgt dem Zaubernden, solange der Zauber aufrechterhalten wird (ohne Rücksicht auf die maximale Zahl von Gefolgsleuten, die das Charisma des Zaubernden zulässt). Im Kampf wird sie die Gegner des Zaubernden angreifen.

Tierbeistand

Mindest-Level: 10

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber ruft ein Tier herbei, das auf dem Ziel-Feld erscheint und die Feinde des Zaubernden sofort angreift. Das Tier bleibt, bis es stirbt oder der Zauber aufgehoben wird.

Regenerieren

Mindest-Level: 15

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber lässt alle Mitglieder der Party schneller heilen, solange er aufrechterhalten wird.

Nekromantie (schwarz)

Die Schule der schwarzen Nekromantie befasst sich mit den Zaubern, die die Lebenskraft eines Wesens negativ beeinflussen.

Schaden

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber fügt der Ziel-Kreatur Schaden zu.

Geist beschwören

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber ermöglicht dem Zaubernden, mit dem Geist des Toten zu sprechen, auf den er angewendet wird. Wird er auf einen toten NSC angewendet, kann der Zaubernde häufig Geheimnisse erfahren, die sonst nicht offenbart würden.

Untote herbeirufen

Mindest-Level: 5

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber ruft eine untote Kreatur herbei, die alle Kreaturen in der Nähe angreift (auch den Zaubernden).

Untote erschaffen

Mindest-Level: 10

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber belebt den Ziel-Leichnam, der dem Zaubernden folgen wird (ohne Rücksicht auf die maximale Zahl der Gefolgsleute, die das Charisma des Zaubernden zulässt). Im Kampf wird er die Gegner des Zaubernden angreifen.

Leben aussaugen

Mindest-Level: 15

Widerstand: Konstitution -5

Wirkung: Dieser Zauber richtet großen Schaden bei der Ziel-Kreatur an, wenn ihr kein erfolgreicher Rettungswurf gelingt. Der Zauber hat keine Wirkung auf Untote.

Nekromantie (weiß)

Die Schule der weißen Nekromantie befasst sich mit den Zaubern, die die Lebenskraft eines Wesens positiv beeinflussen.

Kleine Heilung

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber heilt eine kleine Menge Schaden der Ziel-Kreatur.

Vergiftung aufhalten

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber reduziert den Gift-Faktor des Ziels.

Große Heilung

Mindest-Level: 5

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber heilt eine große Menge Schaden der Ziel-Kreatur.

Zufluchtsstätte

Mindest-Level: 10

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber schützt den Zaubernden vor Untoten, indem er bewirkt, dass sie nicht angreifen.

Wiedererwecken

Mindest-Level: 15

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber erweckt die Ziel-Kreatur wieder zum Leben - mit vollständigen Trefferpunkten und einem Gift-Level von Null.

Phantasmik

Die Schule der Phantasmik befasst sich mit den Zaubern, die Licht und Illusion steuern.

Erleuchten

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber verbessert die Lichtverhältnisse in einem Gebiet rund um die Ziel-Kreatur. Wird er auf eine Kreatur angewendet, wandert der Lichtschein mit ihr.

Blitz

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber blendet die Ziel-Kreatur für einige Zeit.

Sicht verwirren

Mindest-Level: 5

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber erhöht die Rüstungsklasse des Zaubernden.

Phantasma-Dämon

Mindest-Level: 10

Widerstand: Willenskraft -5

Wirkung: Dieser Zauber erzeugt die Illusion eines schrecklichen Ungeheuers. Misstlingt einer Kreatur ihr Rettungswurf, wird sie an die Illusion glauben und statt des Zaubernden das Ungeheuer angreifen. Das imaginäre Ungeheuer bleibt bestehen, bis es getötet oder aufgelöst wird.

Unsichtbarkeit

Mindest-Level: 15

Widerstand: n/a

Wirkung: Das Ziel wird unsichtbar. Es kann von anderen Kreaturen nicht gesehen werden, es sei denn, es greift an - dann erscheint es kurz als transparentes Bild und kann für einen Angriff anvisiert werden.



Herbeizauberung

Die Schule der Herbeizauberung befasst sich mit den Zaubern, die mächtige Kreaturen herbeizaubern.

Insektenplage"

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber ruft einen Insektenschwarm herbei, der die Ziel-Kreatur einhüllt. Die Insekten fügen keinen Schaden zu, halbieren aber die Schnelligkeit der Kreatur, da sie nach den Insekten schlägt.

Ork-Kämpfer

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Durch diesen Spruch wird ein Ork auf das zuvor angegebene freie Feld gezaubert. Diese Kreatur kämpft gegen die Feinde des Zaubernden, bis sie getötet oder aufgelöst wird.

Schutz-Oger

Mindest-Level: 5

Widerstand: n/a

Wirkung: Durch diesen Spruch wird ein Oger auf das zuvor angegebene freie Feld gezaubert. Diese Kreatur kämpft gegen die Feinde des Zaubernden, bis sie getötet oder aufgelöst wird.

Höllenpforte

Mindest-Level: 10

Widerstand: n/a

Wirkung: Durch diesen Spruch wird ein Dämon auf das zuvor angegebene freie Feld gezaubert. Diese Kreatur kämpft gegen die Feinde des Zaubernden, bis sie getötet oder aufgelöst wird. Es gibt jedoch Gerüchte, wonach dieser Dämon manchmal nicht verschwindet, wenn der Zauber beendet wird ...

Familiar

Mindest-Level: 15

Widerstand: n/a

Wirkung: Durch diesen Spruch wird ein Familiar für den Zaubernden herbeigerufen. Diese Kreatur bleibt bei ihm, bis sie getötet wird.



Zeit

Die Schule der Zeit befasst sich mit den Zaubern, die den Verlauf der Zeit steuern.

Magierschloss

Mindest-Level: 1

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber verschließt jedes Tor. Das Türschloss kann nicht geknackt werden, allerdings kann die Tür zerstört werden, um den Durchgang zu ermöglichen.

Zeitfrost

Mindest-Level: 1

Widerstand: Willenskraft -5

Wirkung: Dieser Zauber halbiert die Schnelligkeit aller Kreaturen in der Umgebung des Zaubernden, deren Rettungswurf misslingt.

