



EPILEPSIEWARNUNG

Bei einem kleinen Teil der Bevölkerung können durch verschiedene Arten blinkender Lichter oder Muster epileptische Anfälle oder Bewusstlosigkeit ausgelöst werden. Die Betroffenen können auch beim Betrachten von Fernsehbildern oder beim Verwenden von Computer- oder Videospielen epileptische Anfälle erleiden. Manchmal können solche Anfälle auch hervorgerufen werden, ohne dass bislang Leiden dieser Art in der Krankengeschichte aufgetreten sind. Falls bei Ihnen oder einem Familienmitglied Symptome aufgetreten sind, die denen eines epileptischen Anfalls ähneln (Krampfanfälle, Bewusstlosigkeit usw.), sollten Sie Ihren Arzt zu Rate ziehen, bevor Sie Computer- oder Videospiele verwenden. Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Spielen von Video- und Computerspielen zu beobachten. Falls Sie oder Ihr Kind eines der folgenden Symptome aufweisen, sollten Sie das Spiel SOFORT ABBRECHEN und Ihren Arzt aufsuchen: Schwindel, Sichtveränderung, Muskel- oder Augenzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientierung, unfreiwillige Bewegungen oder Zuckungen.

Bitte befolgen Sie diese vorbeugenden Maßnahmen, wenn Sie Computer- oder Videospiele benutzen:

- Setzen oder stellen Sie sich nicht zu dicht vor den Bildschirm
- Verwenden Sie den kleinstmöglichen Bildschirm
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde oder unausgeschlafen sind
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer
- Machen Sie während jeder Stunde, die Sie spielen, 10 – 15 Minuten Pause

Warenzeichen

Alle in diesem Produkt erwähnten Warenzeichen und eingetragenen Warenzeichen gehören ihrem jeweiligen Eigentümer.

Willkommen in der Welt von LOKI!

In einer Pyramide unweit der Ufer des Nils, verborgen vor den Blicken der Menschen und den allmächtigen Wächtern der Zeit, ist der ägyptische Gott Seth wieder zum Leben erweckt worden. Besetzt von ewigem Zorn gegen Götter und Menschen sinnt er auf Rache ...

So beginnt die Geschichte von „LOKI – Im Bannkreis der Götter“, dem neuen 3D-Action-Rollenspiel von Cyanide. In „LOKI – Im Bannkreis der Götter“ bekämpft der Spieler im Auftrag der Götter das neu erwachte Böse. Du schlüpfst in die Rolle mehrerer frei wählbarer Helden, die aus vier unterschiedlichen, mythenumrankten Zeitaltern und Regionen stammen. Von den eisigen Gebieten der Nordmänner bis hin zu aztekischen Dschungeln: Die Mythologie ist allgegenwärtig und die Götter oft grausamer als es sich in allen Aufzeichnungen der Menschheit finden ließe.

Wird es den Helden gelingen, Seth zu Fall zu bringen und seine düsteren Pläne zu vereiteln? Wird es ihnen gelingen, das Ende der vier Welten abzuwehren und den letzten Kampf, Ragnarök, zu verhindern?

Werden sie am Ende von „LOKI – Im Bannkreis der Götter“ die richtigen Entscheidungen treffen und das Böse aufhalten?



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis

1. Systemanforderungen und Installation.....	5
1.1. Hardware.....	5
1.2. Betriebssystem	5
1.3. Multiplayer.....	5
1.4. Musik	6
1.5. Installation.....	6
1.6. Spielstart.....	6
2. Das Hauptmenü	8
2.1. Einzelspieler	8
2.2. Multiplayer.....	8
2.3. Bestiarium	9
2.4. Filmszenen	9
2.5. Optionen	9
2.5.1. Shortcut-Tasten	9
2.5.2. Grafikoptionen	10
2.5.3. Soundoptionen	10
2.6 Mitwirkende.....	10
3. Die Reise durch LOKIs Welten und Zeitströme.....	11
3.1. Wahl des Charakters	11
3.1.1 Die vier Helden.	13
Die aztekische Schamanin	13
Die griechische Amazone	16
Der nordische Barbar	17
Der ägyptische Kampfmagier	20
3.1.2. Die vier Welten	21
3.2. Der Schwierigkeitsgrad.....	22
3.3. Zeitströme	23
3.4 Backups und Teleportieren	24
3.5. Die Schwellen der Zeit	25
4. Die Benutzeroberfläche	27
4.1. Das Hauptbild	27
4.2. Kamera	28
4.3. Die Mauszeiger	29

