

Das Schwarze Auge

DRAKENSANG

AM FLUSS DER ZEIT

Firn N



Praio S

LOGBUCH

THALARIA

EINLEITUNG

Willkommen zurück in Aventurien – dem fantastischen Kontinent des Rollenspiels Das Schwarze Auge. Die Freude darüber, dass unsere Umsetzung dieser Welt mit solcher Begeisterung aufgenommen wurde, ist sofort in ein neues Spiel geflossen, welches du jetzt in den Händen hältst. Anderthalb Jahre haben wir, ausgerüstet mit neuen Kaffeemaschinen und vielen Ideen zur Verbesserung von Drakensang, eine neue erlebbare Geschichte geschaffen. Bei unserer Abenteuerreise am Fluss der Zeit blicken wir nicht nur zurück und lassen Bewährtes und alte Freunde an Bord, sondern spähen auch stetig voran. Wir wünschen dir viel Spaß dabei, die Vielzahl von Neuerungen zu entdecken und derweil eine Welt voller Geheimnisse und Herausforderungen zu erforschen.

Berlin im Februar 2010
Das Drakensang-Team von Radon Labs

INHALT

Einleitung	2	Zauber, Mirakel &	
Epilepsiewarnung	4	Geodenrituale	22
Lizenz- und Nutzungsbedingungen	4	Rezeptbuch	23
Hinweise zur technischen Problembehebung	5	Die Party	24
Installation	6	Party-Management	25
Spieleinstieg	8	Spielsteuerung	26
Charaktererstellung	11	Bewegung	26
Eigenschaften	12	Spielbildschirm	27
Basiswerte	13	Cursor	27
Vor- und Nachteile	13	Kontextmenüs	29
Expertenmodus	14	Umgebungskarte	29
Steigern im Spiel	15	Der Große Fluss	30
Charakterbogen	16	Konsole	31
Grundwerte	17	Charakterportraits	32
Inventar	20	Quickslotleiste	34
Talente	20	Bewegungsmodi	35
Kampftalente	21	Gespräche	35
Sonderfertigkeiten	22	Gesprächstalente	35
		Sammeln	36
		Fallen	36
		Waffen	36

Kampf	38	Kampftalente	59
Kampfbildschirm und		Nahkampf	59
Auswahl der Gegner	39	Fernkampf	61
Bewusstlosigkeit	39	Über Aventurien	62
Sonderfertigkeiten im Kampf	40	Bestiarium	63
Magie im Kampf	40	Humanoide	63
Mirakel sprechen	41	Tiere	63
Regeneration	41	Obskure	63
Nach dem Kampf	41	Orte und Personen	64
Heilen	42	Besondere Orte	64
Wunden	42	Wichtige Persönlichkeiten	66
Vergiftungen	44	Aventurisches	68
Alchemie, Bogenbau und		Die Zwölfgötter	68
Schmieden	44	Abkürzungen im Regelsystem	69
Magie und göttliche Mirakel	46	Aventurischer Kalender	70
Zauber	46	Maße und Gewichte	70
Göttliche Mirakel	53	Münzen	70
Geodenrituale	54	Glossar	71
Talente	55	Mitwirkende	74
Körper	55	Schnellasten	84
Natur	56		
Wissen	56		
Gesellschaft	57		
Handwerk	58		



EPILEPSIEWARNUNG

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden. Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden; in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte diese sich vor der Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

LIZENZ- UND NUTZUNGSBESTIMMUNGEN

1. Lizenz

Der Käufer erhält das nicht ausschließliche Recht, das Programm an einem Computerarbeitsplatz zu benutzen. Das Recht ist nicht übertragbar, vermietbar oder verleihbar. Das Kopieren und Archivieren des Programms zum Zwecke der eigenen Datensicherung ist gestattet. Das Eigentum und die Urheberrechte oder sonstige Schutzrechte an der Software verbleiben nach wie vor bei der dtp entertainment AG, resp. ihren Lizenzpartnern.

2. Beschränkungen und Änderungsverbot

Das Programm oder Teile davon dürfen nicht kostenpflichtig oder kostenfrei weitergegeben, lizenziert, vermietet, verändert, übersetzt, angepasst oder veröffentlicht werden. Die Software darf weder im Gesamten noch in Teilen disassembliert, dekompiert oder auf andere Weise in allgemein lesbare Form zurückgewandelt werden.

3. Laufzeit des Vertrages

Die Lizenz gilt bis zu ihrer Beendigung. Der Lizenzvertrag kann dadurch beendet werden, dass die Software sowie alle Kopien vernichtet werden. Die Lizenz erlischt unverzüglich, wenn gegen eine Bestimmung des Lizenzvertrages verstoßen wird, ohne dass es einer Kündigung durch die dtp entertainment AG, resp. ihren Lizenzpartnern, bedarf.

4. Haftungsbeschränkung

Die dtp entertainment AG übernimmt keine Gewähr für die Vollständigkeit und Richtigkeit des Inhaltes der auf dem Datenträger gespeicherten Software. Eine Haftung für entgangenen Gewinn, für Schäden an oder Verlust der gespeicherten Daten sowie für andere mittelbare oder unmittelbare Folgeschäden ist ausgeschlossen, soweit nicht grob fahrlässiges oder vorsätzliches Verhalten der dtp entertainment AG vorliegt. Erwaige Schadensersatzansprüche sind unabhängig von der Anspruchsgrundlage in der Höhe auf die entrichtete Lizenzgebühr beschränkt.

5. Schlussbestimmungen

Es gilt deutsches Recht. Sollten einige Bestimmungen dieses Lizenzvertrages rechtlich unhaltbar oder unwirksam sein, bleiben alle anderen Bestimmungen rechtswirksam. Unwirksame Bestimmungen sind durch Regelungen zu ersetzen, die dem ursprünglichen Sinn am nächsten kommen.

© 2009 dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg.

RECHTLICHER HINWEIS

Drakensang – Am Fluss der Zeit © 2009 dtp entertainment AG. Hergestellt und entwickelt von Radon Labs GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Das Schwarze Auge erscheint unter Lizenz der Chromatrix GmbH. Das Schwarze Auge ist eine eingetragene Marke der Significant Fantasy GbR. Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten – Kein Verleih! Keine unerlaubte Vervielfältigung, Dekompilierung, Vermietung, Auf-führung, Sendung!

Publishing und Vertrieb: dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg. Für etwaige Virenschäden wird keine Haftung übernommen. Finanziert durch dtp Game Portfolio 2007 Fondsgesellschaft mbH & Co. KG, Hamburg.

www.drakensang.de

www.dtp-entertainment.de

HINWEISE ZUR TECHNISCHEN PROBLEMBEHEBUNG

Stellen Sie sicher, dass Sie die aktuellsten Treiber für Ihre Grafik und Soundkarte installiert haben.

Unterstützte Karten:

Es werden alle Grafikkarten mit ATI- oder NVIDIA-Chipsätzen unterstützt, die DirectX9-kompatibel sind. Ältere Grafikkarten werden nur teilweise unterstützt.

- ATI-Treiber: <http://www.ati.com>

- NVIDIA-Treiber <http://www.nvidia.com>

Mainboardhersteller:

<http://www.intel.com> — Intel Inc.

<http://www.sis.com> — SIS

<http://www.viaarena.com> — Via

<http://www.nvidia.com> — NVIDIA

Soundkartenhersteller:

<http://www.creative.com> — Creative Labs (Soundblaster)

<http://www.terrateg.com> — Terratec

SERVICE UND HOTLINE

Der technische Hotline-Service ist von Montag bis Freitag von 11:00 bis 19:00 Uhr erreichbar.

Deutschland:

Technische Hotline: 0900 - 15 100 53 (0,55 Euro/Min. *) / Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 15 100 54 (1,95 Euro/Min. *)

* = aus dem Festnetz der Deutschen Telekom, aus anderen Fest- oder Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Österreich:

Technische Hotline: 0900 - 400 708 (1,55 Euro/Min. *) / Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 528 278 (2,16 Euro/Min. *)

* = aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Schweiz:

Technische Hotline: 0900 - 000 150 (1,00 CHF/Min. *) / Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 900 936 (3,13 CHF/Min. *)

* = aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können!

Bevor Sie die Hotline anrufen:

Stellen Sie bitte sicher, dass zu der Grafikkarte und auch Soundkarte die jeweils aktuellen Treiber installiert sind. Wenn nicht die aktuellen Treiber installiert sind, kann es zu verschiedenen Fehlfunktionen kommen. Die aktuellen Treiber können wir Ihnen leider mit dieser Software nicht mitliefern. Sie können diese aber in der Regel kostenlos über den Hersteller der Komponente erhalten (zum Beispiel über das Internet). Alternativ gibt es auch verschiedene Magazine mit Heft-CD oder DVD, auf denen zu den gängigen Grafikkarten und Soundkarten die aktuellen Treiber zu finden sind. Sollten Sie mit den Treibern Probleme haben, können Sie natürlich Unterstützung von unseren Support-Mitarbeiter/Innen erhalten. Am schnellsten und effektivsten können wir Ihnen helfen, wenn Sie vor dem eingeschalteten PC sitzen. Sofern Sie bei der Nutzung der Software oder bei der Installation eine Fehlermeldung erhalten haben sollten, notieren Sie diese Meldung mit dem genauen Wortlaut. Sofern der PC dabei nicht mehr reagieren sollte, schalten Sie diesen aus und wieder ein. Bevor Sie die kostenpflichtige Hotline nutzen, raten wir Ihnen auch auf den jeweiligen Internetseiten zu den Produkten oder auf unserer Unternehmens-Seite unter www.dtp-entertainment.com im Bereich Support eine Lösung Ihres Problems zu suchen.

Wenn Sie direkt vom PC aus telefonieren können:

Gehen Sie über den Windows-Start-Knopf auf „Ausführen“. In dem neuen Fenster können Sie ein Programm direkt aufrufen, indem Sie den Namen des Programms eintragen. Tragen Sie bitte „dxdiag“ (ohne Anführungszeichen) ein und klicken auf „OK“, um das DirectX-Diagnose-Programm zu öffnen. Lassen Sie dieses Programm bitte geöffnet. Bitte nennen Sie einfach den Produktnamen und schildern das Problem. Die Support-Mitarbeiter/Innen werden bei Bedarf auf diese Daten zurückgreifen, um Ihnen bei einer Problemlösung behilflich zu sein.

Wenn Sie nicht am PC sitzen können:

Diese Daten sollten Sie bereithalten, bevor Sie die Hotline anrufen:

- Windows Version (Betriebssystem)
- Prozessor: Typ und Geschwindigkeit
- DirectX-Version

- Arbeitsspeicher (RAM)
- Grafikkarte (Hersteller und Modell) sowie Version bzw. Datum der Treiber
- Soundkarte (Hersteller und Modell) sowie Version bzw. Datum der Treiber

Sie können diese Informationen erhalten, indem Sie das oben beschriebene DirectX-Diagnoseprogramm öffnen. Die Windows-Version finden Sie auf dem Registerblatt „System“. Angaben zur Grafikkarte finden Sie auf dem Registerblatt „Anzeige“. Angaben zur Soundkarte können Sie auf dem Registerblatt „Sound“ bzw. „Sound 1“ erhalten.

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können!

INSTALLATION

Vor der Installation

Mach dich vor der Installation von Drakensang — Am Fluss der Zeit mit den minimalen und den empfohlenen Systemanforderungen vertraut. Dein Computer sollte alle Minimal-Anforderungen erfüllen, damit du problemfrei spielen kannst. Wenn dein Computer die empfohlenen Systemanforderungen erfüllt oder sogar noch übertrifft, wird dir Drakensang — Am Fluss der Zeit eine deutlich bessere Spiel-Performance bieten. Nach Möglichkeit sollte die Festplatte vor der Installation defragmentiert werden (verwende hierzu das Programm Defragmentierung, das du für gewöhnlich unter START Programme/Zubehör/Systemprogramme finden kannst), um die höchstmögliche Performance im Spiel zu erreichen. Sollten dennoch Probleme mit den Ladezeiten auftreten, so achte bitte darauf, dass DMA für deine Festplatte aktiviert ist. Um einen flüssigen Spielverlauf sicherzustellen, solltest du vor dem Start des Spiels alle anderen Anwendungen schließen. Das gilt auch für solche, die im Hintergrund arbeiten und nicht in der Taskleiste angezeigt werden (diese können meist über ihre Symbole, die neben der Uhrzeitanzeige dargestellt sind, deaktiviert werden).

Systemanforderungen

Minimale Systemanforderungen

Pentium® 4 mit 2,8 GHz oder vergleichbare CPU
RAM: 1 GB für Windows® XP, 2 GB für Vista/Windows® 7
NVIDIA 6800GT mit 256 MB RAM oder vergleichbare Grafikkarte
Windows XP mit Service Pack 3, Vista oder Windows® 7
DVD-ROM Laufwerk
DirectX®9c kompatible Soundkarte
7 GB freier Festplattenspeicherplatz

Empfohlene Systemanforderungen

Intel® Core™ 2 Duo E6750 2,66 GHz oder vergleichbare CPU
RAM: 3 GB
NVIDIA 8800GT mit 512 MB RAM oder vergleichbare Grafikkarte
Windows XP mit Service Pack 3, Vista oder Windows® 7
DVD-ROM Laufwerk
DirectX®9c kompatible Soundkarte
7 GB freier Festplattenspeicherplatz

Installation

1. Lege die Installations-DVD von Drakensang — Am Fluss der Zeit in das DVD-Laufwerk ein.
2. Der Autostartbildschirm der DVD startet automatisch, klicke auf *Drakensang Installieren*.
3. In der Installations-Anwendung klickst du auf *Weiter*, um fortzufahren.
4. Wenn du den Lizenzbestimmungen zustimmst, klicke auf Ich akzeptiere die Vereinbarung und *Weiter*.
5. Wenn du mit der Vorgabe nicht zufrieden bist, wähle ein anderes Zielverzeichnis für die Installation. Klicke dann auf *Weiter*.
6. Im nächsten Bildschirm kannst du weitere Komponenten der Installation auswählen. Klicke dann auf *Weiter*.
7. Wenn du mit der Vorgabe nicht zufrieden bist, wähle einen anderen Startmenü-Ordner für die Installation. Klicke dann auf *Weiter*.
8. Bestätige die Zusammenfassung deiner Installation mit *Installieren*.
9. Warte, bis die notwendigen Daten der DVD in das Zielverzeichnis kopiert wurden. Während der Installation wird DirectX automatisch aktualisiert.
10. Klicke auf *Fertigstellen*, um den Installationsvorgang abzuschließen. Du hast in diesem letzten Bildschirm der Installationsroutine die Möglichkeit Drakensang — Am Fluss der Zeit sofort auszuführen.

** Du kannst die Installation jederzeit durch einen Klick auf den *Abbrechen*-Button unterbrechen. Es werden alle Installationsdaten von der Festplatte entfernt.

Manuelle Installation

Wenn der Installationsbildschirm nach dem Einlegen der DVD nicht erscheint, kann es sein, dass die Autorun-Funktion deaktiviert ist. In diesem Fall gehe wie folgt vor:

1. Doppelklicke auf das Symbol *Arbeitsplatz/Computer* auf dem Windows-Desktop oder öffne den *Windows-Explorer*.
2. Doppelklicke auf das Symbol für das DVD-ROM-Laufwerk deines Computers, um dir den Inhalt der DVD von Drakensang — Am Fluss der Zeit anzeigen zu lassen.
3. Doppelklicke auf die Datei *setup.exe*, um die Installation zu starten.

Spiel starten

Starte das Spiel durch einen Doppelklick auf das *Desktop-Icon* Drakensang – Am Fluss der Zeit oder über das Windows-Startmenü: Klicke in der unteren linken Ecke des Desktops auf den Button *Start*, anschließend auf *Alle Programme* (evtl. auch *Programme*), dort auf *Drakensang – Am Fluss der Zeit* und schließlich nochmals auf *Drakensang – Am Fluss der Zeit*. Unter Windows Vista oder Windows 7 kann auch der Eintrag im Spieleexplorer verwendet werden. Wir empfehlen, vor dem Start des Spiels alle laufenden Anwendungen zu beenden.

Die DVD-ROM des Spiels muss sich im DVD-Laufwerk befinden. Das Spiel benötigt DirectX. Du findest diese Anwendung zur Installation auf der DVD des Spiels.

Deinstallation des Spiels

Klicke in der unteren linken Ecke des Desktops auf den Button *Start*, anschließend auf *Alle Programme* (evtl. auch *Programme*), dort auf *Drakensang – Am Fluss der Zeit* und schließlich auf *Drakensang – Am Fluss der Zeit entfernen*. Wenn du die darauf folgende Sicherheitsabfrage mit *Ja* bestätigst, wird die Deinstallationsroutine automatisch gestartet.

Problembehebung

Falls du Probleme mit der Bildschirm-Anzeige hast oder Schwierigkeiten beim Starten des Spiels auftreten oder wenn das Spiel abstürzt und zum Desktop zurück kehrt, kannst du entweder die Einstellungen des Spiels, oder die Systemkonfiguration deines Computers verändern. Bitte stelle in einem solchen Fall zunächst sicher, dass du die neusten Treiber für deine Hardware verwendest.

NVIDIA (GeForce)

<http://www.nvidia.de> (Deutsch)

<http://www.nvidia.com> (International)

ATI (Radeon)

<http://www.amd.com/de/> (Deutsch)

<http://ati.amd.com/> (International)

Sollten dennoch weiterhin Probleme auftreten, stelle sicher, dass du die Standardeinstellungen verwendest, da Funktionen wie ‚ATITrform‘, ‚Fullscreen Antialiasing (FSAA)‘ oder ein deaktiviertes ‚VSYNC‘ zu Darstellungsfehlern führen können.



SPIELEINSTIEG

HAUPTMENÜ

Wenn du Drakensang zum ersten Mal startest, gelangst du ins Hauptmenü. Du kannst auch jederzeit aus dem Spiel ins Hauptmenü zurückkehren, wenn du ‚Esc‘ drückst und die Option ‚Hauptmenü‘ auswählst. Das Hauptmenü bietet die folgenden Optionen:

Weiter

Mit dieser Option kannst du deine aktuelle Partie mit dem neusten Spielstand fortsetzen.

Neues Spiel

Hier kannst du ein neues Spiel beginnen. Das Intro kannst du übrigens jederzeit mit ‚Esc‘ abbrechen.

Achtung: Falls du bereits ein Spiel begonnen hast, geht dein Spielfortschritt seit dem letzten Speicherstand verloren.

Wähle den Schwierigkeitsgrad aus und drücke auf ‚Weiter‘. Diese Auswahl kannst du jederzeit im Spiel unter ‚Einstellungen‘ ändern.

Spiel Laden

Wenn du bereits Spielstände gespeichert hast, kannst du sie über diese Option laden. Im Ladebildschirm werden alle deine gespeicherten Spielstände angezeigt. Der ausgewählte Spielstand wird golden hinterlegt. Durch Klicken auf ‚Laden‘ kannst du dein Abenteuer an der gespeicherten Stelle fortsetzen. Falls du Spielstände nicht mehr benötigst oder Platz auf deiner Festplatte schaffen möchtest, kannst du Spielstände löschen.

Einstellungen

Die Einstellungen erlauben dir, das Spiel nach deinen Wünschen zu konfigurieren und die Darstellungsqualität an deine Hardware anzupassen.

GRAFIK

Auflösung

Hier kannst du die Auflösung einstellen, mit der du Drakensang spielst. Falls Drakensang bei dir zu langsam läuft, stelle eine niedrigere ein, meist läuft das Spiel dadurch flüssiger. Beachte, dass andere als die physikalische Auflösung, bei LC-Bildschirmen die Darstellung im Vollbild unschärfer wirken lassen.

Wie leistungsstark ist dein Rechner

Hier kannst du aus drei Vorgaben wählen, um die Grafikleistung von Drakensang an dein System anzupassen. Diese Einstellung regelt unter anderem die Entfernung, bei der niedriger aufgelöste Modelle gezeichnet werden, Gras, HdR und Bloom (Überstrahlung) sowie die Grafikeffekte im Sichtfeld.

Umgebungseffekte

Dies sind fallende Blätter, Staubwolken und Vögel, zusätzlicher atmosphärischer Sound. Falls Drakensang auf deinem Rechner nicht flüssig läuft, kann es helfen, die Umgebungseffekte zu deaktivieren. Dies entlastet vor allem schwache Grafikkarten älterer Generationen.

Belebung

Hier steuerst du atmosphärische Belebung wie die unwichtigere Bevölkerung sowie umherlaufende oder umstehende Personen. Dies entlastet schwache Hauptprozessoren, vor allem Single-Core-Prozessoren.

Außenbereichs-Lichtquellen

Mit dieser Option kann eine realistischere Darstellung von Fackel- und Laternenlicht sowie Zaubern und Elementaren in bestimmten Gebieten ein- oder ausgeschaltet werden.

Schattenqualität

Die Darstellung von Schatten erfordert viel Leistung. Wenn Drakensang auf deinem System ruckelt, solltest du die Schattenqualität reduzieren oder die Schatten ganz abschalten.

Kantenglättung

Vermindert Treppeneffekte an schrägen Kanten. Diese Einstellung schlägt sich vor allem auf älteren Grafikkarten mit geringem Speicher nieder.

Hoch aufgelöste Texturen

Besitzt deine Grafikkarte wenig Speicher, so kannst du hier durch entfernen des Hakens dein Spiel flüssiger machen und Abstürze verhindern.

Achtung:

Einige der Einstellungen wirken erst, wenn du Drakensang neu startest.

SOUND

Mit Hilfe der Soundeinstellungen kannst du die Lautstärke aller Elemente deinen Wünschen anpassen. Deine Partymitglieder bestätigen deine Befehle, wenn du das Häkchen setzt.

EINGABE

Alle Tastenkürzel sind hier aufgeführt. Du kannst die Tastenbelegung frei konfigurieren. Klicke auf das Feld neben einer Funktion und drücke die gewünschte Taste, um die Funktion auf diese Taste zu legen. Du kannst die Belegung einer Taste durch Druck auf die Backspace-Taste (←) löschen.

Klicke am Ende auf ‚Übernehmen‘, um deine Auswahl zu speichern. Durch die Auswahl von ‚Zurücksetzen‘ kannst du jederzeit die ursprüngliche Tastenbelegung wiederherstellen.

Die Umkehrung der X- und Y-Achse ändert die Richtung, in die die Kamera schwingt, wenn du mit gedrückter rechter Maustaste die Sicht änderst.

SPIEL

Im Spiel-Menü kannst du unter ‚Tutorial‘ die Hilfstexte aktivieren, die dir weitergehende und sehr nützliche Tipps zur Spielmechanik und Oberfläche geben. Der Schwierigkeitsgrad, den du bei Beginn eines neuen Spiels gewählt hast, kann hier jederzeit verändert werden, aber nur, wenn gerade ein Spiel aktiv ist. Hier kannst du auch die Automatische Kampfpause konfigurieren. Die Kamera-Empfindlichkeit gibt die Geschwindigkeit an, mit der sich die Kamera bei Mausbewegungen dreht.

Extras

Hier lassen sich Codes einlösen, die du vielleicht als Bonus erhalten hast.