Beschleunigung

Mindest-Level: 5

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser Zauber verdoppelt die Schnelligkeit der Ziel-Kreatur.

Stasis

Mindest-Level: 10

Widerstand: Willenskraft -10

Wirkung: Dieser Zauber lähmt die Ziel-Kreatur, wenn sie keinen Rettungswurf unternimmt. Die betroffene Kreatur kann sich nicht bewegen, nicht angreifen und auch keine andere Aktion ausführen.

Tempus Fugit

Mindest-Level: 15

Widerstand: n/a

Wirkung: Dieser mächtige Zauber beschleunigt den Zaubernden samt seiner gesamten Gruppe und erhöht die Schnelligkeit um +10, während die Schnelligkeit aller anderen Kreaturen der Welt um -10 verlangsamt wird. Man beachte, dass jeweils immer nur ein Tempus Fugit-Zauber in der Welt aktiv sein kann. Ein zweiter Zauber durch einen anderen Zaubernden hebt den ersten Zauber automatisch wieder auf. Man beachte auch, dass Magieentfernung auf den Zaubernden selbst angewendet werden muss, um den Zauber direkt zu entfernen.



A-4: Informationen zu erlernten Anleitungen

DDer nachfolgende Text ist ein Auszug aus dem Vorlesungsverzeichnis des Polytechnischen Institutes von Tarant, XVI. Auflage, Kapitel 12 - "Fernkurse". Abdruck mit freundlicher Genehmigung.

In jüngster Zeit wurden wir darauf aufmerksam gemacht, dass eine große Zahl von Studenten, die vielleicht eine wissenschaftliche Laufbahn einschlagen würden, außerstande sind, das Studium am Polytechnikum abzuschließen. Keine wirtschaftlichen Notlagen oder mangelnden angeborenen Fähigkeiten hindern diese potenziellen Technologen daran, ein Diplom zu erringen, sondern die Zwänge von Zeit und Entfernung; diese Leute führen ein erfülltes Leben, das sie nicht selten in die Ferne führt, sodass es ihnen einfach nicht möglich ist, wie ein gewöhnlicher Student Vorlesungen zu besuchen.

Die Dekane des Polytechnischen Institutes hatten den Eindruck, dass gerade diese Personen - soll heißen, die Art von Personen, die Reisen und einem Leben voller Abenteuer den Vorzug vor lebenslängerlicher Inhaftierung in einem drögen Labor geben - am meisten ermutigt werden sollten, eine Laufbahn in den technologischen Disziplinen einzuschlagen. Tatsächlich halten wir es für einen traurigen Verlust für die Wissenschaft, würde keiner der Männer der Tat dieser Generation in der Wirkungsweise der Technologie bewandert sein! Für jeden braven und soliden Bürger, der sein Leben in einer Werkstatt verbringt, muss es eine entsprechende Anzahl von Ingenieuren und Visionären geben, die seine Entdeckungen und Komponenten praktischem Nutzen zuführen. Ohne ein breites Spektrum an Temperament, Hintergrund und Erfahrung unter den praktischen Anwendern ist die Wissenschaft dazu verdammt, in Rückständigkeit zu verfallen - und ohne frisches Blut und neue Ideen wäre sogar denkbar, dass die Quelle der Inspiration für neue Technologien versiegt.

Aus diesen und anderen Gründen wurden die nachfolgenden Fernkurse entwickelt. Sie werden vom Polytechnischen Institut künftig als flexible Lehrpläne angeboten. Die folgende Liste von Anleitungsbeschreibungen ist in Abschnitte entsprechend den acht technologischen Disziplinen eingeteilt. Diese Disziplinen werden von den Dekanen des Institutes generell als

die "Nützlichsten" im pragmatischen Sinne eingestuft und werden am besten als eine Abfolge von "Feldstudien" gelehrt.

Jede Disziplin repräsentiert einen separaten Teil technologischen Wissens. Aus praktischen Gründen haben wir jeden Studiengang in sieben Stufen (komplett mit Diplom) eingeteilt. Mit jedem Diplom, das der Student erwirbt, erhält er Anleitungen für Mechanismen, die zunehmend komplexer und leistungsstärker werden. Mit Hilfe dieser Anleitungen kann der angehende Technologe gefundene oder gekaufte Objekte zu einer Vielzahl nützlicher und mächtiger Gegenstände zusammenbauen. (In Abschnitt 3-7 dieses Handbuches finden sich detailliertere Informationen über den Umgang mit solchen Anleitungen! - Der Herausgeber.)

Man beachte bitte, dass diese Anleitungen dem Studenten automatisch zugestellt werden, sobald er ein neues Diplom erwirbt. Darüber hinaus kann ein Student natürlich im Laufe seiner Reisen weitere Anleitungen finden und mit der nötigen Expertise eine Vielzahl einmaliger Geräte herstellen, die noch niemand zuvor gesehen hat, nicht einmal die Professoren des Polytechnikums. Genau diese Art von Forschen, Experimentieren und Entdecken möchte das Institut mit seinen Fernkursen unterstützen.

Novize	Assistent	Partner	Techniker	Ingenieur	Professor	Gelehrter
Kräuterkunde	Schnellheilung	Muntermacher	Gegengift	Energieadditiv	Beschleunigte Genesung	Wunderdroge
Chemie	Ladungen	Starkes Gift	Treibstoff	Hallizinit	Rostsäure	Tierduft
Elektrik	Elektro-Licht	Ladungsring	Stromspektrometer	Schockstab	Hut der magnetischen Umkehrung	Heiljacke
Sprengstoffe	Kugeln	Blendgranate	Rauchgranate	Lähmgranate	Sprenggranate	Feuerhindernis
Waffenschmiedekunst	Steinschlosspistole	Edler Revolver	Repetiergewehr	Schalldämpfer-revolver	Spiegelgewehr	Handkanone
Mechanik	Stachelfalle	Automatischer Dietrich	Fallenauslöser	Bärenfalle	Aufziehbarer Lockvogel	Mechanische Spinne
Schmiedekunst	Reines Erz	Ausbalanciertes Schwert	Ultraleichte Axt	Zwergische Handschuhe	Helmet der Visionen	Ultraleichter Kettenpanzer
Therapiekunst	Elixier der Überzeugung	Elixier der Körperkraft	Elixier der Bewusstwerdung	Tonikum verbesserter Reflexe	Geistwunder	Energetiktinktur
						Vitalisierungssessenz

KRÄUTERKUNDE

Schnellheilung

Wunden schnell und einfach heilen! Dieses Elixier macht sich die natürlichen Heilfähigkeiten der Ginkawurzel und des Kadurastängels zunutze und stellt Gesundheit sowie biologische Energien wieder her, ohne dass Ruhe oder längere Behandlung notwendig wären.