Inhaltsverzeichnis

4.4. Minimap.....	31
4.5. Aufgaben.....	32
4.6. Log.....	32
5. Attribute	33
5.1. Attribute	33
5.2. Verwaltung der Attribute.....	34
5.2.1. Status	35
5.2.2. Attribute	35
5.2.3. Widerstandskräfte	38
6. Inventar	42
6.1. Waffen	42
6.2. Rüstungen	44
6.3. Objekte.....	45
6.4. Vorkommen von Inventarobjekten	49
6.5. Das Inventarfeld	50
6.5.1. Kiosk	51
6.6. Händler.....	52
6.7. Schmied	53
6.7.2. Zusammenbauen	55
6.7.3. Demontieren	55
7. Fähigkeiten, Gottheiten und Altäre	58
7.1. Fähigkeitsverläufe	58
7.2. Die Fähigkeiten der vier Helden	61
7.2.1. Griechische Amazone	61
7.3. Altäre	89
8. Multiplayer	91
8.1. Multiplayer-Modi	91
8.2. LAN- oder Direct-IP-Partie erstellen/daran teilnehmen	95
8.3. GameCenter-Partie erstellen/daran teilnehmen.....	97
8.3.1. An GameCenter-Partie teilnehmen	101
8.3.2. GameCenter-Partie erstellen.....	102
8.4. GameCenter-Charakter erschaffen	103
9. Die Mitwirkenden	106
10. Support	109
11. Index	111
12. Shortcuts	117

Systemanforderungen und Installation

1. Systemanforderungen und Installation

1.1. Hardware

Für den Einzelspielermodus benötigt Loki einen 2GHz-Prozessor mit 512 MB RAM, als Grafikkarte eine 64-MB-GeForce 4 Ti oder eine Radeon 9000, 7 GB freien Platz auf der Festplatte, ein DVD-Laufwerk, eine DirectX-kompatible Soundkarte sowie eine Maus oder ein ähnliches Eingabegerät.

Damit das Spiel möglichst flüssig läuft, empfehlen wir folgende Konfiguration: einen 3GHz-Prozessor mit 1 GB RAM sowie als Grafikkarte eine GeForce 6800 GT oder eine Radeon x850.

Für den Multiplayer-Modus benötigt dein Rechner mindestens 1 GB Arbeitsspeicher.

Wir empfehlen sehr, weder den Prozessor noch andere Hardware-Komponenten zu übertakten.

1.2. Betriebssystem

Loki läuft unter den Betriebssystemen Microsoft Windows XP oder Vista.

Es empfiehlt sich, die aktuellsten Treiber für die Grafik- und Soundkarten zu installieren.

HINWEIS: Auf deinem Rechner muss DirectX 9.0c oder eine noch neuere Version von DirectX installiert sein.

1.3. Multiplayer

Um über ein internes Netz (LAN) spielen zu können, müssen alle beteiligten Rechner mit 100-MBit-Netzwerkkarten ausgestattet und mittels TCP-/IP-Protokoll mit demselben Netzwerk verbunden sein. Wer eine Breitbandverbindung zum Internet hat, kann mit Direct IP oder über Cyanides GameCenter spielen (siehe Abschnitt 8, „Multiplayer“, weiter

Systemanforderungen und Installation

unten). Dein PC benötigt mindestens 1 GB RAM für Multiplayer-Partien.

Möglicherweise wirst du aufgefordert, deine Firewall zu konfigurieren oder abzustellen. Firewalls – Programme zum Schutz des Rechners vor Zugriffen aus dem Internet – lassen das Bild möglicherweise erstarren. In dem Fall musst du dem Programm „Loki.exe“ erst Genehmigung zum Zugriff auf das Netz erteilen. Verwendet wird Port 58401. Sollten immer noch Schwierigkeiten auftreten, musst du die Firewall möglicherweise für die Dauer des Spielens ausschalten.

Da dies die Sicherheitsstufe deines Rechners erheblich herabsetzt, solltest du die Firewall nach dem Spielen UNBEDINGT wieder EINSCHALTEN!

1.4. Musik

Ist eine DirectX-kompatible Soundkarte auf deinem Rechner installiert, lassen sich die Musikstücke von Loki und auch beliebige MP3-Musikdateien auf ihm abspielen. Im Untermenü „Optionen“ kannst du die Soundparameter einstellen.