Mitwirkende

Wenn du dir ansehen möchtest, wer Drakensang erschaffen hat, wähle diesen Menüpunkt.

Beenden

Diese Option bringt dich auf dem schnellsten Weg zurück auf den Windows-Desktop.

CHARAKTERERSTELLUNG



Wähle hier den Helden aus, mit dem du das Spiel spielen möchtest. Mit den Pfeilen blätterst du durch die Heldenklassen. Jede bietet bis zu drei Spezialisierungen. Meist kannst du das Geschlecht frei bestimmen, indem du auf ‚Geschlecht wechseln‘ klickst.

Du kannst mit den kleinen Pfeilen neben deinem Helden verschiedene Gesichter und Frisuren auswählen und auch seinen Körperbau verändern.

Tipp: Du kannst den Helden mit der Lupe oder dem Mausrad heran- und herauszoomen und mit den Pfeiltasten oder anfasen und ziehen mit der Maus drehen. Besonders für die Auswahl der Haare ist das nützlich ...

Die angegebenen Werte geben die Stärken des Helden an. Hohe Werte sind mächtiger als niedrige, und eine Beschreibung erhältst du, wenn du mit der rechten Maustaste auf die Werte klickst.

Vergiss nicht, ihm einen schönen Namen zu geben. Dazu lösche einfach den alten und schreibe einen neuen. Fällt dir keiner ein, so lasse einen zufälligen neuen, zu Rasse und Geschlecht passenden erstellen.

Tipp: Wenn du deinen Helden noch weiter anpassen möchtest, eröffnet dir der Button ‚Expertenmodus‘ die Möglichkeit, sehr viele Werte anzupassen und umzuverteilen. Siehe dazu Expertenmodus weiter unten.

EIGENSCHAFTEN

Eigenschaften sind die wichtigsten Werte jedes Helden. Sie definieren die grundsätzlichen Fähigkeiten und werden auch bei Talentproben berücksichtigt. Die Eigenschaften liegen im Allgemeinen über 8 und können im späteren Spiel bis über 18 steigen. Ein Wert von 14 ist schon sehr gut.

Tipp: Beachte bitte, dass jede Eigenschaft nur bis zum Anderthalbfachen ihres Startwertes gesteigert werden kann. Werte magischer Gegenstände zählen nicht dazu.

Mut (MU)

Die Fähigkeit, in kritischen Situationen schnell und entschlossen zu handeln, aber auch keine Angst vor Neuem oder Risiken zu haben. Passiv eingesetzt steht Mut für eine hohe Willenskraft und geistige Zähigkeit, sowohl beim Widerstand gegen Zauberei als auch wenn es darum geht, Schrecknissen ins Gesicht zu sehen.

Klugheit (KL)

Hierzu zählen Intelligenz und logisches Denkvermögen und das schnelle Erkennen von weltlichen und magischen Zusammenhängen. Eine hohe Klugheit steht auch für angesammeltes Bücherwissen und ein gutes Gedächtnis.

Intuition (IN)

Die Fähigkeit, richtige Entscheidungen zu treffen, ohne vorher lange zu überlegen oder die schnelle Einschätzung von Personen und Situationen, wenn die nötigen Daten und Fakten fehlen. Für ein gutes Einfühlungsvermögen und die Fähigkeit, sich mit den Schwingungen der astralen Kraft in Einklang zu bringen, ist Intuition nötig.

Charisma (CH)

Dies repräsentiert die persönliche Ausstrahlung, Redegewandtheit und Führungsqualitäten sowie die Fähigkeit, die eigene Stimme, Gestik und Mimik überzeugend einzusetzen; auch die Stärke einer magischen Aura ist mit dem Charismawert verbunden.



Fingerfertigkeit (FF)

Geschickter Einsatz der Finger, gute Koordination von Auge und Hand, vor allem bei so komplizierten Arbeiten wie Schreiben, Zeichnen, Fallen entschärfen und Schlösser knacken; allgemein manuelle Geschicklichkeit.

Gewandtheit (GE)

Körperliche Beweglichkeit, schnelle Reaktion und Reflexe, eine gute Einschätzung der eigenen Armreichweite, Sprungkraft sowie geschickten Tätigkeiten des Körpers.

Konstitution (KO)

Diese fast ausschließlich passiv eingesetzte Eigenschaft ist ein Maß für die körperliche Zähigkeit und Widerstandskraft, die Fähigkeit, Krankheiten und Giften zu widerstehen sowie die Basis von Lebensenergie und Ausdauer.

Körperkraft (KK)

Sie steht für das Vorhandensein von schierer Muskelkraft, vor allem aber für die Fähigkeit, sie planvoll einzusetzen. Sie ist zusammen mit der Konstitution auch ein Maß für die allgemeine Gesundheit des Helden.

BASISWERTE

Lebensenergie (LE)

Die Lebensenergie gibt an, wieviel Schaden einem Helden maximal zugefügt werden kann bevor er zusammenbricht. Es ist leicht durch Kämpfe, Fallen oder Gifte Lebenspunkte zu verlieren. Tränke, Heilzauberei, Heilkunde oder Zeit helfen dabei, sie zurück zu gewinnen.

Berechnung: (Konstitution + Konstitution + Körperkraft) / 2 +
(Charaktermodifikationen + Steigerung)

Astralenergie (AE)

Alle magisch begabten Lebewesen verfügen über Astralenergie. Sie gibt Auskunft, wieviel Magie der betreffende Held wirken kann, bevor sein Potenzial ausgeschöpft ist und er eine Pause beim Zaubern einlegen muss.

Berechnung: (Mut + Intuition + Charisma) / 2 +
(Charaktermodifikationen + Steigerung)

VOR- UND NACHTEILE

Ist der Held schwach, feige oder kann nicht raufen? Oder ist er besonders geschickt in allen Naturtalenten oder sieht er gut aus?

Die meisten Archetypen sind mit solchen Vor- oder Nachteilen ausgestattet, die sich auf seine Spielwerte auswirken. Diese können nur im Expertenmodus eingesehen und geändert werden.

EXPERTENMODUS

Im Expertenmodus kannst du die Grundwerte anpassen, Talente und Kampftalente ändern und Zauber erhöhen oder verringern. Links siehst du die Grundwerte, die immer angezeigt werden: Eigenschaften, Basiswerte sowie Vor- und Nachteile. Rechts oben schaltet ein Klick auf die Reiter zwischen Inventar (das du nicht ändern kannst), Talenten, Kampftalenten, Sonderfertigkeiten (die du nur ansehen kannst, denn du lernst sie erst später im Spiel), Zaubern und dem Rezeptbuch um (das erst später im Spiel eine Funktion hat). Zu nahezu jedem Wert erhältst du eine Beschreibung per Rechtsklick.

Steigerungspunkte zurücksetzen legt alle Punkte auf das Steigerungspunktekonto, das du links oben siehst und löscht alle Vor- und Nachteile, du kannst also die Grundwerte der Charakterklasse neu belegen. Drückst du diesen Knopf nicht, modifizierst du die vorgegebenen Werte nur, was ideal ist wenn du nur einige kleine Änderungen vornehmen möchtest.

Änderungen übernehmen startet mit den verteilten Werten das Spiel.

Abbrechen bringt dich zur Archetypenauswahl zurück und verwirft die Änderungen.

Tip: In Drakensang – Am Fluss der Zeit erhältst du immer wieder Möglichkeiten, die Werte deines Helden zu steigern. Diese Werte sind also Startwerte und nicht endgültig.

Steigern von Eigenschaften

Eigenschaften steigerst du mit einem eigenen Pool von 100 Eigenschaftspunkten, die du unter diesen acht Eigenschaften verteilen kannst und solltest. Übrig behaltene Punkte verfallen nämlich. Mindestwerte für die Eigenschaften sind pro Archetyp vorgegeben.

Steigern von Talenten, Zaubern und Grundwerten

Talente geben an wie gut dein Held eine Fähigkeit beherrscht (die Höhe wird Talentwert oder TaW genannt), Zauber sind magische Sprüche, die nur magiebegabte Archetypen besitzen (auch Zauber funktionieren wie Talente, siehe unten). Die grün gefärbten Talente und Zauber sind steigerbar, die roten nicht. Die roten sind entweder noch nicht aktiviert (---), bis zum Höchstwert gesteigert (max), oder du kannst dir keine weitere Steigerung darin mehr leisten (rote erforderliche Steigerungspunkte in Klammern).

Die Zahl in Klammern gibt an, wie viele Steigerungspunkte nötig sind, um den TaW um einen Punkt zu erhöhen. Hast du einen TaW erhöht, wird die Zahl violett. Du kannst Talentwerte herabsetzen, um Steigerungspunkte für andere Talente und Zauber zu erlangen. Neue Talente und Zauber musst du im Spiel bei einem Lehrmeister erlernen.

Auswahl von Vor- und Nachteilen

Du kannst bis zu drei Vor- und Nachteile auswählen. Der oberste, vierte Slot ist für feste Vor- und Nachteile von Rasse oder Beruf vorgesehen und unveränderlich.

Klicke auf einen hervorgehobenen Slot und wähle aus den verschiedenen Kategorien einen Vor- oder Nachteil aus. Eine Erklärung liefert auch hier wieder ein Rechtsklick. Vorteile kosten Steigerungspunkte, Nachteile bringen dir welche ein, die dann auf Grundwerte, Talente oder Zauber verteilt werden können.

STEIGERN IM SPIEL

Abenteuerpunkte (AP) erhalten alle deine Helden für das Erledigen von Quests, das Töten von Gegnern und Monstern, das friedliche Lösen von Konflikten und für besonders gut gelöste Quests.

AP können jederzeit zur Verbesserung von Spielwerten eingesetzt werden. Wechsle hierzu auf dem Charakterbogen in den Steigerungsmodus, indem du auf den Knopf ‚Werte steigern‘ klickst. Das Steigern funktioniert fast genauso wie im Expertenmodus. Wie viele Punkte noch zu vergeben sind, zeigen dir die Steigerungspunkte. Die Kosten für eine Steigerung werden neben den Spielwerten *Talenten*, *Kampftalenten*, *Basiswerten*, *Eigenschaften* und *Zauber* in grün oder rot angezeigt, je nachdem ob die Steigerungspunkte ausreichen oder nicht. Die Eigenschaften müssen im Gegensatz zum Expertenmodus nun aus dem Vorrat der aus Abenteuerpunkten verdienten Steigerungspunkte beglichen werden.

Talente, die der Held noch nicht gelernt hat, zeigen drei Striche an (---). Diese kann er nicht einsetzen. Unter *Zauber* werden nur diejenigen aufgeführt, die der Held beherrscht, es gibt nämlich noch Dutzende mehr. *Sonderfertigkeiten*, die keinen grünen Haken besitzen, sind noch nicht gelernt und einsetzbar.

Neue Sonderfertigkeiten, Talente und Zauber zu lernen kostet ebenfalls Steigerungspunkte. Deine Helden lernen sie bei *Lehrmeistern*, die zusätzlich zu Steigerungspunkten auch Geld verlangen.

Die *Stufe* des Helden begrenzt die Höhe der Talent- und Zauberwerte.

CHARAKTERBOGEN



Der Charakterbogen ist die wichtigste Anlaufstelle, um deine Helden auszustatten, seine Fähigkeiten zu prüfen und zu erhöhen, Gegenstände einzusetzen und Zauber zu wirken. Die Reiter oben unterteilen den Charakterbogen in sechs Kategorien.

Im *Inventar* rüstest du die Helden aus, prüfst Gegenstände und setzt sie ein, vergleichst Waffen oder Rüstungen.

Die *Talente* zeigen dir, was deine Helden wie gut können. Ein Rechtsklick erklärt wie immer wichtige Begriffe.

In den *Kampftalenten* findest du die Fähigkeiten deiner Helden mit den verschiedenen Waffenkategorien.

Sonderfertigkeiten sind Spezialmanöver für den Kampf und defensives Agieren.

Zauber sammelt alle Sprüche, die ein Held beherrscht.

Das *Rezeptbuch* verzeichnet für die gesamte Gruppe die Sammlung der Rezepte, die du bisher gefunden oder gekauft hast.

Ein Rechtsklick liefert zu allen Werten, Talenten, Zaubern und Sonderfertigkeiten ein ausführliches Fenster. Bei Talenten und Zaubern werden dir die bei einer Probe benutzten Eigenschaften angezeigt, wenn du mit dem Mauszeiger darüber fährst. Sonderfertigkeiten zeigen die Waffenkategorien,

mit denen sie einsetzbar sind, und Rüstungen zeigen die Körperzonen, in denen sie schützen. Waffen zeigen je nach Art Trefferpunkte, Reichweite oder Waffenbonus an. Gegenstände zeigen bei Rechtsklick ein Radialmenü mit weiteren Optionen an.

GRUNDWERTE (LINKS)

Dies sind grundsätzliche und allgemeine Werte: Name, Profession, Stufe, Steigerungs- und absolut erhaltene Abenteuerpunkte. Die Eigenschaften werden auf Seite 11 (Charaktererstellung) erläutert.

Abenteuerpunkte (AP)

Abenteuerpunkte spiegeln die gesammelte Erfahrung des Helden wider. Besiegt dein Held Gegner, schließt er Quests ab oder meistert er schwierige Gespräche und knifflige Situationen, erhöht sich dieses Abenteuerpunktekonto. Diese Punkte stellen also die Erfahrung deines Helden dar. Jeder Held besitzt seine eigenen AP.

Steigerungspunkte

Diese stehen dir für jeden Helden noch gesondert zur Verfügung, um Werte zu erhöhen oder Zauber, Sonderfertigkeiten und Talente zu kaufen.

Stufe (ST)

Die Stufe ist ein Maß für die Erfahrung, die dein Held bislang auf seinen Abenteuern gesammelt hat. Sie ist abhängig von den erworbenen Abenteuerpunkten

Tipp: Die Stufe begrenzt Höchstwerte von Talenten und Zaubern und setzt Modifikationen von Zaubern und Beschwörungen fest:

Berechnung: Zauber und Waffentalente Grundwert + Stufe + 3
Talente Grundwert + 2 x Stufe + 3

Stufentabelle

1. Stufe	0 AP	7. Stufe	4.000 AP	13. Stufe	11.500 AP
2. Stufe	500 AP	8. Stufe	5.000 AP	14. Stufe	13.000 AP
3. Stufe	1.000 AP	9. Stufe	6.000 AP	15. Stufe	14.500 AP
4. Stufe	1.500 AP	10. Stufe	7.000 AP	16. Stufe	16.000 AP
5. Stufe	2.000 AP	11. Stufe	8.500 AP		
6. Stufe	3.000 AP	12. Stufe	10.000 AP		

Ausdauer (AU)

Sie zeigt an wie häufig der Held Sonderfertigkeiten im Kampf ausführen kann, bevor er ermüdet. Ausdauer geht schneller verloren als Lebensenergie, dafür regeneriert sie sich auch schneller wieder. Je mehr AU der Held verliert, desto langsamer regeneriert sie sich.

Berechnung: (Mut + Konstitution + Gewandtheit) / 2 +
(Charaktermodifikationen + Sonderfertigkeiten Ausdauer I-III)

Magieresistenz (MR)

Die Magieresistenz bestimmt, ob ein Held leicht oder schwer zu verzaubern ist.

Berechnung: (Mut + Klugheit + Konstitution) / 5 +
(Charaktermodifikationen Konstitution (KO))

Ausweichen (AW)

Hiermit weicht dein Held einem Schlag aus, anstatt ihn zu parieren. Ist der Ausweichen-Wert höher als seine Parade (PA), so wird automatisch anstatt der Parade eine Probe auf Ausweichen gewürfelt.

Berechnung: (Intuition + Gewandtheit + Körperkraft) / 5 -
(Behinderung + Sonderfertigkeiten Ausweichen I-III)

Tipp: Manchen Gegnern, wie beispielsweise dem Schrottgolem, kannst du lediglich ausweichen.

Angriff (AT)

Jeder Held hat standardmäßig nur eine Attacke und eine Parade pro Kampfrunde. Die Attacke wird mit einer Parade des Gegners gekontert und beide würfeln eine Probe.

Gelingt die des Angreifers, so muss der Gegner parieren. Gelingt ihm dies ebenso, wurde der Schlag abgewehrt, die Attacke hat keinen Schaden verursacht.



Der tatsächliche Attackewert setzt sich aus der Attacke (AT) und dem Attackeanteil des Talentest des momentan ausgerüsteten Waffe zusammen. Daher solltest du immer darauf achten, deinem Helden eine Waffe zu geben, in der er einen hohen Talentwert besitzt. Nahkampfwaffen und Fernkampfwaffen unterscheiden sich dabei leicht – siehe *Fernkampf* weiter unten und Waffentalente auf Seite 59. Es gibt womöglich Sonderfertigkeiten, die mehr als eine Attacke in einer einzigen Kampfrunde erlauben. Der Waffenmodifikator verändert ebenfalls die Attacke.

Berechnung: (Mut + Gewandtheit + Körperkraft) / 5 -
(Effektive Behinderung + Waffen-Talentwert +/- Waffen-Modifikator)

Parade (PA)

Ein Held besitzt normalerweise nur eine Parade in einer Kampfrunde. Es macht keinen Unterschied wie gut die Attacke des Gegners gelang, mit einer gelungenen Parade wehrt man sie auf jeden Fall ab. Beachte, dass du auch bei mehreren Gegnern nur eine Parade pro Runde hast und dich die anderen so ohne Gegenwehr treffen – ein Kampf gegen mehr als einen Gegner ist also stets eine gefährliche Angelegenheit. Der *Waffenmodifikator* verändert die Parade ebenfalls noch.

Ein Sonderfall ist der *Schild*. Gibst du deinem Helden einen Schild in seine zweite Hand, so besitzt er zwei Paraden. Diese kann jedoch durch Sonderfertigkeiten gezielt verbessert werden (Siehe Schildkampf I-III). Die zweite Parade wird dabei je nach Schild modifiziert.

Berechnung: (Intuition + Gewandtheit + Körperkraft) / 5 -
(Behinderung + Waffen-Talentwert + Waffen-Modifikator)

Fernkampf (FK)

Nutzt dein Held Bögen, Armbrüste oder Wurfarme, basieren diese auf dem Fernkampfwert (FK). Auf diesen Wert wird der TaW der entsprechenden Waffe komplett addiert, es gibt hier keine Parade.

Achtung: Steht der Fernkämpfer inmitten angreifender Gegner, kann er mit FK gegen ihre Treffer nichts ausrichten, zusätzlich erhält ein Fernkämpfer, der angegriffen wird, Abzüge auf seine Schüsse und Würfe. Die Konsole verrät dir hier mehr.

Berechnung: (Intuition + Fingerfertigkeit + Körperkraft) / 5 -
(Behinderung + Waffen-Talentwert)

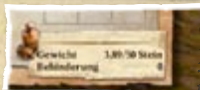
Trefferpunkte (TP)

Sie zeigen den aktuellen Schaden an, den die Waffe anrichtet, die dein Held gerade ausgerüstet hat. Dort werden alle Boni und Mali eingerechnet, die im Moment aktiv sind. Dieser TP-Wert wird bei jedem Gegner um seinen Rüstungswert (RW) verringert und dann von seinen Lebensenergie (LE) abgezogen. **Berechnung:** Schaden der Waffe + evtl. Körperkraftzuschlag

INVENTAR



Jeder Held hat zwei Taschen für alle möglichen Dinge, die deine Gruppe unterwegs findet. Der dritte Sack ist der Questsack, auf den du über jeden Helden Zugriff hast. Darin landen alle für Quests wichtige Gegenstände, die du nicht verkaufen oder zerstören kannst. Diese haben auch kein Gewicht.



Jeder Gegenstand hat ein Gewicht. Das gesamte Tragegewicht findest du für jeden Helden getrennt unter dem Inventar. Übersteigt das Tragegewicht das maximale, das ein Held tragen kann, erhält er Abzüge auf Attacke, Parade und Ausweichen. Mehr über die Behinderung findest du per Rechtsklick darauf. Rüstungen und Waffen belasten deinen Helden nur noch zur Hälfte wenn er sie ausgerüstet hat.

Tipp: Vielleicht kann einer deiner anderen Helden dem zu schwer beladenen etwas abnehmen. Verkaufe alle unnützen Gegenstände oder lagere sie in den Spielerkisten auf dem Schiff. Dort sind sie sicher.

Die Anziehpuppe



In der Mitte des Inventars findest du den stilisierten Körper des Helden. Hierhin ziehst du Waffen, Rüstungs- und Kleidungsstücke sowie Schmuck. Die Stelle, an die du einen Gegenstand legen kannst, wird hervorgehoben. Du kannst auch einfach einmal auf den Gegenstand im Inventar klicken, der Held zieht ihn dann selbstständig an. Die Zahlen in den kleinen Schilden geben den aktuellen Rüstungsschutz für die unterschiedlichen Körperpartien an. Verschiedene Rüstungsteile geben für

Körperteile unterschiedlichen Rüstungsschutz. Wenn du also die Ausrüstung eines Helden änderst, kannst du hier sofort die Auswirkungen sehen.

TALENTE

Die Talente gliedern sich in verschiedene Kategorien, die unterschiedlich teuer zu steigern sind. *Körperliche Talente* benötigen z. B. mehr Steigerungspunkte als *gesellschaftliche*. Das symbolisiert die Angabe Steigerungskategorie (A-E). Welcher Kategorie welches Talent zugeordnet ist, kann ebenso wie

eine Beschreibung und die Angaben Basistalent oder Effektive Behinderung über einen Rechtsklick abgerufen werden.

Basistalente besitzt jeder Held, jeder kann auf diese Talente Proben ablegen. Du erkennst sie auf einen Blick daran, dass sie auf jeden Fall einen Wert besitzen – und sei er auch Null. Dem gegenüber stehen Spezialtalente, auf die der Held nur eine Probe ablegen kann, wenn er sie kennt. Beispiele dafür sind Feilschen, Schlösser knacken oder Magiekunde.

Jedem Talent sind für seine Probe drei Eigenschaftswerte zugeordnet, die einer Probe unterzogen werden. Du siehst sie, wenn du den Mauszeiger auf das Talent bewegst. Sie werden dann hervorgehoben. Beschreibungen der Talente findest du ab Seite 55.

Zuschläge und Erleichterungen, die situationsabhängig der Probe auferlegt werden, werden mit dem Talentwert verrechnet und bei der Probe berücksichtigt. Dabei können positive und negative Aufschläge entstehen.

KAMPFTALENTE

Jede Waffe wird mit einem bestimmten Kampftalent geführt. Welches das ist, findest du in ihrer Beschreibung. Der Kampf mit Nahkampfwaffen unterscheidet sich regeltechnisch von dem mit Fernkampfwaffen.

Bei jedem *Nahkampftalent* findest du als erste Zahl seinen TaW und dahinter die Aufteilung auf AT und PA. Drakensang – Am Fluss der Zeit teilt den TaW gleichmäßig auf beide Werte auf. Klickst du auf Werte steigern, so kannst du die Gewichtung des Talent es mehr auf AT oder PA legen, der Unterschied zwischen beiden Werten darf jedoch höchstens 5 Punkte betragen.