Muntermacher

Fortschritte in der wissenschaftlichen Kräuterkunde haben es mittlerweile möglich gemacht, Schwung und Kraft im Nu wiederherzustellen. Wenn man die Blätter von Koka- und Tabakpflanzen zusammenmischt, ergibt das ein Elixier mit regenerativen Fähigkeiten, die jede entsprechende Wirkung eines Zauberspruches oder einer magischen Beschwörung übertreffen.

Gegengift

Die wiederherstellende Wirkung des Kadurastängels wird in vielerlei Hinsicht genutzt, hier als schnell wirkendes Gegengift. In einer Mischung, die auch das Gift selbst enthält, gegen das sie wirken soll, gehört dieser Trank zur unabdingbaren Ausrüstung jedes Technologen-Abenteurers, der unter Umständen rasch ein Antiserum benötigt! Außerdem ist der Trank frei von Geschmack! Bestens mit dem Morgen-Tee einzunehmen!

Energieadditiv

Keine Energie mehr vor einem wichtigen Kampf? Derartige Sorgen haben nun ein für alle Mal ein Ende! Wenn man den erfrischenden Muntermacher mit Hexenbann mischt, erhält man ein einzigartiges Serum, das den Energieverbrauch viel effektiver in Leistung umsetzt. Damit gelingt der letzte tödliche Stoß noch genauso leicht wie der allererste Hieb! Unglaublich!

Beschleunigte Genesung

Der Körper ist ein unglaublich leistungsfähiges System mit eingebauten Heilmethoden. Leider hat man nur selten Zeit genug, die Natur ihre Arbeit leisten zu lassen. Jetzt aber kann man ihr auf die Sprünge helfen, indem man "Schnellheilung" mit Kokablättern mischt. Ihr dürft Euch schon jetzt auf die Überraschung im Gesicht Eurer Feinde freuen, wenn sie Euch einen normalerweise tödlichen Stoß versetzen.

Wunderdroge

In dieser neuen Welt voller Schnellschwätzer und dubioser Allheilmittel werden einem nur allzu oft Mittel vorgestellt, die Wunder wirken sollen, aber dieses Versprechen nicht im Mindesten einlösen. Ganz anders die Wunderdroge! Wenn man "Beschleunigte Genesung" und

das Schlangenöl "Großer Häuptling" miteinander mischt, entsteht ein Heilmittel, das nicht nur die Gesundheit, sondern auch die Energie wiederherstellt! Garantiert!

Allheilmittel

Es kommt selten vor, dass wissenschaftlicher Fortschritt unsere Sicht der Dinge für alle Zeiten verändert. Das Allheilmittel allerdings ist wirklich solch eine Entwicklung. Wenn man die zuverlässige Wunderdroge als Grundstoff nimmt und noch einen Teil Schlangenöl "Großer Häuptling" zugibt, ergibt das eine erstaunliche Medizin, nämlich das Allheilmittel. Energie und Gesundheit werden komplett wiederhergestellt! Alle Gifte werden neutralisiert! Unglaublich, aber wahr!

CHEMIE

Ladungen

Intensive Forschung auf dem Gebiet der chemischen Eigenschaften von Flüssigkeiten und Metallen haben dieses Wunderwerk des technologischen Zeitalters hervorgebracht. Eine geladene Elektrolytlösung in einem Metallbehälter bietet auch denjenigen eine tragbare, zuverlässige Energiequelle, die nur selten eine brauchen.

Starkes Gift

Chemie ist die Basis der Biologie, und jüngste Experimente haben diesen wirksamen Gifttrank hervorgebracht. Wenn man ganz normale Hausmittel wie Monroes Putzmittel und Varhams Aqua Vitae mischt, können selbst die ungeübtesten Wissenschaftler daraus ein Gift brauen, das mit jeder Art von Ungeziefer, also auch mit Orks, fertig werden kann.

Treibstoff

Der moderne Technologe sieht sich häufig in Situationen, in denen eine schnell und einfach zugängliche Treibstoffquelle gefragt ist, und durch Erkenntnisse in der Chemie ist das kein Problem mehr. Wenn man leicht erhältliche Dinge wie Moones Qualitätswein und gewöhnliche Bierhefe mischt, entsteht ein leistungsfähiger Treibstoff. [Warnung: Die innerliche Anwendung von Treibstoff ist nicht zu empfehlen.]

Hallizinit

Hallizinit, ein erstaunliches Produkt aus Pilzen und Cranes Hustensaft, offenbart die Geheimnisse des Gehirns. Setzt man es gegen Feinde ein, erzeugt Hallizinit im Kopf des Gegners die phantastischsten und gleichzeitig erschreckendsten Illusionen. Mit diesem zündenden Effekt erweist man sich als neurologischer Rachegegott.



Rostsäure

Reisende Wissenschaftler brauchen häufig schnelle Lösungen für komplexe Probleme. An dieser Stelle kommt die Rostsäure ins Spiel. Diese heftig wirkende Mischung aus Peters Kohlensäure und Schwefelpillen lässt sofort alles rosten, was mit ihr in Verbindung kommt. Man muss nur kurz überlegen, schon werden zahllose Anwendungsmöglichkeiten für dieses Produkt offensichtlich.

Tierduft

Kein Reisender, der die unerforschten Gebiete jenseits aller Zivilisation durchstreift, möchte gern als Frühstück für wilde Tiere enden. Hier zum Beispiel kann man den erstaunlichen Tierduft einsetzen, eine Mischung aus Bromid und "Morgenstern"-Parfüm, und furchtlos mitteilen unter den unheimlichsten Bewohnern des Waldes wandeln. [Nicht empfohlen werden kann der Einsatz während der Brunftzeit.]