1.5. Installation

Um Loki installieren zu können, brauchst du „Administrator“-Status auf dem Rechner. Leg die Loki-DVD in das DVD-Laufwerk ein. Falls dein Rechner auf automatisches Ausführen eingestellt ist, beginnt die Installation jetzt selbsttätig. Sollte der Vorgang nicht von allein starten, führ bitte das auf der DVD befindliche Programm „Setup.exe“ aus. Jetzt wird das einleitende Menü geöffnet.

Klick „Installieren“ an, um mit der Installation anzufangen.





Systemanforderungen und Installation

1.6. Spielstart

Schließ bitte alle Anwendungen, bevor du Loki aufrufst. So hat dein PC genug Rechenkraft zur Verfügung, um das Spiel optimal laufen zu lassen. Vor allem Antivirensoftware kann den Datenzugriff stark verlangsamen, so dass du sie möglicherweise vor dem Spielen abschalten musst. Da dies die Sicherheitsstufe deines Rechners herabsetzt, solltest du die Antivirensoftware nach dem Spielen UNBEDINGT wieder EINschalten!!

HINWEIS: Zwar ist die Loki-DVD ist kopiergeschützt, doch brauchst du sie der Bequemlichkeit halber nicht ständig im DVD-Laufwerk zu behalten. Vielmehr wirst du nur alle 3 Tage aufgefordert, sie einzulegen. Beim ersten Spielstart muss sie im Laufwerk sein, danach vorerst nicht mehr. Erst nach 3 Tagen wirst du aufgefordert, sie erneut einzulegen. Tust du dies nicht, erscheint eine Fehlermeldung. Leg in dem Fall die Loki-DVD ins DVD-Laufwerk und klick „Wiederholen“ an. Sollte die echte Spiel-DVD nicht erkannt werden und eine Fehlermeldung erscheinen, klick bitte „Informationen“ und, nach einigen Sekunden, „Bericht einblenden“ an. Sichere die auf diese Weise erzeugte .txt-Datei und schick sie bitte an deinen örtlichen Kundendienst. Näheres dazu steht in der „Readme“-Datei auf der Loki-DVD.

Sollte die DVD erkannt, das Spiel aber nicht gestartet werden oder falls Probleme wie Grafikfehler oder Abstürze auftreten, sind wahrscheinlich deine Treiber überholt. Besuch in diesem Fall bitte die Microsoft-Webseite oder die deines Grafikkartenherstellers und lad die aktuellen Treiber herunter. Näheres dazu steht in der „Readme“-Datei auf der Loki-DVD.

Wenn du das Loki-Symbol anklickst, erscheint das Titelmenü.

Hier kannst du unter anderem das Spiel installieren, deinstallieren oder starten und die Loki-Webseite besuchen.



Das Hauptmenü

2. Das Hauptmenü

Wenn du Loki startest, läuft der Vorspann ab. Er lässt sich überspringen, indem du die „Esc“-Taste drückst. Jetzt wird das Hauptmenü geöffnet. Da die meisten Wahlmöglichkeiten des Menüs sich selbst erklären, gehen wir hier nur auf das Untermenü ein, das sich hinter der Schaltfläche „Optionen“ verbirgt.



2.1. Einzelspieler

Mit dieser Option betrittst du die Welt von Loki alleine.

2.2. Multiplayer

Hier kannst du gemeinsam mit Freunden spielen oder gegen andere Spieler aus aller Welt antreten (siehe Abschnitt 8 weiter unten).

Das Hauptmenü

2.3. Bestiarium

Unter dieser Rubrik werden die von dir besiegten Monster und sonstige Gegner angezeigt.

2.4. Filmszenen

Die Filmszenen geben Aufschluss über bestimmte Geschehnisse und Zusammenhänge der Geschichte. Eine wird zu Spielbeginn gezeigt; die nächste spielst du frei, indem du Loki auf dem Schwierigkeitsgrad „Sterblicher“ abschließt. Die letzten Filmszenen spielst du durch Abschluss des Abenteuers im Schwierigkeitsgrad „Gottheit“ frei. Außerdem gibt es eine weitere gemeinsame Szene sowie vier Szenen, die je nach dem gewählten Weg deines Helden/deiner Helden unterschiedlich verlaufen.

2.5. Optionen

Beim Installieren wählt das Programm automatisch die für deinen Rechner passenden Einstellungen. Du kannst die Grafik- und Soundvorgaben aber jederzeit ändern und auch die Shortcut-Tasten auf Wunsch anders belegen. Das alles geschieht über das Optionsmenü. Es lässt sich während des Spiels mit der „Esc“-Taste aufrufen.