Die Steigerungskategorie, die du in der Beschreibung findest, gibt an, wie viele Steigerungspunkte ein TaP kostet und reicht von (A) bis (G).

Bei *Fernkampftalenten* ist es einfacher: Der gesamte Wert wird auf den Basiswert Fernkampf (FK) addiert. Eine Parade gibt es nicht. Die Angriffe unterliegen nun auch anderen Gesetzen wie Entfernung, Größe des Ziels und dessen Bewegung. All das zu berechnen liegt aber wiederum beim Spiel.

Tipp: Welches Talent beim Kampf Anwendung findet, kommt auf die Waffe an, die der Held in der Hand hält. Die Kategorie dazu findest du in der Waffenbeschreibung. Wähle für deine Helden also am besten eine Waffe, deren Talent sie gut beherrschen.

SONDERFERTIGKEITEN

Sonderfertigkeiten sind Spezialmanöver, um den Kampf durch spektakuläre Aktionen zu entscheiden, oder um deinen Helden den Umgang mit Rüstungen und Schilden zu erleichtern. Sie unterteilen sich in drei Kategorien.

Fährst du mit dem Mauscursor über eine Sonderfertigkeit, siehst du, für welche Waffenkategorien sie einsetzbar ist. Um sie einzusetzen, muss dein Held sie erst bei Lehrmeistern lernen. Das kostet Geld und Steigerungspunkte. Viele dieser Fertigkeiten benötigen bestimmte Voraussetzungen, um sie erlernen zu können. Welche, sagt dir ein Rechtsklick.

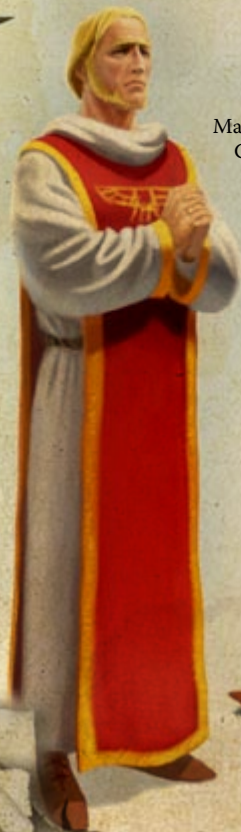
Sonderfertigkeiten für Nah- und Fernkampf kosten bei Einsatz Ausdauerpunkte (AuP), die dein Held erst wieder regenerieren muss.

ZAUBER, MIRAKEL UND GEODENRITUALE

Magisch begabte Helden verfügen über Zaubersprüche. Geoden beherrschen Rituale, um einige Elemente zu ihren Gunsten manipulieren zu können. In göttlichem Dienst stehende Geweihte haben die Möglichkeit, Mirakel zu lernen. Das sind Wunder, die ihnen ihr Gott schenkt.

Alle erlernten Zauber findest du im Charakterbogen unter dieser Kategorie. Es gibt viel mehr als die, die dort verzeichnet werden. Lernt dein Held einen neuen, wird dieser hier eingetragen.

Verschiedene Magiebegabte lernen unterschiedliche Sprüche. Geweihte erlernen nur ihre Mirakel, Geoden ihre Rituale und einige wenige andere Zauber. Magier haben Zugriff auf die meisten Zaubersprüche, Elfen verzichten wegen ihrer Lebensphilosophie auf den Einsatz einiger Sprüche. Eine Übersicht darüber findet sich auf Seite 46 (Magie und göttliche Mirakel)



Tipp: Ziehe dir deine am häufigsten benutzten Zauber in die Quickslot-leiste, du hast genügend davon. Im Kampf hast du so in heiklen Situationen schnell Zugriff auf sie.

Jeder erfolgreich gesprochene Zauber verbraucht Astralenergie, die sich innerhalb eines Kampfes deutlich langsamer regeneriert als außerhalb. Natürlich kannst du Zauber jederzeit sprechen.

Tipp: Außerhalb eines Kampfes hast du genügend Zeit, um Heilsprüche zu sprechen oder einen Begleiter zu beschwören.

REZEPTBUCH

Das Rezeptbuch gilt für die gesamte Gruppe und sammelt alle Rezepte, die deine Helden erlernt haben. Zusammen mit einer entsprechenden Werkbank kann einer deiner Helden Gegenstände herstellen. Alles was er dazu braucht, sind Zutaten, die er im Inventar haben muss und das richtige Rezept.

Jedes Rezept hat eine Mindestvoraussetzung für das entsprechende Talent, die der Held, der es herstellen möchte, erfüllen muss.

Rezepte und Zutaten erwirbst du bei Händlern oder findest sie während deiner Reisen. Sie müssen über einen Rechtsklick erlernt werden und tragen sich dabei von selbst ins Rezeptbuch ein. Wenn du Rezepte und Zutaten beisammen hast, suche einen passenden Werk Tisch auf, an dem du den Gegenstand herstellen kannst



DIE PARTY

DIE HELDENGROPPE



Ardo ist ein stattlicher Krieger mit starken moralischen Grundsätzen, den so leicht nichts erschüttern kann. Teilt er auch viele Gemeinsamkeiten mit seinem Freund Forgrimm, so bevorzugt er jedoch das klassische Langschwert, welches er meisterlich beherrscht. Obwohl er gestelztes Reden und höfisches Getue verabscheut, versteht er es, mit Höflichkeit und Weltgewandtheit aus manch unangenehmer Lage zu gelangen. Wer diesen Mann an seiner Seite hat, weiß, dass eine bedacht geführte Klinge mitunter mehr Wert ist, als eine tobende Axt.



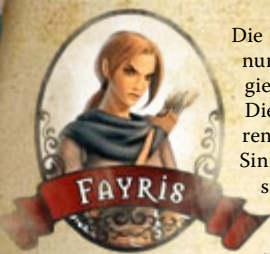
Wenn man Auseinandersetzungen vermeiden und wenig Aufsehen erregen will, lässt man den Ambosszwerg lieber mit einem hellen Ferdoker zurück.

Das Koscher Urgestein geht lieber direkt mit der Axt in der Faust auf den Feind zu, als sich in dunklen Ecken herumzudrücken. Mit seiner Stärke und Konstitution wird Forgrimm so schnell nicht müde und kann einiges an Hieben einstecken. Er macht zwar oft einen mürrischen Eindruck, aber in Wahrheit ist Freundschaft sein höchstes Gut.



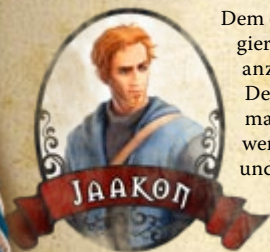
Der Lebemann aus Havena hat es faustdick hinter den Ohren. Gewandt und mit flinken Fingern schafft er es in jedwede Situation hinein und auch wieder hinaus.

Dabei verlässt er sich vor allem auf seine untrügliche Intuition und nicht zuletzt auf die Lehren des diebischen Gottes Phex, mit dessen Gaben Cuano gesegnet ist. Fallen, Schlösser und Misstrauen können ihn nicht aufhalten, denn wo sein handwerkliches Können versagt, kommt auch gern seine Wortgewandtheit, notfalls aber auch eine elegante Fechtwaffe oder ein Wurfstern, zum Einsatz.



Die Waldläuferin ist eine Halbelfe und als solche nicht nur eine hervorragende Jägerin, sondern auch der Magie mächtig.

Die Natur ist ihr Zuhause. Somit kennt sie sich mit Tieren und Pflanzen besser aus als mit Menschen. Feine Sinne und ihre raubtiergleiche Gewandtheit machen sie zu einer wertvollen Verbündeten, die auch in der Heilkunde sehr bewandert ist. Ihre Waffe ist der Bogen, doch zur Verteidigung kann sie auch ein Tier magisch herbeirufen.



Dem charismatischen und äußerst intelligenten Graumagier ist es wichtiger, sein Wissen anzuwenden, als es nur anzusammeln.

Der Bornländer weiß somit seinen Stab nicht nur zu magischen Zwecken, sondern auch im Kampf anzuwenden, wo ihm auch seine gelernten Kampfzauber und die Kenntnis der Beschwörung eines Feuerelements dienlich sind. Durch seine klugen Hinweise kann mancher Irrtum vermieden werden.

PARTY-MANAGEMENT

Deine Abenteuer bestreitest du nicht alleine. Im Laufe der Zeit lernst du Freunde kennen, die dich auf deinen Wegen begleiten. Über Gespräche nimmst du sie in deine Gruppe auf und kannst so bis zu vier Helden führen. Du kannst sie vollständig steuern, sie ausrüsten und steigern, genau wie deinen eigenen Helden.

Zu Beginn jedes Gebietes kannst du durch Gespräche mit deiner Gruppe diejenigen einladen, die dich begleiten sollen. Du hast jedoch, vor allem zu Anfang, nicht immer die freie Wahl. Du kannst die Gruppe nicht aufteilen; spätestens wenn du in ein Gebäude oder aus dem Gebiet läufst, folgen dir die anderen.

Möchtest du die Gruppe verkleinern, musst du mit den unerwünschten Gefährten reden und ihnen sagen, dass sie die Gruppe verlassen sollen. Sie werden dann auf dein Schiff gehen, wo du sie auch wieder aufsammeln kannst. Von Zeit zu Zeit begleiten dich auch Gastcharaktere, die jedoch kein Inventar besitzen und die du nicht selbst steuern kannst, noch nicht einmal im Kampf. Wie von dir beschworene Wesen agieren sie eigenständig. Du kannst einen Gastcharakter und ein beschworenes Wesen in der Gruppe halten.

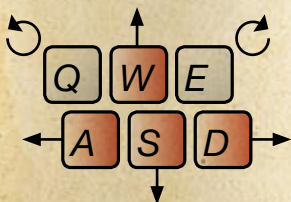
SPIELSTEUERUNG

BEWEGUNG

Deine Gruppe kannst du auf drei verschiedene Arten bewegen.



Nur mit der Maus: Alle markierten Gruppenmitglieder laufen an den Punkt, den du mit der Maus anklickst, sofern sie dort hin gelangen können.



Die WASD-Tasten (Voreinstellung): Damit kannst du dich wie in einem Egoshoooter bewegen. Mit gedrückter rechter Maustaste änderst du dabei die Blickrichtung. **W** bewegt alle markierten Charaktere nach vorne, **A** nach links und **D** nach rechts. **S** lässt die Gruppe zu dir hin laufen. **Q** und **E** drehen die Kamera.



Dauerlauf: Hältst du **beide Maustasten** gedrückt, so laufen alle markierten Helden in die Richtung, in die der Mauszeiger deutet. Dabei kannst du die Maus ganz einfach hin und her bewegen, deine Helden und die Kamera folgen so lange, bis du die Maustasten wieder los lässt.



NumLock (auch als Num bezeichnet) erfüllt die gleiche Funktion: Ein Druck auf NumLock schaltet den Dauerlauf an, ein weiterer Druck wieder aus.

SPIELBILDSCHIRM



- | | |
|---|---|
| ① Weltkarte | ⑦ Pause/Waffe ziehen/
Bewegungsmodi
(Schleichen, Gehen, Laufen) |
| ② Umgebungskarte auf/zu | ⑧ Quickslotleiste |
| ③ Umgebungskarte | ⑨ Umgebungskarte/Konsole/
Questbuch/Charakterbogen |
| ④ Charakterportrait | |
| ⑤ Kampfverhalten
Aktiv (Schwert)/Passiv (Schild) | |
| ⑥ Gesamte Party auswählen | |

Du kannst Drakensang – Am Fluss der Zeit komplett mit der Maus steuern. Es gibt aber auch für zahlreiche Kommandos Tastenbefehle, die du benutzen kannst. Diese kannst du in den Einstellungen unter ‚Eingabe‘ deinen Wünschen anpassen. Die wichtigsten findest du auf der Rückseite dieses Handbuchs.

CURSOR



Der Mauscursor ändert seine Form, je nachdem worauf er zeigt. Normalerweise hat der Cursor die Form eines kurzen Pfeils. Einmal geklickt wird sich deine Party zu der Position des Pfeils begeben.



Auswählen

Ein Pfeil mit einem langen Hals zeigt dir, dass du etwas auswählen kannst, zum Beispiel ein andere Gruppenmitglied.



Unerreichbar

Es gibt Punkte, die nicht erreichbar sind. In solchen Fällen zeigt ein kleines rotes X am Cursor an, dass die gewählte Stelle nicht erreichbar ist.



Sprechen

Mit vielen Bewohnern Aventuriens, und vor allem mit deiner Gruppe, kannst du Gespräche führen. Hat der Cursor die Form einer Sprechblase, genügt ein Klick, um dich mit der jeweiligen Person zu unterhalten.



Benutzen

Viele Dinge in Aventurien sind einen genaueren Blick wert. Wenn der Cursor die Form eines Zahnrads annimmt, kannst du per Mausklick das Objekt, auf das der Cursor zeigt, untersuchen (mit Rechtsklick) oder benutzen.



Aufnehmen

Wenn du etwas aufheben kannst, so zeigt sich der Hand-Cursor.



Angreifen

Wenn der Cursor über einem feindlich gesinnten Wesen liegt, erscheint ein Angreifen-Cursor. Ein Klick startet den Kampf. Abhängig von der ausgerüsteten Waffe zeigen ein stilisiertes Schwert, ein Bogen für Fernkampf oder ein Blitz für einen zuvor ausgewählten Zauber die Kampfhandlung an.



Bei zuvor ausgewählten Spezialattacken zeigt sich dieser Cursor über dem Feind.



Ausgang

Diese Form nimmt der Cursor an, wenn du auf einen Ausgang zeigst, der es dir erlaubt, deinen aktuellen Aufenthaltsort zu verlassen. Dies können Tavernentüren, Höhleneingänge, Kellereingänge oder Wege auf die Weltkarte sein.

KONTEXTMENÜ



Du kannst mit einem Rechtsklick auf Personen, Monster oder Gegenstände das Kontextmenü aufrufen. In der Regel erhältst du auf diese Weise weiterführende Informationen zu Gegenständen und Monstern.

Über dieses Menü kannst du auch spezielle Anweisungen geben, die du durch Talente erlernt hast, zum Beispiel das Entschärfen von Fallen, das Bestehlen von Städtern oder das Häuten von Tieren.

UMGEBUNGSKARTE



Die Umgebungskarte zeigt dir die Gegend, in der sich deine Helden gerade aufhalten. Sie wird dabei erst nach und nach aufgedeckt je weiter deine Gruppe vordringt und bietet eine gute Orientierungshilfe. Eine kleine Version der Umgebungskarte findet sich am oberen linken Bildschirmrand.

Diese kannst du über das Auge-Symbol aus- und einblenden.

Abhängig von der Höhe einiger Talentwerte, erscheinen auf der Karte zusätzliche Hinweise: Das Talent Gassenwissen stellt Auftraggeber und Händler dar. Das Talent Wildnisleben zeigt verborgene Pflanzen und Tiere, und das Talent Zwergennase spürt verborgene Türen und Hohlräume auf. Entsprechende Symbole markieren die Funde auf der Karte.

Notizen

Ein Klick mit der rechten Maustaste auf die geöffnete Karte setzt einen von beliebig vielen Notizpunkten. Ein weiterer Rechtsklick auf den Punkt lässt dich die Beschriftung ändern oder den Punkt entfernen.

Schnellreisefunktion



Die Gebiete sind sehr groß, daher kannst du an bestimmten Punkten schnell über die Karte reisen.

Wenn du das Gebiet erkundest, deckst du Schnellreisepunkte auf, die auf deiner Karte verzeichnet werden. Befindest du dich auf einem Schnellreisepunkt, erscheint sein Name neben der Mini-map in der oberen linken Ecke. Mit einem Klick darauf kannst du zu sämtlichen anderen aufgedeckten Schnellreisepunkten in einem Gebiet reisen. Du kannst nur von Punkt zu Punkt springen.

DER GROSSE FLUSS



Mit N öffnest du die Karte des Großen Flusses. Hier kannst du sehen, wo du gerade bist und welche Gebiete du schon erforscht hast.

Reisen kannst du zu anderen Gebieten allerdings nur, wenn sich die Karte automatisch öffnet. Das geschieht, wenn du ein Gebiet verlässt oder das Schiff besteigst und mit dem Kapitän redest.

Tipp: Fast alle einmal betretenen Gebiete stehen dir weiterhin offen, so dass du dorthin zurück kehren kannst, um Questen zu erledigen, Händler aufzusuchen oder Pflanzen abzuernten.

KONSOLE



• Dunn hat Sumus Schild erfolgreich gesprochen.
• Durins Sumus Schild trifft Dunn (Zlp* 0).
• Beginn von Kampfunde 2
• Dunn: Attacke(10) gegen Falerstaler misslungen.
• Laurelins Dachs: Attacke(2) gegen Falerstaler: gelungen: r. Bein, 4TP / 3SP
• Falerstaler: Attacke gegen Dunn misslungen.
• Falerstaler: Attacke gegen Laurelins Dachs misslungen.
• Beginn von Kampfunde 3
• Dunn: Attacke(11) gegen Falerstaler misslungen.
• Laurelins Dachs: Attacke(14) gegen Falerstaler: gelungen: Brust, 6TP / 4SP
• Falerstaler: Attacke gegen Dunn misslungen.

Die Konsole öffnest du mit K oder per Klick auf das Fragezeichen unten links. Dort werden Talentproben und Fortschritte in Questen verzeichnet, aber auch Dialoge vollständig aufgeführt. Ein Kampfprotokoll verzeichnet jeden Treffer und gibt tiefe Einblicke in die Regeln von DSA.

Mit einem Klick auf das kleine i in der linken oberen Ecke kannst du bestimmte Anzeigen ausfiltern.

Tipp: Lädst oder speicherst du ein Spiel, wird die Konsole geleert.

In der Konsole werden spezielle Regelhintergründe wie Proben verzeichnet sowie der Verlauf von Kämpfen. Doch auch Gespräche und Bildschirmmeldungen findest du hier wieder.

Die Grundregel lautet: Möchtest du Gespräche zurückverfolgen oder hast du etwas übersehen, lies es in der Konsole nach! Ist dir der Verlauf der Kämpfe unklar oder wunderst du dich, wann und warum dein Held vergiftet wurde, findest du es ebenfalls hier. Der Zuschlag einer Probe wird dir nur hier offen präsentiert, du kannst also erforschen wie DSA funktioniert oder welcher Abzug verhindert, dass du die Truhe öffnen kannst.

Questbuch

Je mehr Leute dich um Gefallen bitten oder je mehr Aufträge du erhältst, desto schwieriger wird es, bei all diesen Aufgaben den Überblick zu behalten. Das Questbuch hilft dir auch nach mehreren Tagen Spielpause, dir wieder in Erinnerung zu rufen, was du tun musst. Schließlich findest du hier auch manchmal wertvolle Hinweise, um eine Quest zu lösen. Kommst du also einmal nicht weiter, dann schaue hier nach.

Neue Questen

Sie erweitern die Einträge, die in Questen und Aufgaben gegliedert sind.

Neue Einträge

Wenn es neue Questeinträge gibt, leuchtet das Buchsymbol unten rechts auf und ein Hinweis macht dich darauf aufmerksam. Diese neuen Einträge sind golden markiert. Klickst du auf einen davon, so ändert sich die dazu gehörige Markierung auf der Karte rot und hilft dir dabei, das Ziel der Quest zu finden.

CHARAKTERPORTRAITS



Jedes Gruppenmitglied erhält ein Charakterportrait am rechten Bildschirmrand. Mit einem Linksklick darauf kannst du es auswählen und individuell in der Spielwelt steuern. Nach einiger Zeit werden aber die anderen Mitglieder folgen, da die Gruppe stets zusammen bleibt. Mit einem Rechtsklick öffnest du das Kontextmenü mit speziellen Befehlen. Ein Doppelklick auf ein Portrait wählt die gesamte Gruppe aus.

Wenn du mehrere Helden in deiner Gruppe hast, kannst du durch einen Klick auf die Charakterportraits am rechten Bildschirmrand zwischen den Figuren wechseln. Durch diesen Klick wechselst du auch zwischen den Heldenbögen, wenn du sie geöffnet hast.

Reihenfolge ändern

Möchtest du die Laufreihenfolge ändern, klicke auf das Portrait des Helden, den du an einen anderen Ort in der Gruppe bewegen möchtest. Halte die linke Maustaste gedrückt und ziehe ihn auf den neuen Platz. Lässt du jetzt die Maus los, rutschen die anderen Charaktere auseinander wie ein Kartenstapel. Ein Held von vierter Stelle an die zweite geschoben, lässt den zweiten auf Platz drei und den dritten auf Platz vier rutschen. Der Held, dessen Portrait vorne steht, ist der Anführer und läuft vorne.

Die STRG-Taste

Hältst du die Strg-Taste gedrückt, kannst du die Charaktere einzeln an- oder auch wieder abwählen. Dann bewegst du zum Beispiel nur diese Charaktere zu einem bestimmten Punkt. Du kannst aber auch mit gedrückter linker Maustaste unmittelbar im Spiel ein Rechteck aufziehen. Alle in diesem Rechteck stehenden Gruppenmitglieder werden ausgewählt. Im Kampf ist das sehr nützlich.

Lebensbalken

Die farbigen Balken unter den Charakterportraits zeigen die Lebensenergie (rot), die Ausdauer (grün) sowie, falls vorhanden, die Astralenergie (blau). Diese Werte regenerieren sich mit vergehender Zeit, jedoch unterschiedlich schnell. Im Kampf regenerieren diese Werte langsamer, sei also auf der Hut!

Mirakelstufen

Einige Helden können Mirakel lernen. Das sind Wunder eines Gottes oder Glaubenskräfte. Diese Kräfte sind in Stufen aufgeteilt und in der Beschreibung einsehbar. Spricht ein Held ein Mirakel der zweiten Stufe, wird diese Stufe – und nur diese – verbraucht. Er kann also direkt danach ein Mirakel jeder anderen Stufe sprechen, auch wenn die zweite Stufe momentan nicht zur Verfügung steht. Die Stufen regenerieren unterschiedlich schnell, die vierte Stufe steht erst nach einer ziemlich langen Zeit wieder zur Verfügung.

Statusveränderungen

Die Charakterportraits zeigen dir auch an, wenn der Charakter einer Statusveränderung unterliegt. Eine Verwundung wird hier ebenso angezeigt, wie die Wirkung eines unterstützenden Zauberspruches.

Dabei wird jeder Status, ob gut oder schlecht, durch ein kleines Piktogramm symbolisiert. Siehst du daran einen kleinen roten Balken, so zeigt dieser dir an, wie lange der Effekt noch anhält. Das kann ein Gift sein oder auch die Erhöhung einer Eigenschaft.

Zudem wird hier genau angezeigt, wie lange dein beschworenes Wesen noch bei dir bleibt. Eine Zahl sagt dir, wie viele Wunden beispielsweise auf dem Helden lasten.

Kampfverhalten

Jedes Charakterportrait hat unten rechts ein kleines Symbol. Durch Klicken auf dieses Symbol kannst du das Verhalten deiner Charaktere im Kampf zwischen passiv (Schildsymbol) und aktiv (Schwertsymbol) umstellen. Ein passiver Charakter verteidigt sich, wenn er angegriffen wird, greift aber nicht von selbst an. Er wird jedoch auch selten angegriffen, da er die Feinde nicht

auf sich aufmerksam macht. Ideal also für Zauberer oder Fernkämpfer. Ein Charakter mit der aktiven Einstellung greift Feinde in Reichweite hingegen selbstständig an und zieht so ihre Aufmerksamkeit auf sich.