Paralyzit

Häufig ist es nicht unbedingt notwendig zu töten, und deshalb wurde "Paralyzit" entwickelt. Es handelt sich dabei um eine Mischung aus Pilzen und Varhams Aqua Vitae. Diese tödliche Flüssigkeit versetzt die Körper der Opfer in eine vollkommene Starre, in der sie ihrem Schicksal hilflos ausgeliefert sind. Ihr könnt Gnade walten lassen oder die Opfer für die Folter gefangen halten. Wie auch immer: Der Sieg gehört Euch!

ELEKTRIK

Elektro-Licht

In diesem wundersamen kleinen Gegenstand ist die mächtigste Kraft der Natur eingeschlossen, und dabei besteht er lediglich aus einem kleinen Glühfaden und einer üblichen Haushaltsslampe. Mit Hilfe des im Glühfaden eingeschlossenen elektrischen Stromes kann eine Person Licht in die dunkelsten Ecken bringen, ohne sich mit der Unbequemlichkeit quälender und Funken sprühender Fackeln abfinden zu müssen.

Ladungsring

Tests haben den vorteilhaften Einfluss von Elektrizität auf das menschliche Nervensystem bewiesen, und dieses Wunder aus der Welt der Wissenschaft unterstreicht diese Tatsache. Der Ladungsring wird aus behandeltem Messing und einem elektrischen Kondensator hergestellt und verleiht seinem Träger schnellere Reflexe und mehr Kraft.

Stromspektrometer

Die Forschung hat herausgefunden, dass zweifelsohne eine Verbindung zwischen Elektrizität und

Magie besteht, und das Ergebnis dieser Erkenntnis ist der wunderbare Stromspektrometer. Zusammengesetzt aus einem Kompass und kleinen elektrischen Bauteilen, registriert dieses Gerät sogar die feinsten Störungen, die durch magische Ströme verursacht werden. So verhindert es, dass man überraschend der dunklen Kraft eines hinterlistigen Magiers oder Zauberers unterliegt.

Schockstab

Mit den Segnungen der Technologie werden selbst aus den einfachsten Gegenständen Verderben bringende Werkzeuge der Zerstörung! Die Kräfte des Schockstabes werden aktiviert, indem man einen sehr großen elektrischen Kondensator an irgendeinem herkömmlichen Stab befestigt. Eine kleine Berührung mit diesem Wunder der Technologie entfesselt einen wahrhaft höllischen elektrischen Wirbelsturm.

Hut der magnetischen Umkehrung

Vor langen Zeiten mussten sich Kämpfer nur gegen gut geführte Schwerthiebe behaupten, jetzt jedoch kann schon eine einzige Kugel die fürchterlichsten aller Streiter zu Boden strecken. Solche Sorgen haben ein Ende! Wird ein Zylinder mit einer elektrischen Spule kombiniert, entsteht daraus der "Hut der magnetischen Umkehrung", der ein starkes Magnetfeld hervorbringt. Damit werden Kugeln und Pfeile ganz einfach abgelenkt!

Heiljacke

Etwas mehr Schwung und Feuer für Eure Abenteuerreisen benötigt? Die Heiljacke bietet genau das, was Ihr sucht! Ähnlich wie der "Ladungsring" regt dieses wunderbare Stück technologischer Entwicklung die körpereigenen elektrischen Energien an und sorgt damit für schnellere Heilung und Erholung! Ungemein kleidsam!

Tesla-Stab

Seit Jahren haben die Menschen die Kraft der Gewitter bewundert, und jüngste Forschungen haben diese Kraft im Tesla-Stab gezähmt. Der technisch fortschrittliche Vetter des Schockstabes bietet noch um Etliches mehr, denn er schleudert kraftvolle Energieblitze auf nichts ahnende Gegner! Sengende Verbrennungen und Lähmungserscheinungen sind nur ein Teil der Wirkung!

SPRENGSTOFFE

Kugeln

Angesichts der jüngsten Fortschritte auf dem Feld der Waffenschmiedekunst ist es nur logisch, dass auch die Entwicklung von Munition und Sprengkörpern aufholen muss. Macht man sich die starke Reaktion von Mischungen aus Kohle und Salpeter zunutze, können neuartige und bessere Kugeln schnell und kostengünstig hergestellt werden. Sowohl in Pistolen als auch in Gewehren effektiv einsetzbar.

Blendgranate

Häufig ist es die Überraschung und nicht die Übermacht, die den Sieg bringt. Einen erstklassigen Beweis dafür kann die neue Blendgranate erbringen! Dieses bemerkenswerte Gerät ist leichtgewichtig und vielseitig. Es macht sich die explosive Wirkung von Magnesium zunutze, um Gegner zu blenden und zu betäuben! Versetzt ihnen den tödlichen Stoß, wenn sie erschrocken und verwirrt herumirren!

Rauchgranate

Die verlässliche Rauchgranate arbeitet mit einer Dünger/Zucker-Mischung und stiftet Verwirrung und Chaos, wird sie in die Menge der Gegner geworfen! Bei der Explosion erzeugt diese wunderbare Waffe eine dichte Rauchwolke, die Gegner verwirrt und Euch Gelegenheit zu einem Überraschungsangriff oder zum schnellen Rückzug gibt!

Lähmgranate

Ihr wollt mit einem entscheidenden Vorteil in die Schlacht gehen? Dafür gibt es eine Lösung! Wird Stearinsäure mit Salpeter gemischt, ist das die Basis der Lähmgranate, die den gewünschten Vorteil verschaffen kann! Die Explosion dieses vielseitigen Technologieproduktes betäubt Eure Gegner und gibt Euch die Gelegenheit, sie mit Leichtigkeit zu überwinden! Unglaublich!

Sprenggranate

Die moderne Forschung hat die mächtige Wirkung von TNT entdeckt, und die Sprenggranate macht davon Gebrauch. Wird Schwarzpulver in eine Blechdose gefüllt, können findige Technologen daraus eine Waffe mit unvergleichlich zerstörerischer Kraft entwickeln! Ein Wurf, und die Leichen stapeln sich wie Feuerholz!

Feuerhindernis

Die jüngsten Entwicklungen im Bereich der Sprengstoffe haben das erstaunliche Feuerhindernis hervorgebracht! Im Prinzip ist das Feuerhindernis eine einfache Mischung aus flüssiger Seife und Treibstoff. Es bildet eine lodernde Flammenwand zwischen Euch und Euren Feinden, die geeignet ist, sie eine Weile zurückzuhalten, während Ihr die richtige Waffe wählt, um ihnen den Rest zu geben!