2.5.1. Shortcut-Tasten

Mit den Tasten „Pfeil hoch“ und „Pfeil hinunter“ auf dem Ziffernblock kannst du dir die Tastenbelegung anschauen. Du kannst auch den Mauszeiger auf das Fenster in der Bildmitte führen und langsam das Mausrad drehen, um die Belegung einzublenden. Um einen Befehl umzulegen, klick das kleine Fenster, in dem die entsprechende Taste gezeigt wird, mit der linken Maustaste an. Die Taste im Fenster verschwindet jetzt; dort blinkt nur noch ein Mauszeiger. Drück nun die Taste, auf die du den Befehl legen möchtest – das betreffende Zeichen oder Symbol wird sofort im kleinen Fenster angezeigt. Jede Taste kann nur mit einem Befehl belegt werden. Solltest du also eine Taste belegen, die bereits „vergeben“ ist, wird die neue Eingabe zum Befehl der Taste; der ihr bislang zugeordnete Befehl kann nun nicht mehr per Shortcut-Taste gegeben werden. Unter dem Shortcut-Fenster

liegt der Schieberegler für „Empfindlichkeit“. Damit bestimmst du die Reaktionsschnelligkeit der mausgesteuerten Kamera (siehe Abschnitt 4.2., „Kamera“, weiter unten).

Wenn du mit deinen Einstellungen zufrieden bist, klick die Schaltfläche „Sichern“ an und antworte auf die Frage „Shortcuts sichern?“ mit „Ja“. Mittels der Schaltfläche „Zurück“ verlässt du das Untermenü „Eingabeoptionen“.

2.5.2. Grafikoptionen

Je höher die Einstellungen (sprich: je detailgetreuer die Grafik), desto mehr Rechenleistung wird dem PC abverlangt. Solltest du also einen eher mittelschnellen oder langsamen Rechner besitzen, ist es nicht sinnvoll, die Grafik zu hoch einzustellen. In der Regel empfiehlt es sich, die Grafikoptionen nicht anzutasten. Folgende Parameter werden eingestellt:

Schatten:	Schattentiefe
Shader:	Wiedergabequalität der verschiedenen Materialien
Texturen:	Detailtreue des Landschaftsinventars
Glow:	Glänzende Lichteffekte
Anti-Aliasing:	Linienschärfe
Auflösung:	Bildschirmauflösung und Farbtiefe, in Bits je Pixel (bpp) ausgedrückt

Wenn du mit deinen Einstellungen zufrieden bist, klick die Schaltfläche „Sichern“ an und antworte auf die Frage „Grafikoptionen sichern?“ mit „Ja“. Das Spiel wird jetzt neu gestartet. Mittels der Schaltfläche „Zurück“ verlässt du das Untermenü „Grafikoptionen“ ohne Änderungen vorgenommen zu haben.

2.5.3. Soundoptionen

Hier stellst du die Sound- und Musiklautstärke des Spiels ein und gibst die installierte Lautsprecherkonfiguration an. Wenn du den Ton ganz ausschalten möchtest, klick das „-“-Zeichen von „Ohne Ton“ an.

2.6. Mitwirkende

Interessiert, wer alles an Loki mitgearbeitet hat? Hier steht's.



Lokis Welten und Zeitströme

3. Die Reise durch Lokis Welten und Zeitströme

Im Einzelspielermodus bestreitest du das Abenteuer Loki mit einem von vier Helden bzw. Heldinnen. Mit jedem der Vier erlebst du ein Kapitel der Geschichte. Da Loki jedoch drei Schwierigkeitsgrade besitzt, musst du das Spiel dreimal durchspielen, um wirklich alles zu erleben.

Aufgrund der zufallsgenerierten Abschnitte brauchst du dabei keinen ausgetretenen Pfaden zu folgen, sondern erfährst Loki immer wieder als neue Herausforderung.

Wenn du das Endergebnis all deiner Heldenataten sehen möchtest und dein Charakter der letzten, größten Herausforderung gewachsen sein soll, braucht er genug Erfahrung (in EP, Erfahrungspunkten gemessen).

Zudem sollte er einen vollständigen Satz Fähigkeiten beherrschen und die besten Objekte besitzen, die es im Spiel zu finden, erwerben oder verdienen gilt.

Du kannst jeden deiner Helden aus dem Einzelspielermodus auch in Multiplayer-Partien außerhalb des GameCenters einsetzen.