Interaktion mit der Gruppe

Du kannst über die Portraits auch deine Gruppenmitglieder ansprechen. Wenn du zum Beispiel einen Heilzauber auf einen deiner Charaktere wirken willst, kannst du nach Auswahl des Zaubers entweder auf den Charakter in der Spielwelt klicken oder auf das Charakterportrait. Das Kontextmenü erhältst du ebenfalls über einen Rechtsklick. Über dieses Menü kannst du auch mit ihnen reden und einige interessante Dinge erfahren. Vielleicht tauen die Begleiter nach und nach immer mehr auf und erzählen dir von ihrer Vergangenheit und warum sie unterwegs sind?

Gegenstände weitergeben

Alle deine Gruppenmitglieder kannst du über ihre Charakterbögen einzeln ausrüsten. Wenn du das Inventar eines Gruppenmitglieds geöffnet hast, gibst du Gegenstände an andere Charaktere, indem du sie auf das entsprechende Portrait ziehst.

QUICKSLOTLEISTE



Die Quickslotleiste ist ein sehr wichtiges und nützliches Werkzeug.

Jeder Charakter hat seine eigene, in der du Zaubersprüche, Sonderfertigkeiten und bestimmte Gegenstände ablegen kannst. Ziehe dazu im Charakterbildschirm einfach das Icon eines Zauberspruchs, Gegenstandes oder einer Sonderfertigkeit auf einen Platz in der Quickslotleiste.

Durch Klick mit der mittleren Maustaste auf einen Quickslot kannst du die Belegung wieder löschen. Wenn du ein Icon auf einen bereits belegten Platz ziehst, wird das alte Icon durch das neue ersetzt. Liegt ein Icon in der Quickslotleiste, reicht ein Klick darauf um einen Zauber zu sprechen, eine Sonderfertigkeit einzusetzen oder eine Waffe zu wechseln. Alternativ kannst du auch über die Tasten 1-0 (Voreinstellung) die Quickslots anwählen.

Einige Zaubersprüche können durch Modifikatoren in ihrer Stärke variiert werden. Das zeigt eine Zahl unter dem Zauberspruch an. Mit den + und - Zeichen kannst du den Modifikator verändern. Der maximale Modifikator ist Abhängig von der Stufe des Charakters und dem Talentwert des Zaubers. Ist der Modifikator hoch eingestellt, kostet der Spruch mehr AE, hat aber auch mächtigere Auswirkungen. Mit den beiden Pfeilen an der rechten Seite kannst du zwischen fünf Leisten pro Charakter wählen, so dass dir insgesamt fünfzig Slots zur Verfügung stehen.

BEWEGUNGSMODI



Über diese Icons kannst du einstellen, wie sich der ausgewählte Charakter bzw. die Party bewegt. In der Regel ist Gehen oder Laufen die beste Wahl. Es gibt aber auch Situationen, in denen Schleichen angeraten ist, um keine ungewollte Aufmerksamkeit zu erregen.

SPIELMENÜ

Mit der Esc-Taste kannst du jederzeit das Spielmenü aufrufen. In diesem Menü kannst du dein Spiel speichern, die Einstellungen verändern, zurück ins Hauptmenü springen oder das Spiel ganz beenden. Wenn du dein aktuelles Spiel fortsetzen möchtest, klicke auf Weiter.

GESPRÄCHE

In Gesprächen mit Leuten kannst du viele Informationen sammeln. Sie erzählen dir nicht nur von ihren Leiden und von der Umgebung, sie geben auch wertvolle Hinweise über Andere, helfen dir bei Quests oder haben selbst die ein oder andere Aufgabe für dich. Hierüber kommst du auch mit Händlern oder Lehrmeistern ins Geschäft.

GESPRÄCHSTALENTE

Es gibt einige Talente wie Betören oder Überreden, die dir in Gesprächen zusätzliche Optionen eröffnen, wenn dein Talentwert hoch genug ist. Abenteurer mit einer flinken Zunge können durch den Einsatz von Gesprächstalenten ihr Ziel oft erreichen ohne zum Schwert zu greifen. Kommt solch ein Talent zum Einsatz, so wird das Gruppenmitglied mit dem höchsten Wert zur Probe herangezogen. Ist ihm etwas aufgefallen, so zeigt das Talent in eckigen Klammern eine neue Antwort oder ein Gesprächsthema an. Diese stehen dir nicht zur Verfügung, wenn kein Gruppenmitglied diese Talente besitzt oder einen ausreichend hohen Talentwert erreicht hat.



SAMMELN



Abseits von Wegen wachsen wertvolle Pflanzen und Kräuter, die dir auf deinen Reisen nützlich sein werden. Ein hoher Wert in Wildnisleben markiert auf der Umgebungskarte oben links Fundstellen in deiner Nähe (Kräuter sind unterschiedlich schwer zu finden).

Sobald du ein Kraut gefunden hast, kannst du es per Linksklick oder mit einen Rechtsklick über das Kontextmenü einsammeln. Wird der Mauspfel zum Zahnrad, so kannst du die Pflanze ausweiden. Voraussetzung für eine erfolgreiche Ernte ist jedoch das Talent Pflanzenkunde, auf das eine Probe gewürfelt wird. Bei Erfolg öffnet sich ein Beutefenster, in dem du die Pflanzenteile aufsammeln kannst. Ein Misserfolg zerstört die Pflanze. Sie wachsen jedoch nach. Komm also einfach später wieder.

Tipp: Ist eine Pflanze so schwer zu ernten, dass der Abzug deine Fähigkeiten übersteigt, so wird kein Zahnrad erscheinen. Das lässt sich jedoch durch einen höheren Pflanzenkunde-Wert beheben.

FALLEN



Es gibt misstrauische Leute, die ihren Unterschlupf oder ihre Schatztruhen mit Fallen sichern. Sei also auf der Hut! Mit einem hohen Talentwert in Sinnenschärfe erkennen deine Helden Gefahren frühzeitig. Ausschlaggebend ist der höchste Wert deiner Gruppenmitglieder. Gefundene Fallen werden rot hervorgehoben und können über einen Rechtsklick entschärft werden. Dabei kommt das Spezial-Talent Fallen entschärfen zur Anwendung. Doch Vorsicht: ungeschickte Helden können bei diesem Versuch die Falle auslösen.

WAFFEN

Waffen sind wichtige Begleiter vieler Helden. Um erfolgreich im Kampf zu bestehen, ist es wichtig, dass deine Helden ihre Waffen richtig einzusetzen wissen. Per Rechtsklick und Auswahl von Info kannst du dir zu jeder Waffe Informationen anzeigen lassen. Allen gemein sind folgende Angaben.

Waffenart

Die grobe Einteilung der Waffe in Fernkampf-, Einhand- und Zweihandwaffe.

Talent

Welches Talent nötig ist, um die Waffe zu führen.

Tip: Dein Held sollte in dem entsprechenden Talent einen guten Wert haben, sonst trifft er bedeutend seltener. Eine Waffe, die viel Schaden macht, ist nutzlos, wenn sie nicht trifft. Bleibe in diesem Falle lieber bei der Waffe, die der Charakter beherrscht.

Schaden

Der Schaden, den die Waffe verursacht. Er besteht aus einem variablen Wert, der gewürfelt wird (1W zum Beispiel bedeutet ein Wurf mit einem sechsseitigen Würfel) und einem festen Wert, der hinzuaddiert wird (zum Beispiel +2).

Körperkraftzuschlag

Viele Nahkampfwaffen kann man auf sehr brutale Art führen. Mit schierer Körperkraft erhöht sich der Schaden; genau das sagt der Körperkraftzuschlag aus. Ein Khunchomer (ein Säbel) besitzt einen Körperkraftzuschlag von 12/3. Der vordere Wert (12) gibt die KK an, die nötig ist, um von dem Zuschlag zu profitieren; der Wert dahinter (3) zeigt die Schritte an, bei der der Schaden, den der Kämpfer verursacht, um 1 ansteigt. Beachte, dass das Erreichen des vorderen Wertes (in diesem Falle 12) noch keinen Bonus gibt.

Beispiel: Mit einer Körperkraft von 17 würde ein Held mit diesem Khunchomer nicht mehr 1W+4 Schaden machen, sondern 1W+5, da er über dem ersten Schritt von 12+3=15 liegt. Steigert er Körperkraft noch ein weiteres Mal, auf 18, macht er 1W+6 Schaden, da er eine weitere Stufe erreicht hätte: $12 + (2 \times 3) = 18$.

Waffenboni

Um die Charakteristik einer Waffe ausdrücken zu können, gibt es diesen Wert. Er besteht aus zwei Zahlen (z.B. +1/-2), wovon die erste mit der Attacke des Charakters verrechnet wird, die zweite mit seiner Parade. Bedenke dies, wenn du einem deiner Charaktere eine vermeintlich tolle Waffe in die Hand drückst. Meist haben billige, schlechte oder schlecht ausbalancierte Waffen schlechte Waffenboni.

Beispiel: Eine Barbarenstreitaxt in Alriks Händen hat einen Waffenbonus von -1/-4. Seine Attacke von 12 modifiziert sich um -1 auf 11 und von seiner Parade von 13 werden 4 Punkte abgezogen, so dass er mit der Axt nur noch eine Parade von 9 besitzt.

Reichweite

Bei Fernkampfwaffen findest du hier natürlich die Reichweite der Projektile, doch auch Nahkampfwaffen besitzen hier eine Angabe. Stäbe reichen zum Beispiel weiter als Schwerter. Dein Gegenüber erleidet Abzüge, wenn er eine kürzere Waffe benutzt als du. Keine Sorge, das Spiel berücksichtigt dies alles und rechnet es für dich aus. Der Einfachheit halber besitzen Dolche und Schwerter die gleiche Reichweite.

KAMPF



Nicht jeder Konflikt lässt sich durch Wortwitz lösen. Manche Gestalten und viele Monster verstehen nur eine Sprache, und zwar die des blanken Stahls. Wenn du auf solche raufwütigen Zeitgenossen triffst, wird automatisch in den Kampfmodus gewechselt. In den Standardeinstellungen pausiert das Spiel zu Beginn jedes Kampfes. Du kannst die Ansicht, wie auch zuvor, völlig frei drehen und zoomen, nur pausiert jetzt die gesamte Spielwelt.

Der Kampf besteht aus Folgen von Attacken und Paraden, die jeder Kämpfer automatisch ausführt. Auf einen erfolgreichen Angriff, einen Wurf auf den AT-Wert, folgt üblicherweise eine Parade des Gegners. Gelingt der Angriff, werden Trefferpunkte der Waffe, um den Rüstungsschutz verringert, von der Lebensenergie des Gegners abgezogen. Ist der rote Lebensbalken verbraucht, so ist der Gegner besiegt. Obwohl die Helden automatisch ihre Gegner selbst angreifen, benötigen sie für viele Kämpfe deine taktische Hilfe: Mit der Leertaste kannst du den Kampf pausieren, um Befehle zu erteilen. Dirigierte deine Helden und schalte zwischen offensivem und defensivem Verhalten um. Wirke zerstörerische Zauber und führe mächtige Spezialschläge aus, um das Gefecht zu deinen Gunsten zu entscheiden. Bereite dich gut vor, denn während eines Kampfes kannst du keine Rüstungen mehr wechseln.

KAMPFBILDSCHIRM & AUSWAHL DER GEGNER

Um einen Gegner anzugreifen, klicke ihn an. Das Portrait des Gegners erscheint dann am oberen Rand des Bildschirms. Wenn du deine ganze Gruppe selektiert hast, werden sich alle auf den gleichen ausgewählten Gegner stürzen. In vielen Situationen kann es aber sinnvoll sein, deine Kämpfer unterschiedliche Feinde attackieren zu lassen. Um deinen Helden einzeln Befehle zu geben, wähle zunächst einen davon durch Klick auf das Charakterportrait aus, wähle evtl. Zauber oder Sonderfertigkeiten aus der Quickslotleiste und klicke dann auf den gewünschten Gegner. Natürlich kannst du deinen Charakter auch in der Spielwelt anwählen.

BEWUSSTLOSIGKEIT

Einer deiner Helden ist dem Tode nahe, wenn seine Lebensenergie auf Null gesunken ist oder er fünf Wunden erlitten hat. Er kann nicht mehr kämpfen und keine anderen Aktionen mehr ausführen. Allerdings regeneriert sich seine Lebensenergie nach dem Kampf langsam. Er besitzt jedoch noch immer kritische Wunden, die nicht heilen, und die er dringend mit Wundverbänden oder Zaubern behandeln lassen sollte (mehr dazu weiter unten). Falls jedoch alle deine Helden sterben, ziehen sie in das Totenreich des Herrn Boron und du musst einen Spielstand laden.

Tipp: Speichere daher das Spiel regelmäßig!

SONDERFERTIGKEITEN IM KAMPF

Sonderfertigkeiten sind wichtige und mächtige Werkzeuge, um den Kampf zu gewinnen. Große Gegner oder starke Gruppen lassen sich gar nur mit einer klugen Gruppenstrategie und den richtigen Fertigkeiten meistern. Um eine Sonderfertigkeit im Kampf einzusetzen, ziehe die Sonderfertigkeit – am besten vor dem Kampf – auf die Quickslotleiste. Möchtest du sie auslösen, so klicke auf die Sonderfertigkeit in der Leiste und dann auf das Ziel, oder drücke die zum Quickslot gehörende Taste von 1–0. Hast du schon ein Ziel ausgewählt, wird die Sonderfertigkeit beim Drücken der Zahlentaste in der nächsten freien Kampfrunde auf das aktive Ziel des aktiven Charakters angewendet. Hast du mit der Maus geklickt, musst du das gewünschte Ziel erst anwählen.

Mit STRG-Linksklick auf die Fertigkeit kannst du sie auf Vorrat deinem Charakter befehlen. Er arbeitet sie dann nacheinander ab. Natürlich funktioniert das auch mit verschiedenen Fertigkeiten und sogar Zaubern. Behalte dabei jedoch immer die Ausdauer des Helden im Auge. Ist sie zu niedrig, wird die Fertigkeit abgedunkelt, und er kann sie erst wieder einsetzen, wenn sich seine Ausdauer (jener grüne Balken unter dem Heldenportrait) wieder genügend regeneriert hat. Normale Angriffe, die keine Ausdauer kosten, sind davon natürlich nicht betroffen, und auch passive Fähigkeiten wie zum Beispiel die Sonderfertigkeit ‚Ausweichen I‘ kosten keine Ausdauer.

Tipp: Um zum Beispiel mehrere Gegner zu verletzen, die den Helden umzingeln, ist es sinnvoll, einen Befreiungsschlag gegen sie einzusetzen. Damit schlägt man wahrscheinlich einen bewusstlos und hat in der nächsten Runde weniger Gegenwehr zu befürchten – denn ohne Schild kann man nur eine Attacke pro Runde parieren.

MAGIE IM KAMPF

Magie im Kampf ist mehr als ein Feuerball. Du kannst Gegner schädigen, ohne ihre magische Resistenz zu berücksichtigen, deinen Kämpfer heilen, seine Körperkraft anheben oder ein Wesen zur Unterstützung herbeirufen. Einen Zauber im Kampf zu wirken entspricht dem Anweisen einer Sonderfertigkeit: Wähle den Spruch aus der Quickslotleiste. Dann klickst du auf das Ziel (entweder einen Freund oder einen Feind).

Achtung: Du kannst zwar keine Angriffszauber gegen deine Freunde werfen, sie können jedoch sehr wohl in den Wirkungskreis eines Feuerballs geraten.

Um Zaubersprüche anzuwenden, benötigst du Astralenergie (AE). Wird deine Astralenergie knapp, kannst du jedoch oft einen Zauber mit

schwächerer Modifikation anwenden: Viele Zauber bieten dir in der Quickslotleiste die Möglichkeit, ihre Mächtigkeit mit einer kleinen Zahl zu modifizieren (siehe Abschnitt ‚Quickslotleiste‘).

Beispiel: Beschwörungszauber wie der Zauber ‚Hilfreiche Tatze‘ geben dir die Möglichkeit sie schwächer zu sprechen. Dabei verbrauchen sie dann auch weniger AE. Das beschworene Wesen ist dann natürlich auch nicht so mächtig, aber besser als gar keines.

MIRAKEL SPRECHEN

Einige Archetypen können im Verlaufe des Spiels Geweihte werden. Cuanos ist es von Beginn an. Diese göttlichen Wirker sind in der Lage, Gaben ihres Gottes, sogenannte Mirakel, einzusetzen. Cuanos Gottheit ist Phex, der Gott der Diebe und des Handels.

Mirakel funktionieren ein wenig anders als Zauber. Hier gibt es keine AE sondern Ränge, in die die Rituale aufgeteilt sind. Spricht man ein Ritual im Rang 3 wird nur dieser 3. Rang verbraucht und nicht Rang 1 und 2. Diese Ränge regenerieren sich über Zeit, wobei Rang 1 sehr schnell wieder verfügbar ist und Rang 4 sehr lange zum Auffüllen benötigt.

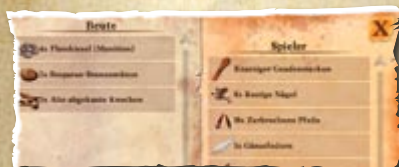
Phexgefällige Taten wie Überreden oder Betören bringen den Gott der Diebe Phex dazu, dem Geweihten oft einen Schub an Karmaenergie zu schenken, die die Ränge schneller wieder auffüllen. Die Mirakel werden mit der Stufe des Geweihten mächtiger, mehr dazu findest du in der Beschreibung des Mirakels.

REGENERATION

Während des Kampfes regenerieren sich die Werte deiner Helden – LE, AE, AU und Mirakelstufen (siehe Abschnitt Quickslotleiste weiter oben).

Die Rate, mit der dies geschieht, ist allerdings um einiges niedriger als außerhalb des Kampfes. Die Ausdauer (AU) regeneriert sich am schnellsten, gefolgt von Astralenergie (AE) und Lebensenergie (LE).

NACH DEM KAMPF



Wenn der Kampf beendet ist, kannst du die gefallenen Feinde untersuchen und möglicherweise wertvolle Gegenstände erbeuten. Klicke dazu auf einen Feind und das Beute-Fenster öffnet sich.

Jetzt kannst du auswählen, welche Beutestücke du mitnehmen möchtest. Du kannst mit Hilfe des Talents Tierkunde über das Kontextmenü des Kadavers getötete Tiere ausnehmen.

Hierdurch erhältst du über die normale Beute hinaus besondere Utensilien und Zutaten für handwerkliche Tätigkeiten. Das können Tiersehen zum Bogenbau oder Zutaten für alchemistische Brauereien sein. Auch hier ‚würfelt‘ das Spiel für deinen Helden wieder eine Probe, diesmal auf Tierkunde, bei deren Erfolg sich ein Beutefenster öffnet. Bei einem Misserfolg erhältst du dagegen keine weitere Chance, das Tier auszunehmen.

HEILEN

Zwar regenerieren deine Charaktere automatisch Lebensenergie, aber falls einige Charaktere im Kampf viel Lebensenergie eingebüßt haben, ist es sinnvoll, mit Magie oder Gegenständen für Linderung zu sorgen – besonders wenn im Hintergrund schon die nächsten Feinde herumschleichen. Auch Wunden oder negative Statureffekte sollten nach einem Kampf kuriert werden; beispielsweise mit einem Antidot (Vergiftungen) oder mit einem Zauber. Zusätzlich benötigst du jedoch Zutaten wie Verbände, Wirselkräuter oder Gulmond (eine Pflanze).

Achtung: Ein Heiltalent wie TA Heilkunde Wunden oder TA Heilkunde Gift benötigt ein Utensil, um zum Einsatz zu kommen: Du musst zum Beispiel eines der vorgenannten Dinge auf den verletzten Helden benutzen, damit die Heilkunde angewendet wird (Es gibt aber noch mehr Utensilien, als die genannten).

WUNDEN

Ein Kampf ist niemals ohne Risiko. Deine Charaktere werden im Kampf bald verwundet werden. Neben einfachem körperlichen Schaden, der nur einen Abzug an Lebensenergie nach sich zieht, entstehen Wunden: Erleidet dein Held bei einem heftigen Schlag mehr Schadenspunkte als seine KO beträgt, werden eine oder mehrere Selbstbeherrschungsproben abgelegt. Schafft er sie nicht, erhält er Wunden (Siehe Abschnitt Wunden verhindern weiter unten). Einige Sonderfertigkeiten richten darüber hinaus zusätzliche Wunden an. Insgesamt kann ein Held vier Wunden verkraften, bevor er dem Tode nah zu Boden geht. Wunden erkennst du daran, dass neben dem Charakterportrait ein Piktogramm erscheint, das die Anzahl der Wunden zeigt. Jede einzelne Wunde hat zur Folge, dass Attacke, Parade, Fernkampf, Ausweichen und Gewandtheit um zwei Punkte sinken (vier Wunden richten einen Charakter also fast zugrunde). Wunden müssen gesondert geheilt werden; sie regenerieren sich nicht automatisch.

Tipp: Nutze zum Heilen von Wunden zum Beispiel folgende Utensilien:

- Einfacher Verband, Heilsalbe oder Wirselskraut in Verbindung mit einer Talent-Probe auf Heilkunde Wunden. Dazu muss der Talentwert des heilenden Helden jedoch hoch genug sein!
- Zauber wie den ‚Balsam Salabunde‘ (Heilt nur so viele Wunden, wie der Modifikator beträgt).
- Das Aufsuchen eines Heilers hilft natürlich auch dabei, die Wunden zu heilen, und das ganz ohne Talent-Probe.

Wunden verhindern

Ist der Schaden nur höchstens doppelt so hoch wie die Konstitution, so wird eine Selbstbeherrschungsprobe gewürfelt, erschwert um die Differenz dieser beiden Werte. Schafft der Held diese Probe nicht, erhält er eine Wunde. Ist der Schaden mehrfach höher als die Konstitution, werden mehrere Proben gewürfelt und nach jeder Probe KO von der Schwierigkeit abgezogen.

Fällt dabei die Differenz unter 0, so wird nicht weiter gewürfelt. Dabei verringert sich also die Schwierigkeit für jede Probe um den Konstitutionswert. Alle diese Proben kannst du in der Konsole nachsehen. Natürlich wird für jede verpatzte Probe eine Wunde fällig.

Beispiel: Rondraria, die Amazone, erhält auf einen Schlag wahnsinnige 32 SP. Ihre Konstitution beträgt gute 14 Punkte. Sie muss insgesamt 2 Selbstbeherrschungsproben machen (14 passt 2x ganz in 32 hinein). Die erste Probe ist um $32-14=18$ Punkte erschwert (und somit kaum schaffbar), die zweite um $18-14=4$ Punkte und die dritte wird nicht mehr gewürfelt, weil $4-14<0$ ist).