Dynamit

Genau wie die Sprenggranate verlässt sich diese neuartige, aufregende Erfindung auf die Sprengkraft von TNT. Dynamit ist ein Produkt aus Nitroglyzerin und Salpeter und kann an Türen und Behältern aller Art angebracht werden. Stellt Euch den überraschten Dieb vor, der eine Kommode öffnet und plötzlich feststellt, dass seine Hand verschwunden ist! Brillant!

WAFFENSCHMIEDEKUNST

Primitive Steinschlosspistole

Technologen müssen sich häufig dessen bedienen, was gerade zur Hand ist. Kombiniert ein findiger Technologe eine defekte Steinschlosspistole mit einer kleinen Metallröhre, kann er daraus eine primitive Steinschlosspistole zusammenbauen. Perfekt, wenn nichts anderes zur Hand ist!

Edler Revolver

Die Waffenschmiedekunst hat in den letzten Jahren erheblich von den Fortschritten auf dem Gebiet der Metallurgie profitiert, und diese wohl ausgewogene und edle Handfeuerwaffe ist überall auf der Welt zur ersten Wahl sowohl von Wissenschaftlern als auch von Laien geworden. Mit verbesserter Feuermechanik und Patronenkammer hat diese Waffe bewiesen, dass sie zuverlässig und weniger anfällig gegen magische Widerstände funktioniert.

Repetiergewehr

Die erfolgreiche Verbindung aus einem Gewehr und einer Pistole hat das Repetiergewehr hervorgebracht. Ein längerer Schaft verleiht mehr Stabilität, und die Schnellfeuermechanik der Pistole macht die Waffe zur perfekten Wahl im professionellen wie im privaten Einsatz. Darüber hinaus bietet das Repetiergewehr eine höhere Reichweite, und seine Besitzer haben im Kampf gegen magische Lebewesen und Übeltäter erhebliche Vorteile.

Schalldämpferrevolver

Lange Zeit mussten sich Technologen zwischen überlegener Feuerkraft und diskretem Waffeneinsatz entscheiden. Genug! Aus der Kombination eines edlen Revolvers mit einem Schalldämpfer entsteht der Schalldämpferrevolver, der die Vielseitigkeit der Feuerwaffe bietet, ohne das Überraschungsmoment dafür zu opfern! Schweigen ist Gold, sagt man - und nun ist es auch noch tödlich!

Spiegelgewehr

Niemals waren Scharfschützen und Meuchelmörder glücklicher! Durch Verbindung eines Scharfschützengewehres mit einem herkömmlichen Fernrohr entsteht das Spiegelgewehr, das unvergleichliche Reichweite und Zielgenauigkeit bietet! Gegner werden rennen wie die Hasen, wenn man sie sich aus großer Entfernung wie die Enten auf einem Teich einzeln vornimmt!

Handkanone

Ihr wollt durchschlagende Feuerkraft, habt aber nicht genug Platz in der Reisetasche? Dann ist die Handkanone genau das, wonach Ihr sucht! Wird das Clarington-Gewehr mit der edlen

Steinschlosspistole kombiniert, bekommt man eine vollwertige Kanone, die man jedoch in einer Hand halten kann! Damit genießt man gemütlich sein Abendpfeifchen, während ringsum die Gegner wie die Kegel fallen! Absolut phantastisch!

Elefantenbüchse

Es gibt Situationen, in denen überlegene Kraft - und zwar am besten jede Menge davon - die einzige Antwort ist. Die Elefantenbüchse wurde speziell für solche Situationen entwickelt. Wird ein großes Rohr mit einer Jagdflinte kombiniert, entsteht eine Waffe, die stark genug ist, einen wütenden Dickhäuter aufzuhalten - ebenso natürlich Orks und Oger aller Arten!

MECHANIK

Stachelfalle

Dieser einfache Gegenstand hält garantiert auch die wildesten und unhöflichsten Gegner auf und lässt sich auch von den unerfahrensten Neulingen auf dem Gebiet der Mechanik sichern einsetzen. Man macht sich die grundlegendsten Gesetze der Physik zunutze, um dafür zu sorgen, dass die Falle Stacheln in beinahe alles treibt, das auf sie tritt - die unterschiedlichen Möglichkeiten für den Einsatz sind grenzenlos und atemberaubend.

Automatischer Dietrich

Die Geheimnisse des Schlossers treten offen zu Tage, kommt der automatische Dietrich zum Einsatz. Dieses einfache Werkzeug ist so konstruiert, dass es mit den meisten bekannten Schließmechanismen zurechtkommt, und erhöht die Chance, so ziemlich jedes herkömmliche Schloss zu knacken. (Wir sind uns klar über die möglichen Folgen und erwarten, dass dieses Werkzeug wohl überlegt und verantwortungsbewusst eingesetzt wird.)

Fallenauslöser

Schon mal in eine hinterhältig gelegte Falle getappt? Der Beweis dafür sind fehlende Finger, Zehen oder andere Körperteile? Solche Sorgen haben ein Ende! Der Fallenauslöser, aus einem Metallgehäuse und kleinen Sprungfedern bestehend, wird einfach an einer verdächtigen Tür oder einem möglicherweise gefährlichen Behältnis angebracht und löst anschließend mechanische Fallen aus, während Ihr aus sicherer Entfernung zuschaut!

Bärenfalle

Das Geheimnis einer erfolgreichen Jagd besteht darin, die Beute bewegungsunfähig zu machen. Die aus einer Metallklammer und einer großen Sprungfeder gefertigte Bärenfalle erledigt nicht nur diese Aufgabe, sondern leistet noch mehr! Das erstaunliche Gerät hält die Beute fest und fügt ihr dabei auch noch erheblichen Schaden zu! Bemerkenswert!

Aufziehbarer Lockvogel

Das Erkennungszeichen moderner Technologen ist ihr Erfindungsreichtum, und als Beweis dafür ist mit Sicherheit die Erfindung des aufziehbaren Lockvogels anzusehen. Dieses mechanische Wunderwerk ist mit einem kräftigen Federmechanismus ausgestattet und eignet sich bestens als Ablenkungsmittel, das auch die gefährlichsten Feinde in die Irre führt! Macht sie in aller Ruhe fertig, während sie dem Lockvogel ihre Aufmerksamkeit schenken!