3.1. Wahl des Charakters

Zu Spielbeginn kannst du einen aus vier Held(inn)en wählen: eine griechische Amazone, eine aztekische Schamanin, einen ägyptischen Kampfmagier oder einen nordischen Barbaren.

Jeder Charakter hat seine Stärken, Schwächen und einen bestimmten Kampfstil. Loki beginnt stets in der Welt des von dir ausgesuchten Charakters. Nachdem du die Aufgaben dieser Welt abgeschlossen hast, kannst du deinen Weg durch die übrigen drei Welten nach Belieben wählen.

Klick im Fenster links oben im Bild die Namen eines Charakters an, um dessen Kurzbeschreibung einzublenden. So erhältst du einen



Lokis Welten und Zeitströme



Eindruck vom Kampfstil des Helden oder der Heldin. Zugleich erfährst du, welche Gottheiten er oder sie anbetnen kann (siehe auch Abschnitt 7, weiter unten).

Nachdem du einen Charakter gewählt hast, benennst du ihn in der Eingabezeile „Gib deinen Namen ein“. So heißt er ab sofort in allen Spielmodi. Jetzt klickst du die Schaltfläche „Spielen“ an, und los geht's. Mögen deine Gottheiten mit dir sein!



Die aztekische Schamanin

3.1.1. Die vier Helden

Die aztekische Schamanin

„Das Reich der Azteken, eine Hochkultur mit zahlreichen Ritualen, überstrahlt Mittelamerika. Quetzalcoatl, eine Hauptgottheit der Azteken, ist jedoch von seinem Rivalen Tezcatlipoca vertrieben worden. Unter Tezcatlipoca werden Menschenopfer, die Quetzalcoatl stets abgelehnt hat, immer häufiger vorgenommen.“

Gerade habe ich meine Ausbildung abgeschlossen; jetzt bin ich für immer eins mit der Natur und den Tieren. Zwar habe ich mein Augenlicht geopfert, doch vermag ich nun die Wahrheit zu sehen. Mich bedrückt das Gefühl nahenden Unheils für mein Volk. Ich werde tun, was nur in meiner Macht steht, um es zu beschützen.

Mein Meister Acoane hat nun nach mir geschickt. Ihn plagen mannigfaltige Sorgen, aber eine Botschaft von solcher Dringlichkeit habe ich in der ganzen Zeit meiner Ausbildung nicht von ihm erhalten. Was mag ihn bedrücken?“

Die aztekische Schamanin bezieht ihre Stärke aus den magischen Kräften der Natur. Sie kann nicht nur verschiedene Wesen herbeirufen und Tiergestalt annehmen, sondern auch die Magie der Geisterwelt einsetzen. Sie betet Quetzalcoatl (Gott der Natur und der Weisheit), Tezcatlipoca (Gott der Nacht) oder Mictlantecuhtli (Gott des Todes) an.

Obwohl sie keiner schweren Rüstungen bedarf, so ist doch ihr Schutz allumfassend: Die Natur ist ihr ständiger Begleiter, ihr Verbündeter. Daher trägt sie nur leichte zeremonielle Kleidung, die eher dem Schmuck als dem Schutz dient, sofern sie nicht mit mächtigen Zaubern versehen und mit seltensten Materialien veredelt wurden.

Als Schmanin kann die Heldin zwar viele Waffen führen, aber ihre Spezialität ist die Handhabung von Talismanen: Uralte Relikte, denen besondere Magie innewohnt, und die sowohl aus der Ferne als auch im Nahkampf Schaden anrichten können und weitere magische Fähigkeiten aufweisen können.

Die aztekische Schamanin





Die griechische Amazone



Die griechische Amazone

Die griechische Amazone

„In Griechenland führen die Götter des Olymp erbitterte Kämpfe gegeneinander. Immer wieder ziehen sie Sterbliche in ihre Fehden hinein. In diesen kriegerischen Zeiten werden außerordentlich starke und mutige Helden geboren.“

Aber vor meinem Wunsch, eine Kämpferin zu sein, stand das Gesetz: Keiner Frau ist es erlaubt, sich waffenbewehrt Griechenlands Widersachern entgegenzustellen. Also beschloss ich, mich als Mann zu verkleiden und in die Schule des Achilles zu begeben, wo ich schon bald die Beste unter den Auszubildenden war.