Wunden heilen

Wunden zu heilen ist nicht ganz leicht. Bist du auf dich allein gestellt, so nutze das Talent Heilkunde Wunden oder einen Zauber. Heilkunde Wunden erfordert eine Probe deines Charakters. Zusätzlich benötigst du auch noch ein Utensil, das das Talent Heilkunde Wunden erhöht, um die Wunde zu versorgen. Händler verkaufen Verbände; Kräuter, vor allem Wirsels, helfen ebenfalls. Hier kommt es darauf an, wie viele TaP* nach der Probe übrig bleiben.

Der Zauber Balsam Salabunde kann ebenfalls Wunden kurieren, dazu muss jedoch sein Modifikator genau so hoch wie die Zahl aller Wunden des Verletzten sein, sonst wird keine Wunde geheilt (Siehe Seite 50 – Zauber-Abschnitt, Balsam Salabunde). Dieser Modifikator steigt jedoch nur langsam, alle vier Stufen. Zu Beginn kann der Zaubernde also nur wenige Wunden damit heilen.

Tipp: In Nadoret gibt es einen Wunden heilenden Geweihten der Peraine.

VERGIFTUNGEN

Für Vergiftungen gilt das gleiche wie für Wunden: Auch sie erfordern Talent- oder Zaubereinsatz. Doch Gifte sind schwieriger einzuschätzen als Wunden, so kannst du nie ganz sicher sein, ob dein Zauber das Gift heilt. Heilkunde Gift gilt in Verbindung mit Pflanzen wie Belmart und Gulmond oder Gebräuen und alchemistischen Rezepten wie Gulmondtee als gute Möglichkeit, um Gifte los zu werden. Es soll jedoch alchemistische Tränke geben, die dir eine Weile Immunität gegen Gifte geben – und sogar ein Antidot, das jegliches Gift entfernt.

Tipp: Vielleicht findest du ja ein Rezept dafür ...

Der Zauber Klarum Purum entfernt Gifte sicherer und ohne den Einsatz von Zutaten. Dafür muss dein Held diesen Zauber jedoch recht gut beherrschen.

ALCHIMIE, BOGENBAU UND SCHMIEDEN



Werktische

An Werktischen können verschiedene Gegenstände hergestellt werden.

- Es gibt Alchimie-Labore, um wertvolle Tränke und Tinkturen zu brauen,
- Werkbänke für den Bogenbau und
- Ambosse, um darauf zu schmieden.

Solche Werktische findest du immer wieder auf deinen Reisen und sie werden in deine Karte eingezeichnet, wenn du sie gesichtet hast. Um einen Gegenstand oder eine Tinktur herzustellen, sind Kenntnisse der Spezial-Talente Alchimie, Bogenbau oder Schmieden, eine im Rezeptbuch eingetragene Anleitung und die darin genannten Zutaten erforderlich.

Klicke auf einen Werk Tisch, damit sich das Fenster öffnet. Hast du ein Talent nicht erlernt, kommst du hier jedoch nicht weiter. Nimm den Helden aus deiner Gruppe, der die Talente am besten beherrscht; hier wird nicht automatisch der beste der Gruppe herangezogen. Auf der rechten Seite des Werk Tisch-Fensters siehst du eine Übersicht deiner erlernten Rezepte. Links findest du eine Zusammenfassung des Rezeptes, den benötigten Talentwert zur Herstellung und die Menge, die du herstellst. Diese lässt sich unter ‚Anzahl‘ darunter erhöhen.

Mit den angegebenen Zutaten erstellst du die Menge, die im Rezept angegeben ist, mal der Anzahl, die du eingestellt hast. Für ein Rezept mit 20 Jagdpfeilen benötigst du zum Beispiel nur ein Mal Ulmenholz, nicht zwanzig Mal. Hast du alle Zutaten der Anleitung im Inventar, ist jede davon grün. Die fehlenden werden rot hervorgehoben. Nur wenn die Zutaten alle vorhanden sind und der Talentwert für die Anleitung ausreicht (in unserem Beispiel für die Jagdpfeile, die du an einer Werkbank herstellen kannst, wird Bogenbau berücksichtigt), kannst du Rezept anwenden wählen. Die Zutaten werden verbraucht und der erstellte Gegenstand ins Inventar gelegt. Alchimie und Schmieden funktionieren auf die gleiche Art.

Tipp: Bestimmte seltene Gegenstände kannst du übrigens nur erlangen, indem du sie selbst herstellst. Es zahlt sich aus, auf deinen Reisen Ausschau nach Rezepten und Bestandteilen zu halten.



MAGIE UND GÖTTLICHE MIRAKEL

ZAUBER

Beherrschung



Herr über das Tierreich (MU/MU/CH)

Mit diesem Zauber können angreifende Tiere besänftigt und gefügig gemacht werden.

Effekt: Wenn die Probe erfolgreich ist, wird das Tier eine Zeit lang für den Zaubernenden kämpfen. Die Probe wird um die MR des Tieres erschwert.

Wirkungsdauer: 60 Sekunden | *Kosten:* 7 AsP



Horriphobus Schreckgestalt (MU/IN/CH)

Der Magier erscheint seinem Opfer als eine bedrohliche Gestalt und schüchtert das verzauberte Wesen ein. Dieser Zauber kann fehl schlagen.

Effekt: Der Gegner flieht vor dem Zaubernenden.

Wirkungsdauer: (6 + 2 x Modifikator) Sekunden | *Kosten:* (5 + Modifikator) AsP |

Modifikation: Stufe, ZfW



Sanftmut (MU/CH/CH)

Dieser Zauber beschwichtigt die Angriffslust eines Tieres und hält es vorübergehend von weiteren Attacken ab.

Effekt: Die Probe auf den Zauber wird um die MR des Tieres erschwert, und ist diese Probe erfolgreich, so wird das Tier beschwichtigt.

Wirkungsdauer: (10 + 10 x ZfP*) Sekunden | *Kosten:* 5 AsP



Somnigravis Tiefer Schlaf (KL/CH/CH)

Dieser Zauber versetzt ein Lebewesen in einen Tiefschlaf, aus dem es aber sofort erwacht, wenn es angegriffen wird.

Effekt: Ziel schläft für die Wirkungsdauer ein.

Wirkungsdauer: (10 x ZfP*/2) Sekunden | *Kosten:* 8 AsP

Beschwörung



Dschinnenruf (MU/KL/CH)

Der Beschwörer ruft einen mächtigen Dschinn herbei, der an seiner Seite kämpft.

Effekt: Beschwört je nach ZfP* einen anderen Dschinn herbei, je höher die ZfP* sind, desto stärker ist der Dschinn. | *Wirkungsdauer:* 20 Minuten | *Kosten:* 30 AsP

Duplicatus Doppelbild (KL/CH/GE)

Der Zauber lässt einen optischen Doppelgänger erscheinen. Dieser bewegt sich wabernd mit ihm. Ein möglicher Angreifer wird verwirrt und kann kaum feststellen, hinter welcher Gestalt sich der richtige Zauberer verbirgt. Der Doppelgänger kann jedoch weder zaubern noch kämpfen.

Effekt: AT, PA und AW des Angreifers jeweils - (ZfP*/3)

Wirkungsdauer: (10 + 10 x ZfP*) Sekunden | *Kosten:* 6 AsP



Ecliptifactus Schattenkraft (MU/KL/KO)

Der Schatten des Magiers wird mit Eigenleben erfüllt und kämpft für ihn.

Effekt: Beschwört je nach ZfP* einen mächtigeren Schatten herbei

Wirkungsdauer: 100 Sekunden | *Kosten:* 20 AsP



Elementarer Diener (MU/KL/CH)

Der Beschwörer ruft einen Feuerelementar herbei, der für ihn kämpft. Diese mächtige Herbeirufung lässt die Umgebung für kurze Zeit mit der elementaren Ebene verschmelzen.

Effekt: Beschwört je nach Modifikator einen unterschiedlich mächtigen elementaren Feuergeist, der bei Angriffen Feuerschaden verursacht

Wirkungsdauer: 10 Minuten | *Kosten:* (12 + Modifikator) AsP | *Modifikator:* Stufe, ZfW



Favilludo Funkentanz (IN/CH/FF)

Kleine tanzende Funken umhüllen den Verzauberten, lenken mögliche Gegner ab und erschweren ihre Angriffe.

Effekt: AT der Angreifer - (ZfP*/3 + 1) | *Wirkungsdauer:* 20 Sekunden | *Kosten:* 5 AsP



Hilfreiche Tatze (MU/IN/CH)

Der Elf ruft ein Tier zu Hilfe. Dieses weicht ihm nicht von der Seite und kämpft mit ihm. Sinken die LeP des Tieres auf 0, verschwindet es.

Effekt: Beschwört je nach Modifikator ein mächtigeres Tier

Wirkungsdauer: 60 Sekunden mal (Modifikator + 1) | *Kosten:* (10 + Modifikator) AsP

Modifikator: Stufe, ZfW



Skelettarius (MU/MU/CH)

Der Zauberer erweckt mit Hilfe der Mächte der Finsternis einen untoten Gehilfen.

Effekt: Ein Skelett erweckt, je nach Modifikator unterschiedlich mächtig

Wirkungsdauer: 60 Sekunden | *Kosten:* 8 | *Modifikator:* Stufe, ZfW



Tlalucs Odem Pestgestank (MU/IN/GE)

Der Zauberer erschafft eine übelriechende Wolke. Alle Wesen im Wirkungskreis erleiden Vergiftungsschäden und laufen Gefahr, betäubt zu werden. Der Magier selbst erleidet auch Schaden und sein Charisma wird gesenkt.

Effekt: (1 + Modifikator) m Bereich, wenn KO Probe misslungen niedergeworfen

Schaden: (ZfP*/3)SP pro Runde für alle Wesen im Bereich | *Wirkungsdauer:* 10 Sek.

Kosten: (11 + Modifikator) AsP | *Modifikator:* Stufe / 3, (ZfW + 1) / 2



Eigenschaft



Adlerauge Luchsenohr (KL/IN/FF)

Das gesamte Wahrnehmungsvermögen des Verzauberten wird stark verbessert.

Effekt: TA Sinnenschärfe + 1 und + (ZfP%/2)

Wirkungsdauer: 300 Sekunden | *Kosten:* 4 AsP



Armatutz (IN/GE/KO)

Der Zaubernde erschafft einen magischen Schutz über seinem gesamten Körper, der seinen natürlichen Rüstungsschutz erhöht. Dieser Rüstungsschutz gilt zusätzlich zur getragenen Rüstung.

Effekt: RS + 1 + Modifikator | *Wirkungsdauer:* 300 Sekunden | *Kosten:* 4 AsP

Modifikator: 1 + (Stufe / 3), (ZfW + 1) / 2

Attributo

Der Magier ruft aus der astralen Ebene nach mystischer Unterstützung, um für kurze Zeit eine seiner Eigenschaften zu verstärken. Auf einem Charakter kann nie mehr als ein Attributo, gleich welcher Art, aktiv wirken. Wird der zweite auf ihn gesprochen, erlischt der erste.



Attributo Charisma (KL/CH/CH)

Effekt: CH + 1 + (ZfP%/3)

Wirkungsdauer: 300 Sekunden

Kosten: 7 AsP



Attributo Fingerfertigkeit (KL/CH/FF)

Effekt: FF + 1 + (ZfP%/3)

Wirkungsdauer: 300 Sekunden

Kosten: 7 AsP



Attributo Gewandtheit (KL/CH/GE)

Effekt: GE + 1 + (ZfP%/3)

Wirkungsdauer: 300 Sekunden

Kosten: 7 AsP



Attributo Intuition (KL/CH/IN)

Effekt: IN + 1 + (ZfP%/3)

Wirkungsdauer: 300 Sekunden

Kosten: 7 AsP



Attributo Körperkraft (KL/CH/KK)

Effekt: KK + 1 + (ZfP%/3)

Wirkungsdauer: 300 Sekunden

Kosten: 7 AsP



Attributo Klugheit (KL/KL/CH)

Effekt: KL + 1 + (ZfP*/3)

Wirkungsdauer: 300 Sekunden

Kosten: 7 AsP



Attributo Konstitution (KL/CH/KO)

Effekt: KO + 1 + (ZfP*/3)

Wirkungsdauer: 300 Sekunden

Kosten: 7 AsP



Attributo Mut (MU/KL/CH)

Effekt: MU + 1 + (ZfP*/3)

Wirkungsdauer: 300 Sekunden

Kosten: 7 AsP



Axxeleratus Blitzgeschwind (KL/GE/KO)

Dieser Zauber beschleunigt die Bewegungen des Verzauberten im Kampf kurzzeitig.

Effekt: PA Basis + 2, AW + 2 und TP + 2

Wirkungsdauer: (12 + 2 x ZfP*) Sekunden

Kosten: 7 AsP



Eiseskälte Kämpferherz (MU/IN/KO)

Das Ziel wird in einen Kampfrausch versetzt. Sein Rüstungsschutz und seine Selbstbeherrschung werden erhöht und er ignoriert Schaden in Höhe des magischen Rüstungsschutzes. Nach dem Ende des Zaubers erleidet er diesen Schaden und alle zugefügten Wunden jedoch komplett.

Effekt: RS + (ZfP*/4 + 1), TA Selbstbeherrschung + (ZfP*/3 + 1)

Wunden werden ignoriert | *Wirkungsdauer:* 60 Sekunden | *Kosten:* 8 AsP



Falkenauge Meisterschuss (IN/FF/GE)

Der Magier stellt ein geistiges Band zwischen dem Verzauberten und einem möglichen Fernkampfziel her.

Effekt: TA Bogen und TA Armbrust jeweils + (ZfP*/3 + 1), TP Fernkampf + 2

Wirkungsdauer: 180 Sekunden | *Kosten:* 5 AsP



Gardianum Zauberschild (KL/IN/KO)

Der Zauber erschafft um den Magier eine pulsierende Schutzkuppel, die jeden magischen Schaden absorbiert. Alle Wesen im Wirkungsradius der Kuppel erhalten diesen Schutz, solange der Effekt anhält.

Effekt: Kuppel mit (2 x 0,25 x Modifikator)m Durchmesser; es werden (2 + 3 x ZfP*) SP magischen Schadens absorbiert | *Wirkungsdauer:* 60 Sekunden

Kosten: Modifikator AsP, Min 1 AsP | *Modifikator:* Stufe, ZfW



Plumbumbarum Schwerer Arm (CH/GE/KK)

Dieser Zauber wirkt sich lähmend auf Feinde aus. Laufgeschwindigkeit und Angriffskraft werden gesenkt.

Effekt: Gegnerische AT - (ZfP*/3) | *Wirkungsdauer:* 30 Sekunden | *Kosten:* 7 AsP



Psychostabilis (MU/KL/KO)

Der Magier stärkt das Selbstbewusstsein und festigt die körperliche Aura. Er erhöht auf diese Weise die Magieresistenz des Verzauberten.

Effekt: MR des Ziels + (ZfP*/2)

Wirkungsdauer: (30 + 30 x ZfP*) Sekunden | *Kosten:* (8 + ZfP*)AsP



Seidenzunge Elfenwort (KL/IN/CH)

Dieser Zauber hindert das Opfer daran, allzu genau über die Worte des Zaubernden nachzudenken.

Effekt: TA Überreden + ZfP* (ZfP* von 0 gewährt keinen Bonus)

Wirkungsdauer: 600 Sekunden | *Kosten:* 6 AsP



Sensibar Empathicus (KL/IN/CH)

Der Verzauberte kann die Gefühle und Stimmungen seines Gegenübers erkennen.

Effekt: TA Menschenkenntnis + ZfP* (ZfP* von 0 gewährt keinen Bonus)

Wirkungsdauer: 600 Sekunden | *Kosten:* 3 AsP

Heilung



Balsam Salabunde (KL/IN/CH)

Diese mächtige Zauberei heilt je nach Astralpunkte-Einsatz Wunden und Verletzungen. Der Zauber heilt so viele Wunden, wie der Modifikator beträgt, jedoch nicht, wenn die Anzahl der Wunden höher ist als der Modifikator. Kritische Wunden können nicht geheilt werden.

Effekt: Heilt (2W6 + 2 x Modifikator) LeP; LeReg + 1 bis zum nächsten Treffer

Wirkungsdauer: sofort | *Kosten:* (10 + Modifikator x 2) AsP

Modifikator: Stufe / 3, (ZfW + 1) / 2



Klarum Purum (KL/KL/CH)

Sämtliche Gifte im Körper des Zauberziels werden entfernt.

Effekt: Entfernt Vergiftung und macht kurzzeitig immun gegen Gift

Wirkungsdauer: Sofort; (2 x ZfP) Sekunden immun gegen Gift | *Kosten:* 5 AsP



Rescindere (KL/KL/CH)

Der Zauberer kann die Zaubermatrix einer Verzauberung oder Verwandlung durchdringen und auflösen.

Effekt: Beendet Statusveränderungen Versteinert und Schlafend, wirkt auf Freunde und Gegner | *Wirkungsdauer:* sofort | *Kosten:* 7 AsP



Ruhe Körper, Ruhe Geist (KL/CH/KO)

Der Verzauberte fällt in einen tiefen, erholsamen Schlaf, aus dem er nach kurzer Zeit, erholt von seinen Wunden, wieder erwacht.

Effekt: Heilung von (ZfP*/4) AsP, LeP und AuP pro Sekunde; heilt eine kritische Wunde. | *Wirkungsdauer:* 5 Sekunden | *Kosten:* 4 AsP

Kampf



Aerofugo Vakuum (MU/KO/KK)

Der Magier erschafft ein Vakuum in Form einer Kugel, in dessen Wirkungsbereich sämtliche Luft entzogen wird. Alle Wesen im Wirkungsbereich erleiden Erstickungsschäden und laufen Gefahr bewusstlos zu werden.

Effekt: (2 + 0,25 x Modifikator) m Radius großes Vakuum | *Schaden:* 1W6 SP alle 6 Sek. | *Wirkungsdauer:* 6 x (1 + ZfP*) Sekunden | *Kosten:* (10 + Modifikator) AsP | *Modifikator:* Stufe, ZfW



Blitz Dich Find (KL/IN/GE)

Der Magier verwirrt den Gegner mit einem unbändigen Blitzgewitter in seinem Geiste, so dass dessen Kampfwerte und Attribute für kurze Zeit drastisch sinken.

Effekt: FK, AT, PA, AW, MU, KL, IN jeweils Abzug von (ZfP*/3) (Min 1) | *Wirkungsdauer:* 10 Sekunden | *Kosten:* 4 AsP



Corpofrigo Kälteschock (CH/GE/KO)

Der Zauber entzieht einem Lebewesen schlagartig die Körperwärme, so dass seine Kampfwerte und Attribute stark verringert werden.

Effekte: AT, PA, AW, IN, GE, FF, KK jeweils -4 | *Schaden:* ZfP*SP | *Wirkungsdauer:* 15 Sekunden | *Kosten:* 9 AsP



Eisenrost und Patina (KL/CH/GE)

Der Magier bündelt seine Kräfte und lässt metallische Waffen seiner Gegner für kurze Zeit brüchig und schartig werden.

Effekt: Senkt den Schaden der verzauberten Waffe um 1 + (ZfP*/3)TP | *Wirkungsdauer:* 180 Sekunden | *Kosten:* 5 AsP



Fulminictus Donnerkeil (IN/GE/KO)

Der Zauber erzeugt eine gezielte Welle magischen Schadens, die jede gewöhnliche Rüstung glatt durchdringt.

Effekt: Der Gegner erleidet Schaden | **Schaden:** $(2W6 + ZfP^*)$ SP (Min 5 SP)

Wirkungsdauer: Sofort | **Kosten:** SP in AsP, Min 5 AsP



Ignifaxius Flammenstrahl (KL/FF/KO)

Aus den Händen des Zauberers schießt ein Strahl elementarer Gewalt. Eine Lanze aus Feuer und Licht trifft den anvisierten Gegner.

Effekt: Gegner fängt Feuer (1 SP pro sek); für je 10 SP reduziert sich der RS des Gegners für die Wirkungsdauer um 1 | **Schaden:** $1W6 \times (1 + \text{Modifikator})$ SP

Wirkungsdauer: ZfP^* Sekunden | **Kosten:** 8 + Modifikator \times 2

Modifikator: $1 + (\text{Stufe} / 3), (ZfW + 1) / 2$



Ignisphaero Feuerball (MU/IN/KO)

Der Magier formt einen mächtigen Feuerball und schleudert ihn auf seine Gegner.

Effekt: Gegner erhalten abhängig vom Abstand zum Zentrum der Explosion SP und sie werden in Brand gesetzt. Weiter vom Zentrum entfernt stehende Gegner erleiden weniger Schaden. | **Schaden:** $(5W6 + ZfP^*)$ SP | **Wirkungsdauer:** Sofort; Brenndauer $(10 - \text{Abstand zum Zentrum in m})$ Sekunden | **Kosten:** 21 AsP



Kulminatio Kugelblitz (MU/IN/FF)

Der Zauberer kanalisiert zwischen seinen Händen ein unbändiges Blitzgewitter, formt es zu einem gleißenden Kugelblitz und schleudert diesen auf seinen Widersacher.

Effekt: Ein Kugelblitz schädigt einen Gegner | **Schaden:** $(1W20 + 5)$ SP

Wirkungsdauer: Sofort | **Kosten:** 20 - ZfP^*



Paralysis Starr Wie Stein (IN/CH/KK)

Der Magier versteinert seinen Gegner über einen gewissen Zeitraum. In diesem ist der Versteinerte unverwundbar, aber handlungsunfähig.

Effekt: Versteinert den Gegner für die Wirkungsdauer; Gegner ist währenddessen immun gegen jeglichen Schaden | **Wirkungsdauer:** $(10 + 10 \times ZfP^*)$ Sek. | **Kosten:** 11 AsP

Spezial



Restituo (KL/IN/CH)

Der Zauber hebt Mali auf die Eigenschaften auf.

Effekt: Hebt gesenkte Eigenschaften wieder auf den normalen Wert (nur wenn Modifikator > Eigenschaftsmalus)

Wirkungsdauer: 60 Sekunden | **Kosten:** 7 AsP | **Modifikator:** Stufe, ZfW



Flim Flam Funkel (KL/KL/FF)

Der Magier fängt mit seiner astralen Macht umstehendes Licht ein und bindet es in eine ihn über dem Kopf begleitende Kugel.

Effekt: Ein Licht mit 5 m Radius

Wirkungsdauer: (Modifikator x 30) Sekunden | *Kosten:* Modifikator AsP



Foramen Foraminor (KL/KL/FF)

Der Zauber öffnet mit Hilfe arkaner Mächte verschlossene Truhen und Schlösser.

Effekt: Probe wird um Schwierigkeit des Schlosses erschwert. Ein Erfolg öffnet das Schloss. | *Wirkungsdauer:* Sofort | *Kosten:* 5 AsP

GÖTTLICHE MIRAKEL



Das Bessere Angebot (MU/MU/CH), Rang 4 (orange)

Der Geweihte macht einem Gegner ein Angebot, das dieser nicht ablehnen kann. Wirkt nicht auf Tiere.