Augenauf

Sehkraft nicht so gut? Wichtige Kämpfe gehen nur verloren, weil der Angriff für Euch überraschend kam? Dann ist Augenauf genau das Richtige für Euch. Gefertigt aus Teilen der Taschenuhr und normalen Brillengläsern, verschafft Euch das Augenauf erweiterte Sicht sowohl am Tag als auch in der Nacht! Niemals mehr müsst Ihr unter dem Nachteil einer Sehschwäche leiden!

Mechanische Spinne

Dieses Wunderwerk des neuen Zeitalters der Wissenschaft wird mit einer hydraulischen Verbindung mechanischer Teile hergestellt, von einer Miniatur-Dampfmaschine angetrieben und von einem erstaunlichen Uhrwerk-Mechanismus gesteuert. Außerdem ist das Gerät mit großen ausfahrbaren Klauen ausgestattet, die jeden Gegner in die Knie zwingen können. Es lässt sich kompakt zusammenlegen und dann leicht transportieren.

SCHMIEDEKUNST

Reines Erz

Die Schmelztechniken wurden im Laufe des letzten Jahrhunderts immer weiter verbessert. Und so ist es nun möglich, Erz in einer Reinheit zu gewinnen, dass die Verwendung anderer Erze ein Schlag ins Gesicht und eine Beleidigung des Schmiedehandwerks wäre. Die Eigenschaften des reinen Erzes lassen Legierungen aus Eisen und Stahl zu, die für mehr Stärke bei geringerem Gewicht garantieren.

Ausbalanciertes Schwert

Voll ausgenutzt werden die Vorteile des metallurgischen Fortschrittes bei der Gewinnung reinen Erzes beim ausbalancierten Schwert, das tödliche Geschwindigkeit und höhere Trefferquoten im Kampf garantiert und darüber hinaus mit dem edel gefertigten Schaft auch bequemer zu führen ist. Mit Sicherheit könnt Ihr das Schlachtfeld unbeschadet verlassen, während Eure Gegner die Überlegenheit Eurer Bewaffnung bejammern, ihre Wunden lecken und die verlorenen Körperteile beklagen.



Ultraleichte Axt

Technologen der Zwerge verschaffen uns häufig äußerst fortschrittliche und nützliche Gegenstände. Die ultraleichte Axt macht da keine Ausnahme. Hergestellt aus zwergischem Erz und einem gewöhnlichen Axtstiel aus Eiche, wiegt diese Axt nur halb so viel wie herkömmliche Waffen dieser Art! Niemals war es einfacher, Gegner zu verstümmeln oder zu entthaupten!

Zwergische Handschuhe

Wieder einmal hat der Verstand der Zwerge eine Technologie ohnegleichen hervorgebracht! Zwergische Handschuhe bestehen aus einer Kombination von Blech und Lederhandschuhen, die ihrem Träger im Falle eines Falles überlegene Kraft im Faustkampf verschaffen. Sollte das alte, treue Schwert doch einmal brechen, verschaffen Euch die zwergischen Handschuhe vielleicht doch noch den Sieg!

Helm der Visionen

Waren dunkle Dungeons schon einmal Euer Verderben? Wurdet Ihr im Nebel des Waldes schon einmal überfallen? Nun, das ist jetzt Vergangenheit! Der Helm der Visionen, gefertigt aus einem fein gearbeiteten Helm und Ledergurten, verschafft Euch unvergleichliche und - noch wichtiger - unbehinderte Sicht, wenn es darauf ankommt!

Ultraleichter Kettenpanzer

Kettenpanzer waren schon immer die erste Wahl bei Abenteuerern, die wäherisch auf ihre Beweglichkeit achten. Mittlerweile kann ein solcher Abenteurer mit dem ultraleichten, aus einer Spule mit dickem Draht und Ledergurten gefertigten Kettenpanzer in die Schlacht ziehen - und er hat dabei den gleichen Schutz bei halbem Gewicht! Hat man erst einmal ein paar der langsameren Gegner hingemetzelt, wird man nie wieder etwas anderes tragen wollen!

Elite-Plattenrüstung

Die Geheimnisse der zwergischen Waffenschmiede sind endlich aufgedeckt! Die Elite-Plattenrüstung, ein Produkt aus Zwergenblech und Lederrüstung, verleiht ihrem Träger unvergleichlichen Körperschutz und erlaubt ihm gleichzeitig geräuschlose Bewegungen als herkömmliche Plattenrüstungen. Niemals seid Ihr sicherer und dabei schlagkräftiger gewesen!

THERAPIEKUNST

Elixier der Überzeugung

Argumente sind nicht Eure starke Seite? Ihr habt Probleme, selbst die einfältigsten Personen davon zu überzeugen, dass der Himmel blau ist? Dann ist das Elixier der Überzeugung perfekt für Euch! Wird Quecksilber mit Dr. Roses Migränemittel gemischt, erhaltet Ihr damit die Fähigkeit, selbst geistreichsten Gelehrten einen Knopf an die Backe zu schwatzen! Phantastisch!

Elixier der Körperkraft

Körperkraft ist absolut entscheidend, um viele Herausforderungen erfolgreich zu bestehen. Jetzt kann man sich mit diesem erstaunlichen Elixier jederzeit erhöhte Stärke und Schlagkraft verschaffen! Werden Kampferessenz und "Berühmte Blutpillen" gemischt, entsteht ein Trank, dessen Genuss Euch zum echten Muskelpaket macht!

Elixier der Bewusstwerdung

Schon mal in einem besonders gefährlichen Dungeon festgesteckt, und dann ging die Fackel aus? Was ist zu tun? Diese Sorgen haben ein Ende, wenn man aus Migränemittel und Doolittles Gylzerid das Elixier der Bewusstwerdung herstellt! Nur ein kleiner Schluck dieses Trankes, und Ihr genießt erhöhte optische Sinneskraft, die Euch sicher durch haarige Situationen bringen kann!

Tonikum verbesserter Reflexe

Haben Euch schon einmal langsame Reflexe zum Nachteil gereicht? Das ist nun Vergangenheit! Jeder fähige Technologe kann aus Arnikatinktur und Rheumamittel das unvergleichliche Tonikum verbesserter Reflexe mischen! Ihr werdet bereits Euer Schwert wieder reinigen, bevor die Gegner überhaupt bemerken, dass ihnen etliche Körperteile abhanden gekommen sind!

Geistwunder

Nach der Entdeckung des Serums überlegener Geisteskraft gelang Wissenschaftlern ein weiterer Schritt mit der Entwicklung des erstaunlichen Geistwunders! Gefertigt aus Nervenpillen und dem Serum überlegener Geisteskraft, erhöht dieses Serum die Leistungsfähigkeit des Gehirns, erlaubt größere Geistesleistungen, verbessert die mentale Widerstandsfähigkeit und verschafft bessere Wahrnehmung, wenn das notwendig wird.

Energietinktur

Der Geist ist willig, aber das Fleisch bleibt schwach? Ihr habt nicht genug Stärke und Ausdauer, um bis zum Ende der Reise durchzuhalten? Dann ist die Energietinktur die perfekte Antwort! Mischt man Meltons Chinin und das Elixier der Körperkraft, erhält man ein Tonikum, das unvergleichliche körperliche Statur verleiht! In Sekundenschnelle wird man vom Hilflosen zum Helden!

Vitalisierungssessenz

Wissenschaftler sind zufällig auf die vielleicht erstaunlichste technologische Entdeckung unserer Tage gestoßen - die Vitalisierungssessenz. Es handelt sich um eine Mischung aus Geistwunder und Energietinktur, die Euch gestattet, mit Geist und Körper wahre Wunder zu wirken. So wird man zur unaufhaltsamen körperlichen Macht und versetzt auch geistig Berge! Erstaunlich!



A-5: Strategie-Tipps

Hier ein paar Tipps für das Spiel Arcanum.

ALLGEMEINES

- * Ein einfacher, aber effektiver Charakter ist ein Halb-Oger mit guten Fertigkeiten in puncto Nahkampf und Ausweichen. Er ist leicht zu spielen und kann in den meisten Kampfsituationen bestehen.
- * Opfert man zu Beginn des Spieles einen Punkt für "Glücksspiel", kann man mit dem ersten Ladenbesitzer spielen (und bekommt mehr Gegenstände als man sich normalerweise leisten könnte!)
- * Achtet auf die Größe von Rüstungen. Kleinere Charaktere, wie z.B. Zwerge, können keine normalen oder großen Rüstungen tragen.
- * Wenn Ihr bereits gewisse Werte erhöht, um Zauber oder technische Anleitungen zu kaufen, überlegt Euch, ob Ihr nicht noch einige Fertigkeiten dazukaufen möchtet, die dieselben Charakterwerte nutzen. Zum Beispiel könnte sich ein Magier überlegen, "Feilschen" zu kaufen, da diese Fertigkeit von der Willenskraft abhängt, oder ein Technologe könnte "Glücksspiel" oder "Heilen" kaufen, da hierfür eine hohe Intelligenz erforderlich ist.
- * Findet Kombinationen von Zaubern oder Fertigkeiten, die gut zusammenpassen, kauft nichts, nur weil es sich "cool" anhört.
- * Wenn Ihr ein Magier seid, achtet auch darauf, Punkte für Konstitution auszugeben. Es kann nie schaden, zusätzliche Energiepunkte zu haben.
- * Ihr müsst nicht mit jedem in der Stadt reden, aber wenn Ihr Euch unterhaltet, werdet Ihr wahrscheinlich mehr Quests bekommen, und das bedeutet mehr Erfahrungspunkte.
- * Speichert oft, da man nie weiß, was hinter der nächsten Ecke lauert.
- * Scrollt mit den Pfeiltasten die isometrische Ansicht und bewegt Euren Charakter mit der Maus.

- * Wenn Ihr viele Zauber besitzt oder viele Gegenstände habt, die Ihr ins Tastaturlkürzel-Regal legen wollt, wählt die aus, die einen raschen Zugriff erfordern, nicht unbedingt die, die oft gebraucht werden.
- * Wenn Ihr einen Schicksalspunkt habt, bedeutet das nicht, dass Ihr ihn auch sofort einsetzen müsst. Es ist sinnvoller, einen Schicksalspunkt für etwas aufzuheben, das Euer Charakter noch nie geschafft hat. (Ein Beispiel: Ein Kämpfer kann einen Schicksalspunkt aufheben, um sich einmal erfolgreich als Taschendieb zu betätigen.)
- * Es macht keinen Spaß, stark belastet durch die Gegend zu wandern. Wenn Ihr haufenweise schwere Sachen herumschleppen müsst, entscheidet Euch, wie das Gewicht verteilt werden soll. Überlegt Euch, wer in Eurer Party der Schnellste sein muss.
- * Die meisten Rätsel in Arcanum haben mehr als eine mögliche Lösung. Experimentiert.
- * Findet ein gutes Gleichgewicht von Fertigkeiten, die Euch in Städten und Dungeons nützlich sind. Taschendiebstahl, zum Beispiel, mag in zivilisierten Gegenden eine ungeheuer nützliche Fertigkeit sein, aber wenn eine Horde wütender Zombies hinter Euch her ist, nützt sie Euch rein gar nichts. "

TECHNOLOGIE

- * Zwerge haben eine angeborene technologische Befähigung. Aus diesem Grund sind Zwerge ausgezeichnete Technologen.
- * Wenn Ihr ein Sprengstoff-Experte werden wollt, vergesst nicht, Eurer Wurf-Fertigkeit Punkte zuzuweisen. Andernfalls sind Eure Waffen nutzlos.
- * Wenn Ihr ein Experte der Waffenschmiedekunst werden wollt, vergesst nicht, der Feuerwaffen-Fertigkeit Punkte zuzuweisen. Andernfalls sind Eure Waffen nutzlos.
- * Denkt daran: Halb-Oger können keine Gewehre benutzen, weil ihre Hände zu groß sind!
- * Wenn Ihr als Feuerwaffen- oder Bogen-Charakter spielt, solltet Ihr überlegen, ob Ihr nicht vielleicht eine Ersatzwaffe bei Euch tragen wollt, falls Euch Munition/Pfeile aus gehen.
- * Es gibt nützliche technologische Lehrbücher da draußen, die Ihr lesen könnt, um Eure technologische Expertise zu erhöhen. Sucht danach!