Effekt: Ein Gegner kämpft eine Zeit lang für den Geweihten

Wirkungsdauer: [20 + 2 x Stufe - (IN Gegner + KL Gegner) / 2] Sekunden



Glückssegen (MU/MU/CH), Rang 3 (rot)

Phex selbst begünstigt den Geweihten, nachdem dieser kurz zu ihm gebetet hat.

Effekt: Für eine Anzahl von Proben wird der Geweihte jede phexgefällige, nicht kampf-relevante, unverdeckte und gescheiterte Probe einmal wiederholen.

Wirkungsdauer: unbegrenzt für (6 + Stufe) Proben



Phexens Gunst (FF/IN/GE), Rang 3 (rot)

Der Geweihte erhält einen Eigenschafts-Bonus für eine gewisse Zeit.

Effekt: Erhöhung von IN und je nach Stufe auch FF und GE

Wirkungsdauer: 10 Minuten



Sternenstaub (FF/IN/GE), Rang 2 (grün)

Sternenstaub wird von dem Geweihten in die Luft geworfen. Der Staub hat auf Freund und Feind unterschiedliche Auswirkungen.

Effekt: Die Verbündeten des Geweihten erhalten AW + 3, Feinde AT - 3

Wirkungsdauer: (10 + 5 x Stufe) Sekunden



Sternenwurf (MU/IN/KO), Rang 1 (blau)

Der Geweihte wirft strahlende Sterne auf seine Gegner.

Effekt: Der Geweihte wirft $1 + [(Stufe - 1) / 3]$ Sterne auf den Gegner | *Schaden:* 1W6 SP

GEODENRITUALE



Kraft der Erde (MU/IN/KO) – Kampf

Der Geode lässt in einem Areal Felsen durch den Boden brechen.

Effekt: Getroffene erhalten Schaden, werden bei misslungener KK-Probe niedergeworfen
Wirkungsdauer: 4 Sekunden | *Schaden:* ZfP*SP | *Kosten:* 14 AsP und 14 AU



Kräfte der Natur (KL/IN/CH) – Heilung

Der Geode lässt einen heilenden Wind aufkommen, der seine Verbündeten heilt.

Effekt: Heilt jeden Verbündeten für 2 x ZfP* LeP
Wirkungsdauer: Sofort | *Kosten:* 10 AsP, gesamte AU (Min 20 AU)



Leib des Erzes (IN/GE/KO) – Kampf

Der Geode beschwört das Wesen der Erde. Steine und kleinere Felsen heben sich vom Boden und umkreisen und schützen ihn. Angreifende Feinde, die den Steinen zu nahe kommen, werden geschädigt.

Effekt: Chance von 30 %: Gegner in Reichweite werden bei misslungener Probe um (ZfP*/3) erschwelter KK Probe niedergeworfen
Schaden: die Aura verursacht 1W2SP pro Runde, Niederwerfen verursacht anstatt 1W2SP: (ZfP*/2 + 1W6) SP
Wirkungsdauer: (10 + 10 x ZfP*)Sek. | *Kosten:* 8 AsP, 8 AU



Schutz der Erde (KL/KL/CH) – Heilung

Der Geode beschwört die Macht der Erde selbst, um sich und seine Gefährten widerstandsfähiger zu machen.

Effekt: Gefährten in Reichweite sind gegen Brennen, Niederwerfen und Vergiftung immun
Wirkungsdauer: (10 + Modifikator x ZfP*) Sekunden
Kosten: (4 x Modifikator - ZfP*)AsP, 10 AU | *Modifikator:* 1 + [(Stufe - 1) / 2]



Sumus Leib (IN/CH/KK) – Kampf

Der Geode versteinert einen Gegner. Danach erleidet der Gegner Schaden und der Geode Wunden.

Effekt: Gegner erleidet massiven Schaden, der Geode selbst erleidet (5 - Modifikator) Wunden, den Wunden kann nicht widerstanden werden
Schaden: LE des Geoden + ZfP* SP | *Wirkungsdauer:* 11 Sekunden
Kosten: (4 x Modifikator) AsP, (10 x Modifikator) AU
Modifikator:
Stufe 1 – Modifikator 1 Stufe 6 – Modifikator 3 Stufe 15 – Modifikator 5
Stufe 3 – Modifikator 2 Stufe 10 – Modifikator 4



Sumus Schild (IN/GE/KO) – Eigenschaft

Der Geode konzentriert sich und kann den Rüstungsschutz seiner gesamten Gruppe für kurze Zeit enorm stärken. Dabei wirkt er den Zauber auf sich selbst: Er ist der Träger dieses Rituals.

Effekt: RS der Gruppe + Modifikator | *Wirkungsdauer:* (10 + ZfP*) Sekunden
Kosten: (Modifikator x 5) AsP, (Modifikator*5) AU
Modifikator: Modifikator: 1 + [(Stufe - 1) / 3], ZfW

TALENTE

KÖRPER



Schleichen (MU/IN/GE)

Erfolgreiches Schleichen ist nicht nur eine Frage der Körperbeherrschung, sondern auch der Aufmerksamkeit, um potentielle Geräuschquellen wie knarrende Dielen oder trockene Zweige auf dem Boden rechtzeitig zu erkennen und zu vermeiden. Eine Schleichen-Probe kann vom Gegenüber mit einer erfolgreichen Sinnenschärfe-Probe gekontert werden. Dabei ist eine schleichende Gruppe immer so gut, wie das Mitglied mit dem niedrigsten Talentwert.



Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)

Selbstbeherrschung bezeichnet die Fähigkeit, großen Schmerzen zu widerstehen. Ein Held, der über eine hohe Selbstbeherrschung verfügt, wird so im Kampf selbst durch schwere Treffer nicht abgelenkt und wird einen Spezialschlag oder Zauberspruch zu Ende führen. Außerdem ist die Selbstbeherrschung auch dann gefordert, wenn es gilt, Wunden zu widerstehen.



Sinnenschärfe (KL/IN/IN)

Sinnenschärfe bedeutet, nicht nur gute Sinne zu besitzen, sondern diese auch einsetzen zu können und auf sie zu vertrauen. So verringert eine gute Sinnenschärfe die Chance, in einen Hinterhalt oder eine Falle zu laufen. Je nach Sinnenschärfe-Wert wird der Sichtradius auf der Minimap erhöht.



Taschendiebstahl (MU/IN/FF)

Sei es das Beutelschneiden oder das unbemerkte Stibitzen eines Gegenstandes aus einer fremden Umhängetasche: Viele Helden von nicht ganz einwandfreiem Ruf bedienen sich dieses Talentes. Hinderlich ist nur, dass man dazu sehr nah an das Opfer herantreten muss, und dass ein versuchter Taschendiebstahl durch eine hohe Sinnenschärfe des vermeintlichen Opfers erschwert oder verhindert werden kann. Hat das Opfer den Dieb bemerkt, ist der Held für eine Zeit lang verdächtig. Glücklicherweise erwachsen hieraus jedoch keine schwerwiegenden Konsequenzen, außer dem entgegengebrachten Misstrauen und der entgangenen Beute.



Zwergennase (FF/IN/IN)

Der Held hat einen übernatürlichen Instinkt entwickelt, was das Aufspüren von Geheimgängen, verborgenen Türen oder Hohlräumen in Gemäuern und Gestein anbelangt, auch wenn sie so gut verborgen sind, dass beispielsweise keine Sinnenschärfe-Probe erlaubt ist. Die Anzeige erfolgt über die Minimap.

NATUR



Tierkunde (MU/KL/IN)

Für eine erfolgreiche Jagd ist ein solides Wissen über Verbreitung und Verhaltensweise der häufigsten Tierarten natürlich eine Grundvoraussetzung. Tierkunde ermöglicht es einem Helden, Tiere erfolgreich auszuweiden, um so an ihr wertvolles Leder, an Sehnen oder andere Teile zu gelangen. Viele dieser Gegenstände können dann auch mit Berufstalenten wie Alchimie, Bogenbau oder Schmieden weiter verarbeitet werden.



Pflanzenkunde (KL/IN/FF)

Der Pflanzenkunde weiß, wo er nach Pflanzen suchen muss und wie er ihre verwertbaren Teile erntet. Viele dieser Pflanzen dienen der Alchimie als Grundstoffe zum Brauen seltener und wertvoller Tränke.



Wildnisleben (IN/GE/KO)

Ein Held mit hohem Wert in diesem Talent hält Ausschau und hat Überblick über Tiere und Pflanzen der Umgebung. Abhängig vom Talentwert können seltene Pflanzen und verwertbare Tiere schnell gefunden werden. Die Anzeige erfolgt über die Minimap.



Fallen stellen (KL/FF/KK)

Dieses Talent umfasst das geschickte Platzieren und Tarnen von bis zu drei Fallen und erfordert auf jeden Fall das geeignete Handwerkszeug, nämlich entsprechend vorbereitete Schlingen oder mechanische Fallen wie die Bärenfalle.

WISSEN



Gassenwissen (KL/IN/CH)

Dieses Talent ermöglicht eine rasche Orientierung in einer fremden Stadt. Abhängig vom Talentwert erweisen sich bestimmte Personen als gesprächig, und auch bestimmte Händler und Zugänge werden von einem Gassenkundigen eher erkannt, als von einem Ortsfremden ohne dieses Talent. Die Anzeige erfolgt über die Minimap.



Heilkunde Gift (MU/KL/IN)

Spinnen, Schlangen oder vergiftete Pfeile und Klingen – Gifte können schwere Verletzungen hervorrufen oder aber die Werte eines Helden auf Dauer senken. Nur eine gelungene Heilkunde-Gift-Probe kann dann die erlittene Vergiftung stoppen und negative Effekte wieder kurieren. Voraussetzung um das Talent einsetzen zu können, sind diverse Hilfsmittel, die entweder durch Pflanzenkunde gefunden oder bei Händlern erworben werden können.



Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)

Das Talent ermöglicht die Heilung von verlorenen Lebenspunkten, Wunden und kritischen Wunden. Der Heilkundige benötigt dafür immer Verbände, heilende Salben oder ähnliche Gegenstände. Durch die Talentprobe werden TaP* plus dem Bonus des Hilfsmittels über eine gewisse Zeit geheilt. Wird der Verwundete in dieser Zeit jedoch erneut verletzt, bricht der Heileffekt sofort ab. Eine zweite Probe während der Regeneration erhöht diese nicht. Pro erfolgreicher Probe wird eine Wunde geheilt und für je drei TaP* eine zusätzliche. Auch eine kritische Wunde kann durch eine erfolgreiche Probe in eine normale umgewandelt werden. Die Probe auf eine kritische Wunde gelingt dabei immer.



Magiekunde (KL/IN/IN)

Ist dieser Ring etwa magisch? Und wenn, welche Magie wohnt ihm inne? Durch Magiekunde kann der Anwender gezielt magische Artefakte, Tränke und verzauberte Gegenstände identifizieren.

GESELLSCHAFT



Betören (IN/CH/CH)

Die Ausstrahlung auf das andere Geschlecht, die richtigen Worte zu finden und schöne Augen zu machen. Eine gelungene Talentprobe besagt, dass das Opfer der Annäherungsversuche dem Helden gewogen ist. Was die betörte Person für den Helden zu tun bereit ist, steht auf einem anderen Blatt und hängt stark von der jeweiligen Spielsituation ab. Bei ausgesprochen harten Nüssen von Seiten beider Geschlechter ist die Betören-Probe erschwert.



Etikette (KL/IN/CH)

So mancher Held kann unversehens in feine Gesellschaft geraten – beispielsweise, weil er als Belohnung für eine besondere Tat zu einem Hofball oder einer Audienz eingeladen wird. Wie man sich in bestimmten Kreisen verhält und welche Umgangsformen man pflegt, zeigt sich über die Etikette des Helden. Da der Spieler all diese Dinge unmöglich im Kopf behalten kann, sollte sein Held sich möglichst auf dem Feld der Etikette auskennen. Bei der Etikette wird auf einen bestimmten Talentwert abgefragt und keine Probe gewürfelt.



Feilschen (MU/KL/CH)

Mit diesem Talent ist es möglich, Preise und Situationen durch geschicktes Verhandeln zu manipulieren. Bei Händlern verbilligen sich so die Waren. Aber auch die eine oder andere brenzlige Dialogsituation kann über einen hohen Feilschenwert gemeistert werden.



Menschenkenntnis (KL/IN/CH)

Lügt mein Gegenüber? Nur wer über die nötige Menschenkenntnis verfügt, wird solch eine Situationen richtig einschätzen können und die richtige Antwort parat haben.



Überreden (MU/IN/CH)

Egal ob es um Lügen, Aufwiegeln oder Betteln geht, mit diesem Talent ist ein Held in der Lage, sein Gegenüber mit einem Wortgewitter so zu verwirren, dass sich dieser zumindest kurzfristig vom Helden zu bestimmten Handlungen bewegen lässt. Dabei kann die nötige Talentprobe mit Aufschlägen und Abzügen versehen sein, je nachdem, wie einfältig oder aufgeweckt das Gegenüber ist.

HANDWERK



Alchimie (MU/KL/FF)

Die Alchimie ist ein handwerklich anmutender Teilbereich der Magie. Mit dem Talent kann aus verschiedenen Ingredienzien eine Vielfalt an Tränken, Salben und anderen alchemistischen Gegenständen hergestellt werden. Vorausgesetzt, man verfügt über das nötige Talent und die richtigen Rezepte. Die Herstellung der Gegenstände erfolgt über einen festen Talentwert. Eine Probe wird nicht gewürfelt. Ein Alchimistentisch ist Voraussetzung, um dieses Talent zu nutzen.



Bogenbau (KL/IN/FF)

Bogenbauer und Armbrüster beschäftigen sich mit der Herstellung von Schusswaffen und sind die einzigen, die auf Spannung basierende Fernwaffen und die dazugehörigen Projektile bauen können, vorausgesetzt sie verfügen über das nötige Talent, die richtigen Rezepte und die nötigen Zutaten. Die Herstellung der Gegenstände erfolgt über einen festen Talentwert. Eine Probe wird nicht gewürfelt. Für die Herstellung dieser Gegenstände wird eine Werkbank benötigt.



Schmieden (FF/KO/KK)

Die Spezialität eines Schmiedes ist nicht nur die Herstellung und Verbesserung von Nahkampfwaffen und Wurfaffen aller Art, sondern auch die Konstruktion einfacher und komplexer Werkzeuge. Auch hier werden Talent, Rezepte und Zutaten vorausgesetzt, so können verbesserte Waffen, Schleifsteine, Dietriche und sogar Fallen gebaut und geschmiedet werden. Die Herstellung der Gegenstände erfolgt über einen festen Talentwert. Eine Probe wird nicht gewürfelt. Ein Amboss ist Voraussetzung.



Fallen entschärfen (IN/FF/FF)

Egal ob eine Speerfalle, eine mit einer Falle gespickte Kiste oder das mit einer Giftfalle bestückte Türschloss: Fallen können einem Helden das Leben schwer machen. Gut ist es dann, diese Fallen entschärfen und den negativen Effekt umgehen zu können.



Schlösser knacken (IN/FF/FF)

Das Talent, ein Schloss ohne den passenden Schlüssel öffnen zu können. Dafür benötigt ein Held immer ein geeignetes Werkzeug (Dietriche, Haarnadeln, ein kleines Messer oder ähnliches). Wird ein Schloss geknackt, das mit einer Falle kombiniert wurde, wird diese nicht ausgelöst. Ein Misslingen der Probe bedeutet in den meisten Fällen, dass der Dietrich oder das improvisierte Einbruchswerkzeug verbraucht wurde und der Charakter für fünf Kampfunden den Statuseffekt Zitterige Hände hat. Alle Proben, erneut ein Schloss zu knacken, sind in dieser Zeit erschwert.

Achtung: Haarnadeln und Dietriche verbrauchen sich bei Benutzung und müssen über die Quickslot-Leiste aktiviert werden. Werden keine Hilfsmittel benutzt, erfolgt die Probe mit einer Erschwernis von 10.

KAMPFTALENTE

NAHKAMPF



Dolche

Hierzu gehören alle zum Stich geeignete Klingenwaffen mit einer maximalen Gesamtlänge von einem halben Schritt: Von als Waffe eingesetzten Küchenmessern bis hin zum Langdolch. Fast alle Dolche haben eine gerade, beidseitig geschliffene Klinge.



Fechtwaffen

Dies sind schmale, fast ausschließlich zum Stich geeignete Klingenwaffen von knapp unter einem Schritt Klingenlänge mit meist reich verzierten Griffkörben, Parierbügeln oder kompliziert verdrehten Parierstangen. Sie sind elegant, schnell und gelten den einen als überaus modern, den anderen als lächerliche Geckenwaffe.





Hiebwapfen

In diese Kategorie fallen all jene einhändigen Äxte, Hämmer und Kolben, deren Schaden durch Wucht entsteht. Alle diese Waffen sind besonders gut geeignet, um Rüstungen zu verbeulen und Knochen zu brechen. Die Maximallänge dieser Waffen ist etwa ein Schritt, das Maximalgewicht etwa drei Stein; alles darüber hinaus gilt als Zweihandwapfe.



Säbel

Im Gegensatz zu Schwertern werden diese Waffen vornehmlich zum Hieb, selten zum Stich eingesetzt, und im Gegensatz zu Schwertern haben sie meist nur eine Schneide und eventuell eine ausgearbeitete Spitze. Diese Waffenkategorie reicht von kurzen Haumessern über elegante Reitersäbel bis hin zu schweren, breit-schneidigen Waffen.



Schwert

Hierbei handelt es sich um Klingenwapfen mit einer Gesamtlänge von einem halben bis eineinviertel Schritt, wovon die beidseitig geschliffene Klinge mindestens drei Viertel der Länge ausmacht. Schwerter sind zum Hauen und Stechen gedacht, ihre Parierstange erlaubt auch anspruchsvollere Verteidigungsmanöver.



Speere

Bei diesen Waffen ist eine kurze Klinge an einem langen Stiel befestigt, wobei die Klinge meist sowohl zum Hieb als auch zum Stich geeignet ist. In diese Waffengattung fallen alle Arten von Piken, Hellebarden und Speeren.



Stäbe

Meist sind Kampfstäbe keine einfachen Holzwapfen, sondern speziell gehärtet, mit Metallbändern umwunden oder gar mit Klingen an beiden Enden versehen. Stäbe sind zweihändig geführte Waffen; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist nicht möglich. Meist sind sie etwa acht Spann lang.



Zweihandhiebwapfen

Bei diesen Waffen kommt es darauf an, die schwere und bisweilen scharfe Schlagfläche mit großer Wucht punktgenau ins Ziel zu bringen. Für Stiche und Stöße sind diese Waffen nicht geeignet, ebenso ist ihre Paradefähigkeit stark eingeschränkt; die gleichzeitige Benutzung eines Schildes ist nicht möglich.



Zweihandschwert

Unter dieses Talent fallen alle besonders langen Klingenwapfen, die in erster Linie zum Hieb gedacht sind, und mit denen auch Paraden noch angemessen möglich sind.



Raufen

Dies ist die Fertigkeit, sich durch Einsatz von Schwingern und Geraden zu verteidigen. Anstelle von Paraden, kommt bei diesem waffenlosen Kampf nur das Ausweichen zum Einsatz. Waffen werden hierin selten benutzt.

FERNKAMPF



Armbrust

Armbrüste sind eine zwergische Erfindung und stellen im Prinzip einen horizontal auf einer Mittelsäule montierten Bogen dar. Ihre Energie ziehen sie aus gespannten Sehnen oder mechanischen Federn. Armbrustähnliche Waffen besitzen einen Schaft, einen Abzug und einen Spannmechanismus und sind prinzipiell durch Ausrichten aufs Ziel und Auslösen des Abzugs abzuschießen. Dem Schützen ermöglicht die Rückhaltevorrichtung für die Sehne, ohne Anstrengung lange und genau zielen zu können. Als Munition werden starre Bolzen mit diversen Aufsätzen oder Kugeln aus Stein oder Metall eingesetzt.



Bogen

Bögen sind die Waffe der Wahl für Bewohner der Steppen, Wüsten und Auen, weswegen sowohl Elfen als auch Orks, Weidener Menschen oder auch Novadis für ihre Künste mit dem Bogen bekannt sind. Die Größe dieser Schusswaffen reicht vom kompakten Kurzbogen der Novadis bis zum Weidener Langbogen. Der korrekte Umgang mit Pfeil und Bogen erfordert sehr viel Übung.



Wurfwaffen

Messer und Dolche sind die am weitesten verbreiteten Wurfwaffen, aber nicht jedes Messer und jeder Dolch ist zum Werfen geeignet. Wurftauglich sind nur speziell ausgewogene Waffen, die meist über einen besonders leichten Griff verfügen. Auch Wurfscheiben und -sterne fallen in diese Kategorie, ebenso wie Wurfbeile.



ÜBER AVENTURIEN

Zentraler Schauplatz des Rollenspiels Das Schwarze Auge (DSA) ist der Kontinent Aventurien. Vom ewigen Eis im Hohen Norden bis zur mit Dschungel bewachsenen Inselkette im Süden misst er etwa 3000 Meilen und hat an seiner breitesten Stelle eine Ausdehnung von 2000 Meilen.

Der Reiz Aventuriens liegt nicht allein in der detaillierten Beschreibung der Welt, sondern auch in seiner bewegten Historie. Beide werden seit 25 Jahren kontinuierlich in unzähligen Publikationen und der hauseigenen Zeitung, dem Aventurischen Boten, von einer Gemeinde tausender, aktiver Fans weiterentwickelt.

Die mittelalterliche Fantasiewelt lebt vom Zusammenspiel und den Konflikten ihrer Bewohner in ihrem zeitlichen Werdegang. Vergangene Zeitalter erzählen von gewaltigen Auseinandersetzungen zwischen alten Drachen, Echsen, Elfen und Zwergen. Doch all die namenlosen Horden und selbst der Dämonenmeister Borbarad sind in der Zeit, in der unser Abenteuer spielt, nicht mehr als lang vergangene Mythen. Die kurzlebigen Menschen beherrschen nun Aventurien und haben eine Vielzahl von Kulturen hervorgebracht.

Im Norden hält das robuste Seefahrer-Volk der Thorwaler die Hafenstädte in Atem. Das traditionelle Weiden bringt mutige Ritter hervor, die ihr Land gegen Goblins aus dem wunderlichen Bornland und Orks aus dem angrenzenden Hochland verteidigen müssen. Im Zentrum des gefallenen Bosparanischen Reiches der ersten Siedler ist das Liebliche Feld der stolzen Horasier zu neuer Stärke erblüht und begehrt gegen die über tausendjährige Kontinentaltherrschaft des Mittelreichs auf. Dieses erstreckt sich vom verwunschenen Albernia im Westen über den Kosch mit seinen gutmütigen und tapferen Bewohnern und die zentrale Reichshauptstadt Gareth bis ins dunkle, ärmliche Tobrien im Osten. Südlich davon liegt das unabhängige Almada an der Grenze der Tulamidenlande mit ihrer uralten Tradition der machtvollen Zauberei und den kriegerischen Wüstenstämmen der Novadis.