A-6: Mitwirkende

ARCANUMWURDE VON TROIKA GAMES, LLC, GEMACHT. ZU TROIKA GAMES GEHÖREN:

Jason Anderson

Leonard Boyarsky

David Bragg

Timothy Cain

Mark Harrison

Chris Jones

Michael McCarthy

Chad Moore

Steve Moret

Yong Park

Jesse Reynolds

Sharon Shellman

Zusätzliche Arbeit leisteten:

Dominick Cecere (zusätzliche Monster-Animationen)

Michael Dean (zusätzliches Character-Modeling und Texturen)

Kurt Dekker (Sound-Programmierung)

Edward R. G. Mortimer (Dialog-Generierung)

Hausinternes Testing und Design-Vorschläge:

Sissie Chang

Tiffany Chu

Scott Jacobson

Cynthia Komm



SIERRA STUDIOS MITWIRKENDE

Senior Vice President

J. Mark Hood

Verantw. für die Produktion Produktionsassistenz

Vice President Marketing
Marketing (Leitung)
Produktmanagement
Produktmarketing
Web-Betreuung
Marketing-Info-Management
Marketing-Info-Assistenz
Marken-Management Europa

Marketing
Jim Veevaert
Koren Buckner
Charles Holtzclaw
Glenn Oliver
Guy Welch
Ingrid Pelzer
Jelaine Kraetsch
Michael Fuller

Öffentlichkeitsarbeit (Leitung) Öffentlichkeitsarbeit (Koordination)

Adam Kahn
Kellie Hobin

Creative Services

Creative Services	Orlena Yeung
Handbuch-Grafik-Design	Arthur Hagman
Verpackungs-Design	Azyenberg Group

Music Ben Houge

Dialog - Aufnahme	
Sprach-Regie & Casting (englische Version)	Jeff Pobst
	Leonard Boyarsky
	Chad Moore
Spezielle Sprachaufnahme (englische Version)	Mike Caviezel
Sprachaufnahme von	Waves Sound Rec
Tontechnik	Michael Klinger
Sprecher-Casting-Service englisch	The Voicecaster, V

Sprecher-Casting englisch (Leitung) Koehnen	Huck Liggett, Martha Mayakis LeAnne
Talent Paymaster	The Talent Fund, USA
Soundeffekte	Ben Houge
Nachbearbeitung (englische Version)	Ben Houge Mike Caviezel

Die Rollen und ihre Sprecher, englische Version

Virgil	Rino Romano
Raven	Tasia Valenza
Simeon Tor	Dwight Schultz
Silver Lady	Diane Pershing
Kan Hua, Narrator	Kay Kuter
Z'an Al'urin	Phillese Sampler
Loghaire	Barry Dennen
Kerghan	Jeff Coopwood
Gilbert Bates	Nick Jameson
Magnus	Julian West
Arronax, Gar, Joachim, Nasrudin	Jim Ward
Franklin	Michael Gough
Torian	Mark Klastorin
M'in Gorad	Gisselle Loren
Geoffrey	Richard Tatum

Qualitätssicherung

QS - Verantw. Leitung	Gary Stevens
QS - Überwachung	Ken Eaton
QS - Leitung	Chad Martin
	Chris Mason
QS - Test	Aaron Contreras
	Joe Easter
	Sonya Faugno
	Danny Harrison
	Zach Hays
	Dave Jordan
	Rich Nelson
	Quang Pham
	Jon Pulling

Niko Simonson
Lester Stocker
Brian Wilkinson

Hardware-Kompatibilität

Kompatibilitäts-Labor - Management Pat Callahan
Kompatibilitäts-Labor - Technik Sean Meichle
 Mark Storie

Support

Corp. Product Certification Chris Slack
 Matthew Kangas
Tech. Support (Leitung) Brian Moss

Sierra.com

Titan - Produktion Ross Perez
 Ron Daniels

Titan - Programmierung (Leitung) Erik De Bonte

Titan - Programmierung Mike Nicolino
 Lee Olds
 Noel Wade
 Brian Rothstein
 Len Skiena
 Dean Webster

Titan - QS - Test (Leitung) Eric Harman
Titan - QS - Test David Cain

ROW - Produktion Warren Wright

Dank gebührt Hubert Joly
 Dave Grenewetzki
 Phillip O'Niel
 Ralph Giuffre
 Suki Hayre
 Brad Nelson
 Eric Roeder
 Nancy Rinehardt

Ron Crawford
Kelly Zmak
Flavie Gufflet
Mark Iverson
Christine Smith
Patricia Rice
Beth Freeman
Angie Raymundo

Arcanum-Beta-Testern

Weiterer Dank gebührt - Nik, Lauren, Gavin, Indy, Luna, James Curtis Angel, Sweetie (Sherrie Hammond), Frank McCarthy, Constance McCarthy-Angel, Steven Angel, Shawn Steiner, Dave Campbell, Jo-Ann Palmer, Tracy, Korey, Samantha, Cooter the Pooch, Brian Eno, Jeff Haynes, cinnamon Altoids. Danke, Mom & Gary, für Liebe und Unterstützung! Danke, Dad, für alles, was du mir gegeben hast, ich wünschte, du wärst hier, um es zu sehen. Gwyn - weil sie Sharon darauf getrimmt hat, dass sie mit 5 Stunden Schlaf pro Nacht auskommt; HomeGrocer - ohne die wir alle 10 Pfund weniger wiegen würden; Coca-Cola, Nabisco, Keebler, Mother's & LU, CodeGuy - für das Erstellen der berüchtigten "ÜberF&A"; allen unseren Fans von "The Boards", den Troika-Kids - weil sie Amok liefen und uns jung gehalten haben; Lisa Marshall, Tracy Boyarsky und Bonnie - weil sie so gut auf unsere kleinen Blagen aufgepasst haben, während wir unsere Zeit mit ARCANUM verbracht haben; allen unseren Freunden und Familienangehörigen, die (ziemlich viel) Verständnis dafür hatten, dass sie uns in den letzten zwei Jahren kaum zu Gesicht bekommen haben.

Ganz besonderer Dank gebührt unseren treuen Beta-Testern, die uns geholfen haben, ein viel besseres Spiel zu machen, und denen wir sehr dankbar sind. Danke, Leute!