Am Fluss der Zeit spielt im Jahr 1009 nach Bosparans Fall. Es ist eine Zeit des Aufbruchs. Im Norden übernimmt Tronde Torbenson die Führung der Thorwaler und sucht nach einer Waffe, der Schicksalsklinge Grimring, wider die sich vereinigenden Orkenstämme. Im Süden tobt der Krieg des Alanfanischen Imperiums gegen das Kalifat. Noch regiert der schwache, jedoch beim Volk beliebte Gottkaiser Hal von Gareth das Mittelreich. Doch Gefahren ziehen sich bereits wie dunkle Wolken am Horizont zusammen, und die Ordnung droht schon bald auseinander zu brechen.

BESTIARIUM

HUMANOIDE

Goblin

Goblins haben eine gedrungene Gestalt, blutunterlaufene Augen, hervorstehende Zähne und hüllen sich meist in Felle oder Lumpen. Die sogenannten Rotpelze leben vornehmlich in Stämmen, die von einer Schamanin angeführt werden. Ihre langen und kräftigen, mit rotem Fell bewachsenen Arme und geschickten Finger machen sie zu wertvollen Arbeitern. Sie gelten als hinterhältig, jedoch auch als feige und können schnell eingeschüchtert werden.



Troll

Trolle, auch Bergschrate genannt, werden riesenhafte vier Schritt groß und haben eine graubraune, ledrige bis borkige Haut. Die dickschädligen Hünen leben vor allem im Gebirge, bewachen jedoch mitunter auch Brücken und fordern Geschenke von Reisenden. Ihre besondere Vorliebe gilt dabei allem Süßen. Sie neigen zu Wutanfällen oder verwüsten allein schon durch ihre ungestüme Kraft, doch greifen sie nicht ohne Anlass an.



TIERE

Wolfsratte

Im Gegensatz zu den kleineren Rattenarten greift die Wolfsratte Menschen gelegentlich an. Sie kommen sowohl in der freien Natur als auch in bebauten Gegenden vor.



Feuerfliege

Feuerfliegen sind immerhungrige Rieseninsekten, die meist in Schwärmen auftreten. Sie werden auch Drachenlibellen genannt und sind eine wahre Plage für Vieh und Mensch.



OBSKURE

Morfu

Die schneckenähnlichen Morfus werden bis zu vier Schritt lang und können aus ihrer mit Warzen übersäten Haut giftige Hornsplitter verschießen. Man findet die langsamen, schleimigen Tiere in wassernahen, sumpfigen Gebieten, in die sie von Schiffen eingeschleppt wurden.



ORTE UND PERSONEN

BESONDERE ORTE



Das Mittelreich

Das größte Reich Aventuriens erstreckt sich über einen beträchtlichen Teil des Kontinents von Havena im Westen am Delta des Großen Flusses bis nach Perricum am Perlenmeer.

Sein Entstehen geht auf den Fall des Bosparanischen Reiches zurück, als das Garether Bürgerheer durch Eingreifen der Zwölfgötter in der Zweiten Dämonenschlacht über die Horas-Kaiserin siegte. Der damalige Heerführer Raul der Große wurde erster Kaiser des Neuen Reiches und setzte damit den Grundstein des Herrschergeschlechtes derer von Gareth. Seit dieser Zeit hat das Reich jedoch nach und nach auch Provinzen verloren und Intrigenspiele unzufriedener Adelsfamilien gefährden den Frieden.



Fürstentum Kosch

Der Kosch ist die zentrale Provinz des Mittelreichs, in der unsere Geschichte spielt. Im Westen wird das Fürstentum durch das gewaltige Koschgebirge und im Süden durch die Ambossberge begrenzt. Hier leben 80 000 Menschen und 16 000 Zwerge friedlich miteinander. Man schätzt Gemütlichkeit, gutes Handwerk, das berühmte helle Ferdoker Bier und überhaupt Altbewährtes.

Die Bewohner sind vergleichsweise arm, aber da sie kaum über den eigenen Tellerrand schauen, sind sie dennoch zufrieden. Landesvater der Region ist der gutmütige Fürst Blasius vom Eberstamm.

Der Große Fluss

Als längster Strom Aventuriens ist der Große Fluss die Lebensader einer ganzen Region. Nördlich von Angbar vereinigt er die Ange und die Breite, fließt dann an Ferdok, Nadoret, Albenhus und Elenvina vorbei, um im westlichen Havena ins Meer der Sieben Winde zu münden. Für die einen ein Grenzfluss, für die anderen die tägliche Lebensgrundlage, wird das Gewässer von den Menschen an seinen Ufern als „Flussvater“ verehrt. Einst soll eine Thorwalerin seinen Zorn erregt haben und seitdem fürchten viele den Fluch des Flussvaters, der Mannschaften ihrer Nachfahren die Fahrt auf dem Fluss verbietet.

Der Handel auf dem Großen Fluss floriert prächtig und lockt daher auch jene an, die vom Schicksal weniger begünstigt wurden. Als Flusspiraten suchen sie sich ihre Verstecke in Engstellen und Nebenarmen des Flusses und überfallen unbewaffnete Kähne. Auch andere Gefahren lauern in den angrenzenden Wäldern und Ebenen mit seinen verborgenen Höhlen und halb versunkenen Ruinen auf Reisende. Man munkelt von geheimnisvollen Elfen, zauberhaften Neckern und einer ganzen Reihe von sagenumwobenen Kreaturen.

Ein Symbol für Wehrhaftigkeit ist die Koscher Feste Thürstein an der Grenze zu den Nordmarken, die hier erhaben über den Strom wacht.



Ferdok

In Ferdok, der Hauptstadt der gleichnamigen Grafschaft, befindet sich der bedeutendste Binnenhafen des Mittelreichs und die aufsteigende Händlerfamilie Neisbeck beginnt nach der Monopolstellung zu greifen. Wichtigstes Exportgut ist das berühmte helle Ferdoker Bier. Die Region wird geprägt von fleißigen Bürgern und dem steigenden Einfluss der Ambosszwerge. Nach der Ernennung des zwergischen Grafen Growin haben sich einige Adlige zum Bund der Alttreuen zusammengeschlossen, um ihre Vormachtstellung zu behaupten.



Nadoret

Ein Stück flussabwärts von Ferdok liegt die wohlhabende Stadt Nadoret, Sitz eines alten Adelsgeschlechts, das eine führende Rolle im Bund der Alttreuen spielt und auf einem Hügel nördlich der Stadt in einem prächtigen Schloss residiert. Schon von weitem erkennt man die mit vielen Türmen geschmückte Stadtmauer, die man durch vier Stadttore passieren kann. Das Wasser eines kleinen Kanals bewegt auf seinem Weg durch die Stadt zwei Wassermühlen und durchfließt auch die unterirdischen Kavernen.

Über mehrere Brücken kann man vom belebten Hafen am südlichen Stadtrand zur Garnison oder zum Marktplatz mit dem prächtigen Praios-Tempel und der Taverne „Zum Springenden Hirsch“ gelangen. Handel und Handwerk gedeihen gut und die Schneiderzunft hat ihresgleichen nicht in der Grafschaft. Außerhalb der Stadt befinden sich Bauerngehöfte und ein alter Wehrturm, der von einem Magier bewohnt wird.



Havena

Dort, wo der Große Fluss ins Meer mündet, liegt die Hauptstadt der Provinz Albertaina. Die überfluteten Ruinen der Unterstadt sind Zeugnis von Efferds Zorn, der die Stadt mit einer Flutkatastrophe strafte. Seitdem steht auch der Turm der berühmt-berüchtigten Magierin Nahema leer. Die Anhängerschaft des Phex, dem Gott der Diebe, ist stark in der Stadt, in der bis vor kurzem Merkur Soliman den Titel „König der Diebe“ für sich beanspruchte.

Fürst von Havena ist der eng mit der Kaiserfamilie verbundene Cuanu ui Ben-nain, der für einige Jahre Archon Megalon, den wohl mächtigsten Druiden Aventuriens, als Hofalchimisten anstellte. Der legendäre Ruf der Region und möglicherweise auch das dort herrschende Magieverbot haben herausragende Persönlichkeiten wie Leonardo den Mechanicus, einen genialen Erfinder und Konstrukteur, angezogen.

WICHTIGE PERSÖNLICHKEITEN

Kaiser Hal von Gareth

Hal von Gareth ist seit dem Jahr 994 BF Kaiser des Mittelreichs. Seine Herrschaft wird stark durch seine Freunde und Berater geprägt. Jedoch verlor er bereits die Unterstützung seines Veters und damaligen Reichskanzlers Answin von Rabenmund, der in Verdacht geriet einen Giftanschlag auf den Thronfolger Brin angeordnet zu haben. Auch sein erster Hofmagier Galotta sann nach seiner durch den Kaiser geduldeten Demütigung durch die Magierin Nahema auf Rache und schlug dem Reich mit der Ogerschlacht eine empfindliche Wunde. Hal, der sich selbst in den Götterstand erheben ließ, erfreut sich beim Volk großer Beliebtheit. Doch in jenen Adelsfamilien, in welchen persönliche Macht höher geschätzt wird als der Reichsfrieden, werden auch kritische Stimmen gegen den Kaiser laut.

Fürst Blasius vom Eberstamm

Fremde neigen mitunter dazu, den Fürsten des Kosch zu unterschätzen. Zwar konnte sich der gemütlische Landesvater nie als großer Krieger hervortun, aber an Mut und anderen ritterlichen Tugenden mangelte es ihm nie. Die Regierungsgeschäfte überlässt er großteils seinen Ministerialen, die mehr davon verstehen. Wie auch seine Untertanen, liebt Blasius vom Eberstamm gute Mahlzeiten und Heldengeschichten. Für seine ruhige Gutmütigkeit und unverbrüchliche Treue wird er von vielen hoch geschätzt.

Graf Growin von Ferdok



Überraschend für einige erhob Kaiser Hal vor wenigen Jahren den jungen, aber verdienten Zwergenkrieger Growin Sohn des Gorbosch in den Grafenstand. Der stattliche Zwerg, den man eher mit einem hellen Ferdoker Bier in der Schmiede als in der Schreibstube antrifft ist beim Volk sehr beliebt und ein großer Förderer des Imman-Spiels. Er zieht seine wehrhafte Kutsche dem Pferderücken vor, vermeidet aber sonst trotz seiner gut gefüllten Truhen unnötige Ausgaben.

Zwergenprinz Arom Sohn des Arombolosch

Der Prinz von Waldwacht ist der Sohn des Bergkönigs Arombolosch, welcher zugleich oberster Richter der Ambosszwerge, höchster Priester seines Volkes und ein vollendeter Waffenschmied ist. Der heldenhafte Kämpfer brennt darauf, aus dem großen Schatten seines Vaters hervorzutreten und zögert nicht, gegen große Bedrohungen mutig zur Tat zu schreiten.

Rakorium Muntagonus



Der Hüter des Codex Sauris gilt seit Jahrzehnten als Korphäe auf seinem Forschungsgebiet und ist Meister der Verwandlungsmagie. Bis vor wenigen Jahren noch Spektabilität der Halle des Quecksilbers zu Festum, widmet sich der brillante, aber zerstreute Erzmagus nun gänzlich der Erforschung der echsischen Historie und Magie. Seit einer Expedition mit dem Schwertkönig Raidri Conchobair, die ihn in die Khôm-Wüste, die Echsensümpfe, das Regengebirge und auf die Insel Maraskan führte, wächst stetig seine Paranoia vor der „drohenden echsischen Weltverschwörung“.

Dexter Nemrod, Leiter der KGIA

Vom Oberst der Löwengarde wurde er im Jahr von Kaiser Hals Thronbesteigung zum Großinquisitor des Reiches. Seine strenge Praiosfürchtigkeit machte ihn zum Jäger von Frevel und Dunkelsinn. Aus einer anfänglichen Verbundenheit mit Answin von Rabenmund, welcher die KGIA (den Geheimdienst des Mittelreichs) zunächst leitete, wurde schnell eine erbitterte Rivalität. Nach Rabenmunds Verbannung vom Kaiserhof im Jahr 998 BF führte an dessen Stelle Dexter Nemrod als Reichsgroßgeheimrat die KGIA weiter. Diese hat in vielen großen Städten Aventuriere offizielle Residenten und geheime Vertreter. Entlegene, schwer zugängliche Orte wie die Feste Koschgau dienen der KGIA zur Aufbewahrung geheimer Informationen und Besitztümer des Reiches.

Baron Dajin von Nadoret

Der mächtigste Baron der Grafschaft Ferdok ist bekannt für seinen Hang zum Luxus. Als Genußmensch hat er sich mit seinen häufigen und großzügig gefeierten Festen viele Freunde im Koscher Adel gemacht. Nach einem vermeintlichen Giftmord an seiner Schwester Cella verfiel Dajin der Hartherzigkeit und ließ viele Getreue hinrichten. Aus diesem Grund entschied Kaiser Hal sich im Jahr 1004 BF für den zwergischen Growin und zerschlug damit die Hoffnungen derer von Nadoret auf den Grafentitel.



AVENTURISCHES

DIE ZWÖLFGÖTTER



Praios ist der höchste der Zwölfgötter. In Gestalt der Sonne zieht er jeden Tag in unveränderlicher Ordnung seine Bahn über den Himmel und wacht über die Einhaltung von Gesetz und Ordnung. Er gilt als der Götterfürst und ihm sind prächtige, lichtdurchflutete Tempel geweiht. Magie steht er eher ablehnend gegenüber.



Rondra ist die Göttin des Kampfes und des Gewitters. Ihr heiliges Tier ist die brüllende Löwin. Ihre Geweihten sind meist gut gerüstet und ihre kirchlichen Räume erinnern eher an Festungen als an Tempel. Feigheit und Hinterlist gelten der Rondra als verabscheuenswert. Die Amazonen betrachten Rondra als ihre Stammutter.



Efferd ist der Gott des Meeres, des Wassers, des Seegangs und des Regens, aber auch der Gott der Luft und des Sturms.



Travia ist die Göttin der Gastfreundschaft, der Treue, der ehelichen Liebe und der Familie.



Boron ist der Gott des Schlafes, des Vergessens und des Todes. Sein Symbol ist der Rabe. Er schenkt den Menschen den Schlaf und die Träume und geleitet ihre Seelen in das Totenreich. Sein Bote, der göttliche Rabe Golgari, trägt sie über das Nirgendmeer zu ihm, wo er über sie richtet.



Hesinde ist die Göttin des Wissens, der Kunst und der Magie. Sie steht für Wissenschaft und Bildung; ihre Tempel gleichen großen Bibliotheken. Der Halbgott Nandus, den häufig Magier anbeten, ist ihr Sohn.



Firun ist der Gott des Winters und der Jagd. Ein Gott, der am Schicksal der Menschen keinen Anteil nimmt und deren Geweihte seine Tochter Ifirn anbeten.



Tsa gilt als die jüngste der Zwölfgötter und somit als Vollendung und Beginn des Kreislaufs. Sie steht für Geburt, Wiedergeburt, Kinder und Erneuerung.



Phex steht für List, Gerissenheit, Kühnheit und Glück. Er ist der Gott, den Händler und Diebe gleichermaßen anbeten, damit er ihnen Verhandlungsgeschick und Erfolg bescheren möge. Phex' heiliges Tier ist der Fuchs, und er gilt als der Hüter des nächtlichen Himmels, den die Sterne als Trophäen seiner Diebeszüge schmücken.



Peraine ist die Göttin des Ackerbaus und der Heilkunst. Sie wird von der überwiegenden Mehrheit der aventurischen Bevölkerung verehrt, da diese ländlich strukturiert ist. Das Wappen Peraines ist eine goldene Ähre auf grünem Grund.



Ingerimm ist der Gott des Feuers, des Handwerks und der Schmiedekunst. Besonders wird er von den Zwergen verehrt, die ihn Angrosch nennen. Seine Symbole sind der Hammer und der Amboss. Zyklopen gelten als die Kinder Ingerimms.



Rahja ist die Göttin der geschlechtlichen Liebe, der Schönheit und des Rausches. Ihr heiliges Tier ist das Pferd, auf dem sie oft reitend dargestellt wird.

ABKÜRZUNGEN IM REGELSYSTEM

1W6, W6.	sechsseitiger Würfel	eBE.	Effektive Behinderung
1W20, W20	zwanzigseitiger Würfel	FF.	Fingerfertigkeit
2W6.	zwei sechsseitige Würfel	FK	Fernkampfwert
2W20.	zwei zwanzigseitige Würfel	FK-Basis	Fernkampfbasiswert
AE	Astralenergie	GE	Gewandtheit
AP	Abenteuerpunkte	H	Heller
AsP	Astralpunkt	IN.	Intuition
AT	Attacke	INI.	Initiative
AT-Basis.	Attackebasiswert	KK.	Körperkraft
AU	Ausdauer	KL	Klugheit
AuP	Ausdauerpunkt	KO.	Konstitution
BE.	Behinderung	KR	Kampfrunde
BF.	Bosparans Fall (Jahreszählung)	LE.	Lebensenergie
CH.	Charisma	LeP.	Lebenspunkt
D	Dukat, Dukaten	MR.	Magieresistenz
DSA.	Das Schwarze Auge	MU	Mut
		RS.	Rüstungsschutz
		S.	Silbertaler
		SF.	Sonderfertigkeit
		SP.	Schadenspunkte

ST Stufe
 TA Talent
 TaP Talentpunkte
 TaP* übrig behaltener
 Talentpunkt
 (nach Probe)
 TaW Talentwert
 TK Tragkraft
 TP Trefferpunkt

TP/KK zusätzliche Treffer-
 punkte/Schwellen-
 wert/Schadensschritt
 U Unze
 ZA Zauber
 ZfP Zauberfertigkeitsspunkt
 ZfP* übrig behaltener
 Zauberfertigkeitss-
 punkt (nach Probe)
 ZfW Zauberfertigkeitsswert

AVENTURISCHER KALENDER

Nach jedem der zwölf Götter ist einer der aventurischen Monate benannt. Jeder Monat hat 30 Tage und das Jahr hat insgesamt 365 Tage. Das Jahr beginnt mit Praios, dem obersten der Götter und dem gleichzeitig heißesten Monat, während die anderen Götter folgen. Die verbleibenden fünf Tage werden Namenlose Tage genannt und gelten als verflucht.

Praios Juli	Boron November	Phex März
Rondra August	Hesinde Dezember	Peraine April
Efferd September	Firun Januar	Ingerimm Mai
Travia Oktober	Tsa Februar	Rahja Juni

Götterlauf 1 Jahr (30 Monate/365 Tage)
 Mond 1 Monat (30 Tage)
 Sonnenlauf 1 Tag

MASSE UND GEWICHTE

1 Finger 2 cm	1 Schank ... 0,2 l	1 Unze 25 g
1 Spann 20 cm	1 Maß 0,8 l	1 Stein 1 kg
1 Schritt ... 1 m	1 Fass 80 l	1 Quader ... 1 t
1 Meile 1 km	1 Karat 0,2 g	

MÜNZEN

In Drakensang – Am Fluss der Zeit gelten folgende Zahlungsmittel:

1 H 1 Heller, geringste Münze, Kupferstück
 1 S 1 Silber, Silbermünze, Wert: 10 H
 1 D 1 Dukat, Goldmünze, Wert: 10 S oder 100 H



GLOSSAR

Al'Anfa	Stadtstaat im Süden Aventuriens
Alveran	Götterfeste; Sitz und Wohnstadt der Zwölfgötter
Amazonen	Kriegerischer Frauenorden, der sich der Göttin Rondra verschrieben hat
Amboss-Gebirge	Gebirgszug im Südwesten des Mittelreiches, auch Zwergenpforte genannt
Ambosszwerge	Ausgewanderte Zwergensippe im Ambossgebirge, Heimat Murolosch
Andergast	Königreich im Norden
Angram	Altzwergische Sprache, mit Bilder- und Symbolschrift
Angrosch	Gott, Allvater der Zwerge, bei den Menschen als Ingerimm verehrt
Archon Megalon	Druide mit skrupellosem Forschungsdrang, erforscht Angstzustände.
Aventurien	Kontinent auf Dere; Bezeichnung des Kontinentes des Schwarzen Auges
astral	auch ‚arkan‘. Bezeichnung für ‚magisch‘.
Beilunker Reiter	Bekanntester Botendienst Aventuriens, 674 v.H. in Beilunk gegründet
Belhalhar	Erzdämon der Vernichtung und Gegner der Rondra
Binge	Oft von Zwergen benutzte Bezeichnung für eine Erzmine
Boltan	Sowohl ein Würfel- als auch ein Kartenspiel
Boron	Gott des Todes, des Schlafes und des Vergessens
Boronsanger	Aventurisches Wort für Friedhof, auch: Boronsacker
Bosparan	Altes Hochreich des sagenhaften Kaisergeschlechtes Horas, Blüte der menschlichen Kultur. auch: Horas-Reich
Dajin von	
Nadoret, Baron	Baron der Grafschaft Ferdok
Dämon	zerstörerische, böse Gestalt aus dem Limbus, Diener des Namenlosen
Der Namenlose	Bezeichnung für den 13. Gott, den Erz-Widersacher der Zwölf
Dere	Diesseitige Welt bzw. Sphärenbezeichnung
Dexter Nemrod	Oberster Inquisitor, gerüchteweise Leiter des KGIA
Drachenboot	Gefürchtetes Langboot der Thorwaler
Drakensang	Berg im Ambossgebirge
Dukaten	Goldmünze; 1 Dukat entspricht 10 Silbertalern
Efferd	Gott des Meeres, des Wassers und der Seefahrt
Elfen	altes Volk Aventuriens, liebt Musik, Natur und Einklang

Ferdok	Handelsstadt am Großen Fluss im Fürstentum Kosch, nördlich von Nadoret
Fey	Elf, Elfe (elfisch)
Flussvater	Sagenhafte Personifizierung des Großen Flusses, von vielen als Mythos verschrien.
Gareth	Hauptstadt des Mittelreiches; größte Stadt in Aventurien
Geoden	Zauberkundige der Zwerge
Goblins	Kulturschaffende Rasse; auch Suulak oder Rotpelze genannt
Golgari	Sendbote in Rabengestalt; geleitet die Seelen der Gestorbenen zu Boron
Götterlauf	Bez. für ein Lebensjahr eines Aventuriers
Große Fluss, Der	Eigenname; längster Strom Aventuriens, Lebensader der Baronie Nadoret und der Grafschaft Ferdok
Growin von Ferdok, Graf	Neu eingesetzter Graf von Ferdok, wird von Dajin von Nadoret als Rivale
Hal	Kaiser, nach ihm wird eine Zeitrechnung geführt. 1009 B.F. entspricht 16 Hal
Havena	Hauptstadt und Hafenstadt Albernias, liegt an der Mündung des Großen Flusses in das Meer der Sieben Winde.
Heller	Bronzemünze; kleinste Währung in Drakensang – Am Fluss der Zeit
Hesinde	Göttin der Magie, Wissenschaft und Kunst
Horas	Sohn des Ucuri; Staatsgott des Horasreichs
Iama	Waffe, Seelenwaffe (elfisch)
Imman	Beliebtestes Mannschaftsspiel in Aventurien
Ingerimm	Gott der Schmiede und des Handwerks
Isdira	Melodische Sprache der Elfen
Kiepenkerl	Wandernder Händler, der alle seine Handelswaren in einer Kiepe auf dem Rücken transportiert
Kosch	Zentrale Provinz des Mittelreichs
Koschammern- zungen	Delikatesse; die Zungen von Koschammern, einem kleinen Singvogel
Kurkum	Amazonenfestung
Leuin	Anderer Name für die Göttin Rondra
Liebliches Feld	Region an der Westküste Aventuriens
Limbus	Art dämonische Existenzebene
Mada	Halbgöttin; Tochter der Hesinde; brachte die Zauberei zu den Sterblichen, elfischer Name für den Mond
Madamal	Bezeichnung für den Mond in Aventurien
Mittelreich	Kaiserreich; größtes Menschenreich Aventuriens

Murolosch	Hauptstadt von Waldwacht oder Tosch Mur, dem Königreich der Ambosszwerge
Nadoret	Größte Stadt der gleichnamigen Baronie, Handelsstadt am Großen Fluss
Necker	Nebenfluss des Großen Flusses nahe Nadoret, auch sagenhaftes Wasservolk
Nirgendmeer	Mythischer Ozean vor den Hallen Borons
Nordmarken	Herzogtum, westliches Mittelreich
Nostria	Kleines Königreich an der Westküste Aventuriens
Oger	Primitive Rasse; Menschenfresser
Ogerschlacht	Schlacht der kaiserlichen Armee gegen mehr als 1000 Oger an der Trollpforte im Jahre 10 Hal (ca. 1002 B.F.).
Orks	Kriegerisches Volk, auch Schwarzpelze genannt
Peraine	Göttin des Ackerbaus und der Heilkunde
Phex	Gott der Diebe und Händler
Praios	Götterkönig; Gott der Sonne und des Gesetzes
Praiosscheibe	Bezeichnung für die Sonne in Aventurien
Punin	Hauptstadt von Almada; ehemals drittgrößte Stadt des Mittelreiches
Rahja	Göttin der Liebe, des Weines und des Rausches
Rakorium	
Muntagonus	Experte für echsische Historie und Magie; Meister der Verwandlungsmagie
Rakula	Nebenfluss des Großen Flusses
Rogolan	Sprache der Zwerge, aus dem Angram entwickelt
Rondra	Göttin des Krieges und des ehrenhaften Kampfes
Schwarze	
Amazonen	Mit dem Dämon Belhalhar paktierende, verdorbene Amazonen
Silbertaler	Silbermünze; 1 Silbertaler entspricht 10 Heller
Tatzelwurm	Stinkendes, flugunfähiges, drachenartiges Ungeheuer
Travia	Göttin der Gastfreundschaft und der Familie
Treidelpfad	Pfad auf dem Lasttiere Schiffe an Seilen flussaufwärts ziehen.
Treidelstraße	Die längste am Großen Fluss entlang führende Handelsstraße
Tsa	Göttin der Fruchtbarkeit, des Friedens und des Wandels
Waschwasser	kleiner Nebenfluss des Großen Flusses, fließt durch Nadoret
Weiden	Herzogtum; nördlichste Provinz des Mittelreiches
Zeugwart	Ausstatte einer militärischen Einheit
Zwölfgötter	Götterpantheon; verbreitetste Religion in Aventurien

Mitwirkende

Radon Labs

Director

Bernd Beyreuther

Lead Game Designer

Fabian Rudzinski

Lead Level Designer

Robin Henkys

Lead Programmer

Nicolai Pogoczelski

Lead Technology Programmer

André 'Floh' Weißfog

Art Direction

Character Design

Marcus Koch

Environment Design

Silvio Ullrich

Lead Animator

Sven Liefold

Lead QA

Uwe Mehner

Audio Director

Florian Bodenschatz

Production

Gamedesign Manager

Philipp Rosenbeck

Associate Producer

Tobias Heußner

Design

Writing

Boris Arendt

Ivonne Vaziri-Elahi

Guest Writer

Lena Falkenhagen

Editor

Florian Don-Schauen

Additional Writing

Thomas Lisowsky

Game Design

Christian Loch

Michael Prietzel

Steffen Priebus

Gustav Ziolkowski

Level Design

Danijel Kostadinovski

Claudia Krüger

Torsten Butzko

Martin Griesse

Benjamin Heidl

Michael Goretzki

Christian Schneider

Fabian Merkli

Additional Game Design

Volkan Yamaer

Karsten Ruth

Programming

Susanne 'Sanny' Schulz

Martin Schmidt-Effing

David Thamm

Alexander Häubler

Timo Fleisch

Kristofer Knoll

Christoph Kapffer

Additional Programming

Marcus Pflanz

René Schmidt

Art

Environment Art

Torsten Rübiger

Florian Busse

Simon Murray

Johannes Böhm

John Schroeter

Malte Resenberger

Thomas Mulsow

Christopher Hecht

Technical Art

Patrick Nemes

Olaf Haag

Florian Schambach

Concept Art & Matte

Painting

Marcus Koch

Storyboard & Cutsscenes

Alexander 'Pikomi'

Pierschel

Special FX

Eric Werner

GUI Art

Stefan Schubert

Character Art

Ireneus Brewka

Michael Weisheim

Piotr Gemza

Thomas Groß

Ralf Straube

Steffen Unger

Andreas Klingert

Rigging

Matthias Dauer

Animation

Alexander Haß

Ulrike Palm

Daniel Binder

Robert Zwirner

Alexandra Zühlke

Anne Cornelia Fleischer

Marketing Artwork

Stephan Stölting

Marian Woller

Tobias Mannewitz

Max Degen

QA

QA Berlin

Timo Welak

Nadine Arendt

Stefan Spangenberg

Christina Sommer

Aimée Henning

Robert Meyer

Heiko Wentzke

Maximilian Fichtner

Sebastian Hoedt

Florian Löffler

Proofreading

Nico Ottenberg

Manuel Günther

QA Management Halle

Michael Backhaus

QA Halle

Michael Schuetze

Rene Heina

Anne Muehlbach

Lars Burkard

Sebastian Nordmann

Mathias Wege

Christoph Danneberg

Doreen Streule

Thomas Gallien

Alexander Mauer

Dagmar Kutz

Frieder Hagemann

Felicitas Kutz

Jessica Kirschner

Jennifer Conrad

Sandra Eube

Paul Rahmlow

Focus Testing

Alan Tanovic

André Schubert

Andreas Krämer

Andreas Müller

Andreas Riedel

Annika Wendland

Bastian Voigtänder

Benjamin Jonas

Benjamin Koser

Christian Werdin

Fabian Wiedey

Frank Postler

Gerald Müller

Gisela Sommer

Inken Weiland

Isabell Koch

Janko Djeil

Jean Paul Mörg

Jennifer Mehner

Juliane Pölzing

Kevin Behrendt

Leon Stulgies

Marco Bellstedt

Marcus Trettin

Maria Silberbach

Marion Meyer

Marko Netzel

Martin Lorber

Max Hönig

Maximilian Schwabe

Michael Kusserow

Patrick Bärwind

Patrick Dietrich

Patrick Freyer

Peter Krüger

Pia Rothlaender

Sebastian Fröhlich

Sebastian Licht

Sebastian Thiem

Simon Potzernheim

Sophie Böhme

Stefan Schmitz

Steffen Hoffmann

Timo Metzger

Valentin Dauth

Corina Genuit

Marcel Halbach

Gisela Sommer

Carsten Bolk

Management

Radon Labs CEO

André Bleichschmidt

Human Ressources

Doreen Kapahnke

IT

Karl-Heinz Haag

Internal Affairs

Sascha Elias

Office

Susann Krautwald

Special Thanks to

Rubén Salgado Escudero
Robert Kopf
Rayko Wiebeck
Frank Hentschel
Marcus Pohl
Timo Neumann
Jens Schönherr

Additional Credits**Typography**

Viktor Nübel

Story Support

Philipp Spreckels

Chromatrix**Story / World Evaluation**

Dr. Stefan Blanck
Mark Wachholz
Anton Weste

Textokraten**Additional Writing**

Christoph Schaadt
Michael Thumstaedt

Proofreading

Ina Harloff
Marco Pütz

Dynamedion**Original Soundtrack**

written by
Dynamedion

Composers

Tilman Sillescu
Alexander Röder
Markus Schmidt
Jochen Flach

Music Supervisor

Martin Berger
Pierre Langer

Karakter**Cover Artwork**

Igino Giordano

Centroid**Motion Capture**

Phil Stilgoe
Mike Stilgoe
Iain Silvester
Eddie Ellis
Mike Hedges
Stuart Haskayne
Carol Partington

Motion Capture Actor

Todd Williams
Eden Marshall
Markus von Lingen

**Ihde und Partner
Rechtsanwälte****Legal Advice**

Attorney Claas Oehler

Heimfels**Texture Photography**

Roberto Ullrich

Audio Berlin**Voice Over Direction**

Jan-Werner Ullmann
Matthias Scheuer
Fabian Rudzinski
Philipp Rosenbeck

Editing

Felix Lehmann
Christian Marx
Sebastian Salb
Pascal Thinius

**Voice Over Production
Management**

Johannes Bickle

Voices

Ardo vom Eberstamm
Tobias Meister

Cuano

Gerrit Schmidt-Foß

Fayris Luchsauge

Shandra Schadt

Forgrimm Sohn des Ferolax

Peter Groeger

Jaakon Zagor von Festum

Peter Flechtner

Alari Quellensinn

Anja Rybiczka

Archon Megalon

Jürgen Kluckert

Arenameister Wulfgrimm
Jürgen Wolters

Baron Dajin von Nadoret
Ulrich Voß

Bogenmeisterin Kleep
Arianne Borbach

Bosnickel
Santiago Ziesmer

Dilga Panek
Karen Schulz-Vobach

Elif Signriddottir
Marina Behnke

Erzmagier Rakorium
Hans-Werner Bussinger

Gerling
Ingo Albrecht

Goldzahn-Girtasch
Sebastian Walch

Hafenmeister Orbert
Thomas Hailer

Hauptmann Nirulf
Martin Kautz

Hesindiane Zoltan
Lena Münchow

Isaiel Schwingenschlag
Yara Blümel

Jasmine von der Klamm
Nadja Reichardt

Juwelier Calindor
Carsten Wilhelm

Kapitän Albass
Bert Franzke

Kapitän Dielbrack
Frank Muth

Kapitän Rumpo
Tom Deininger

Kapitän Sooremann
Felix Würgler

Kiepenkerl Bredo
Nico Mamone

Kommandant Blumfold
Kaspar Eichel

Laurelin
Mario Hassert

Maat Wackermagel
Wolfgang Wagner

Magister Tergion Bruckbart
Claudio Maniscalco

Malgorra
Carmen-Maja Antoni

Marwamir ay Elburum
Frank Arnold

Matrose Piet
Frank Riede

Matrosin Janah
Jenny Antoni

Mora
Maud Ackermann

Oberzöllner Taschmann
Paul Sonderegger

Paralon von Streizig
Nico Sablik

Regismund von Kallenstein
Karsten Troyke

Rekrut Pagol
Jörg Döring

Sanraya
Anna Dramski

Schiffsjunge
David Wittmann

Schwester Tannlind
Alexandra Madincea

Stadtgardist
Matthias Klages

Wirtin Jadira
Liane Rudolph





Radon Labs Engine Technology

The Nebula Device
Mangalore Game
Framework

Uses Bink Video. Copyright
(C) 1997-2009 by RAD
Game Tools, Inc.



VIDEO

Das Schwarze Auge
erscheint unter Lizenz der
Chromatrix GmbH.

Das Schwarze Auge ist
eine eingetragene Marke
der Significant Fantasy
Gbr.



In Memoriam Hans-Werner
Bussinger 1941 – 2009

Drakensang Babys

Max Beyreuther
20.10.2008

Mattis Sven Pech
13.02.2009

dtp entertainment AG



dtp
entertainment
AG

**Producing
Development Director**
Mathias Reichert

Senior Producer
Marc Buro

**Marketing/PR
Head of Marketing & PR**
Thorsten Hamdorf

**Senior Marketing
Manager**
Mark Geise

Brand Manager
Ray Livingston

Senior PR Manager
Claas Wolter

**Content & Community
Manager**
Bettina Korb

Jr. Art Director Online
Christian Leibe

Marketing Coordinator
Benedikt Grasmann

**International Marketing
Coordinator**
Annie Dumitrescu

**Packaging and
Manual Design**

Art Director
Stefan Sturm

Graphic Designer
Dennis Barcelona
Björn Richter

Localization

Johannes Bickle
Bernie Duffy
Matthias Eckardt
Patricia Grube
Maren Nötzelmann

QA

QA Manager
Pan Schröder

QA Resource Manager
Steffen Böhme

Lead Tester
Santiago Ufuk Fernandez

QA Assistant
Ronny Stößer

QA-Tester

Thomas Bark
Jemima Bedau
Christopher Butzloff
Sven Damies
David Farsky
Marco Grohmann
Hannes Hartwig
Sascha Leuenroth
Martin Petersen
Joachim Rendtorff
Torben Schaub Brzozowski
Marc Schönbrun
Maik Schröder
Tobias Schulze
Marjan Stössner
Tobias Woehlke
Christin Drobziel
Anne Jäger

Focus Testing

André Becker
Miriam Bittner
Thomas Gabler
Franziska Gershler
Thomas Hensel
Jan-Christian Krüger
Mira Kurth
Steffan Portisch
Martin Christian Reincke
Michael Retza
Milan Sieksmeyer
Stefan Sterzenbach
Daniel Weinhold
Florian Wicke
Andreas Wozniak
Stefan Zaufl

Beta Party Tester

Daniel Bleher
Malte Breckwoldt
Jannick Gänger
Martin Günter
Christian Heinze
Martin Hookana
Sarina Joyson
Björn Knappe
Martin Nguyen
Maximilian Nolte
Marcus Christian Reincke
Daniel Theis
Daniel Thiele
Marcus Vögeding
Björn Widan

Legal Advice
Maren Fischer

Special thanks to

Holger Timmermann
Rebekka Adolph
Katharina Au
Martina Bath
Tobias Birk
Stefan Blanck
Deutschrock
Markus Frey
Liza Gerber
Alexander Koenig
www.destinationdesign.de
Claudia Kühl
Filip Lange
Manuela Loritz
OH! Datenservice Team
Markus Plötz
Judith Roknic
Ingrid Rothe
Denise Schaar
Miriam Schubert
Robert Seifert
Mario Truant
Pierre Langer
Inken Weiland
Stefan „Bakhtosh“ Müller
Stefan „Fastjack“
Sterzenbach
Thomas „Derpas Mata“
Kränzle





DIE WELT DES SCHWARZEN AUGES MIT DEN OHREN ERLEBEN!



DER ROMAN ZUM SPIEL
DEMNÄCHST AUCH ALS HÖRBUCH

Kostenlose Hörprobe jetzt hier downloaden:
www.borchposten.de/drakensang2
Code eingeben: UDP6-W3Z6-GHAP-39KC



Weitere spannende Hörbücher aus der Reihe „Das Schwarze Auge“



Alle Titel sind auf CD im Handel erhältlich



DRAKENSANG

AM FLUSS DER ZEIT

Vor zwei Jahrzehnten wurde
eine Saat des Zorns gepflanzt,
die den Ort Nadoret am
Großen Fluss ins Verderben
stürzen soll.

Finde heraus, was damals
geschah, und rette Nadoret
vor dem drohenden Untergang.

SAAT DES ZORNS

Teil 1

kostenlos spielbar auf
www.dsa-games.de

Das Schwarze Auge

CHROMATRIX

Das Schwarze Auge ist eine eingetragene Marke der Significant Fantasy GbR. Drakensang ist eine eingetragene Marke der Radon Labs GmbH. Das Schwarze Auge erscheint unter Lizenz der Chromatrix GmbH.

Das Schwarze Auge

DRAKENSANG

AM FLUSS DER ZEIT

JETZT BRANDNEUE MOTIVE ERHÄLTlich
UNTER WWW.DRAKENSANG.DE

100%
OFFICIAL
MERCHANDISE



RED FORGRIMM

Kapuzenpulli, schwarz
Material: 80% Baumwolle,
20% Polyester
Größen: S, M, L, XL
Art.-Nr. 102816 - EUR 39,99



HELLES FERDOKER

T-Shirt, schwarz
Größen: S, M, L, XL
Art.-Nr. 102822 - EUR 19,99



HUMPEN

Material: Keramik
Art.-Nr. 102817 - EUR 14,99



RADON



Drakensang - Am Fluss der Zeit © 2010 dtp entertainment AG. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt und entwickelt von Radon Labs GmbH. Das Schwarze Auge erscheint unter Lizenz der Chromatrix GmbH. Das Schwarze Auge ist eine eingetragene Marke der Significant Fantasy GbR. Alle Logos, Bilder, Warenzeichen und Produktnamen sind Eigentum der jeweiligen Rechteinhaber.

Das Schwarze Auge

Das Ferdoker Pergament

Der Roman zum DSA Computerspiel "Am Fluss der Zeit"



Meisterdiebin Mora will endlich Diebeskönigin von Havena werden. Dafür will sie sich während eines Balls mit Kaiser Hal in den Fürstenpalast einschleichen und ein bestimmtes Dokument aus der Bibliothek stehlen. Doch der Coup geht schief, und nur das beherzte Eingreifen des Hilfs-Diebs Gwidion rettet die Situation. Doch dann zeigt sich eine weitere Partei höchst interessiert an dem gestohlenen Pergament, und Gwidion wird plötzlich zum Hauptverdächtigen in einer Serie brutaler Morde. Um seinen Hals aus der Schlinge zu ziehen, beschließt er, das Geheimnis zu entschlüsseln, das sich hinter dem Ferdoker Pergament verbirgt. Und da Mora schon mit ihrem nächsten Meisterstück beschäftigt ist, macht er sich alleine auf den Weg – verfolgt von eifrigen Gesetzeshütern und skrupellosen Verbrechern.

Das Ferdoker Pergament ist eng mit der Handlung von Drakensang – Am Fluss der Zeit verzahnt. Es werden keine Geheimnisse aus dem Computerspiel gelüftet, aber einige Hintergründe aus anderer Perspektive beleuchtet. Deswegen ist es auch nicht erforderlich, Am Fluss der Zeit zu kennen, um Das Ferdoker Pergament zu lesen.

Großformatiges Quality Paperback, Umfang 460 Seiten und opulenter Bildteil mit Grafiken aus dem Computerspiel und farbiger Karte der aventurischen Region.

ISBN 978-3-89064-139-3

*Erhältlich im Buchhandel oder direkt über www.fanproshop.de
Fantasy Productions GmbH, Postfach 4013, 40687 Erkrath, www.fanpro.de*



Das Schwarze Auge

SEIT 25 JAHREN DEUTSCHLANDS
ERFOLGREICHSTES FANTASY-ROLLENSPIEL

DAS
SCHWARZE
AUGE

FANTASY-ROLLENSPIEL

ERLEBE WEITERE

ABENTEUER MIT

DEINEN FREUNDEN.

OHNE COMPUTER,

OHNE STROM,

MIT FANTASY!

ULISSES MEDIEN & SPIEL DISTRIBUTIONS GMBH

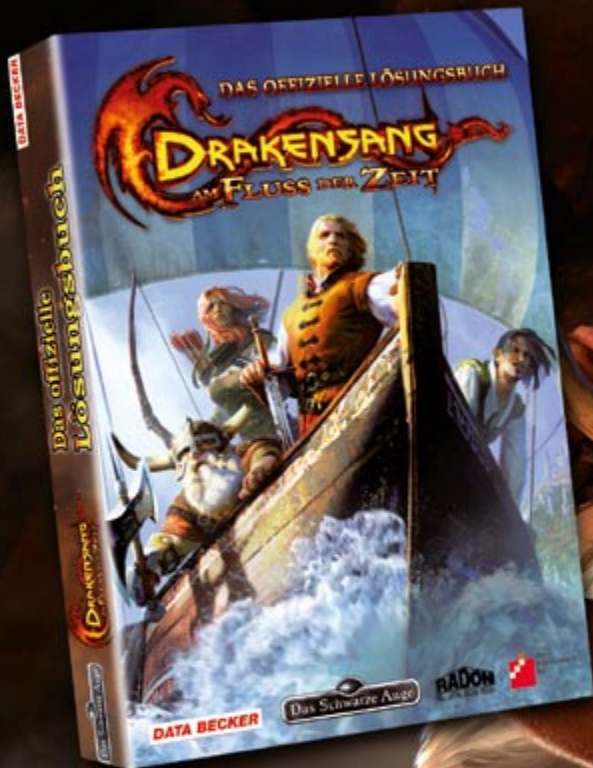
LANGGASSE 38, 65529 WALDEMS/WÜSTEMS

WEITERE INFOS UNTER: WWW.ULISSES-SPIELE.DE



ULISSES
SPIELE

Schlagkräftige Hilfe: das offizielle Lösungsbuch!



**Mehr als 300 Seiten
Infos, Tipps, Tabellen
und Karten!**

ISBN 978-3-8158-1864-0

DATA BECKER

Gratis-Leseprobe & Inhaltsverzeichnis:
www.databecker.de



CHARAKTER & STÄRKE

MYTHOLON

STORE FOR MYSTIC LIFESTYLE, LARP AND BATTLE GAMING

Mytholon - store for mystic lifestyle, larp and battle gaming
Mühlenstieg 17a • 22041 Hamburg Tel.: +49 (0)40 / 35 71 51 31 • Fax: +49 (0)40 / 35 13 16
www.mytholon.com

SCHNELLTASTEN

<u>Quickslot 1:</u>	<u>1</u>	<u>Weltkarte:</u>	<u>N</u>
<u>Quickslot 2:</u>	<u>2</u>	<u>Minimap ein/aus:</u>	<u>,</u>
<u>Quickslot 3:</u>	<u>3</u>	<u>Map einzoomen:</u>	<u>+</u>
<u>Quickslot 4:</u>	<u>4</u>	<u>Map auszoomen:</u>	<u>-</u>
<u>Quickslot 5:</u>	<u>5</u>	<u>Konsole:</u>	<u>K</u>
<u>Quickslot 6:</u>	<u>6</u>	<u>Questbuch:</u>	<u>L</u>
<u>Quickslot 7:</u>	<u>7</u>	<u>Inventar:</u>	<u>I</u>
<u>Quickslot 8:</u>	<u>8</u>	<u>Zauber:</u>	<u>P</u>
<u>Quickslot 9:</u>	<u>9</u>	<u>Spezialfähigkeiten:</u>	<u>V</u>
<u>Quickslot 10:</u>	<u>10</u>	<u>Rezeptbuch:</u>	<u>R</u>
<u>Vorwärts:</u>	<u>W</u>	<u>Talente:</u>	<u>T</u>
<u>Rückwärts:</u>	<u>S</u>	<u>Kampftalente:</u>	<u>C</u>
<u>Links:</u>	<u>A</u>	<u>Quick Save:</u>	<u>F5</u>
<u>Rechts:</u>	<u>D</u>	<u>Quick Load:</u>	<u>F8</u>
<u>Pause:</u>	<u>Leertaste</u>	<u>Letzter Spielstand:</u>	<u>F9</u>
<u>Karte:</u>	<u>M</u>		



Das Schwarze Auge