Mein Meister Achilles durchschaute meine Kostümierung. Jedoch schätzte Achilles mein Kampfgeschick über alle Maßen, vermochte ich ihm auf dem Schlachtfeld doch als Einzige zu widerstehen. So beschloss er, mich weiterhin in der Kriegskunst zu unterweisen. Innerhalb weniger Monate wurde ich der beste Schüler, den er je hatte. Auch seine Weltsicht habe ich übernommen; wie Achilles streite ich für Werte wie Freiheit und Gerechtigkeit.“

Die griechische Amazone ist eine ausgewogene Streiterin, deren Waffengeschick ihr den Nahkampf ebenso leicht macht wie den aus der Ferne. Zudem kann sie Fallen stellen. Sie betet zur Jagdgöttin Artemis, dem Kriegsgott Ares oder der Göttin der Weisheit, Athene.

Als Myrmidone Achilles kann die Heldin auf ein breit gefächertes Arsenal an Rüstungen und Waffen zugreifen. Ihre Panzer wurden im Kolossum erprobt und weisen die Härte und Belastbarkeit auf, die man von einem Kriegerschutz erwarten kann. Von der Armeerüstung bis zum Nachtkämpfer-Harnisch: Die Amazone ist immer gut gepanzert, wenn auch nicht so stark wie der nordische Barbar.

Ihre Spezialwaffe ist der Diskus, mit dem sie aus der Ferne ebenso Schaden erzeugen kann wie aus der Nähe. Ob einen Gegner still und heimlich zu töten oder mit einem Wurf mehrere Kontrahenten zu besiegen – der Diskus ist für sie wie eine Verlängerung ihrer Hand und als solches ein tödliches Werkzeug.



Der nordische Barbar

„Seit drei langen Jahren lastet ein schrecklicher, endloser Winter auf der weiten Ebene von Midgard. Die Einwohner kämpfen um das nackte Überleben. In den Dörfern Schutz suchend, mühen sie sich, die schwache Flamme des Lebens zu erhalten.“

Mein Bruder hat die schützenden Mauern von Thordain vor vielen Tagen verlassen, und ich fürchte um sein Schicksal. Aber ich kann nicht nach ihm suchen, denn ich muss mich um meinen schwachen Vater und meine kranke Mutter kümmern, denen die unendliche Kälte schon seit langem zusetzt. Aber viele starke Männer des Dorfes sind schon fort, und ich brenne darauf, es ihnen gleichzutun.

Wenn der strenge Winter anhält, werden wir alle sterben. Deshalb habe ich beschlossen, mein Volk nach Kräften zu beschützen. Odin hat gesagt, dass niemand seinem Schicksal entkommen kann – vor allem jene nicht, die das Schwert führen. So sei es: Der Kampf ist ohnehin das Einzige, was meinem Leben einen Sinn gibt.“

Der nordische Barbar ist ein zäher Krieger, wie er im Buche steht. Seine Stärke ist der Nahkampf: Ein Hieb vermag manche Gegner schon zu spalten – und falls nicht, kann der Nordmann auf Eis- und Blitzzauber zurückgreifen. Er betet Thor (den Donnergott), Tyr (den Kriegsgott) oder Odin (den Gott der Weisheit) an.

Von allen vier Helden ist es der nordische Barbar, der die stärksten Rüstungen tragen kann. Seine subarktischen Ursprünge erlauben ihm, auf die Werke von Schmieden zurückzugreifen, die sich seit tausenden von Jahren mit der Kriegskunst beschäftigen.

Als Meister der Kampfkunst stehen dem Barbaren die mit Abstand brutalsten Waffen zur Verfügung. Er allein ist von den vier Helden zum Führen von Klauen befähigt: metallene Waffen, die eher als Handverlängerung zu begreifen sind und die meist lange Krallen oder vergiftete Spitzen haben. Zudem verfügt der Barbar über die Fähigkeit, zwei einhändige Waffen gleichzeitig zu schwingen, sofern er vorab die notwendigen Talentpunkte investiert hat.



Der nordische Barbar



Der ägyptische Kampfmagier



Der ägyptische Kampfmagier

Der ägyptische Kampfmagier

„Ägypten ist das Geburtsland des Gottes Seth. Zwar gehen Gerüchte über seine Wiederkehr um, doch haben nur wenige Menschen ihn tatsächlich gesehen. Unter größter Geheimhaltung hat er um seinen Kult ein riesiges Heer aufgestellt. Jetzt schickt er sich an, die Welt zu erobern.“

Aber welche Gerechtigkeit steht hinter Seths Wirken? Von überallher hört man Berichte über die Greueltaten seiner Armeen, doch diese Stimmen sind ebenso vage wie weit entfernt, denn im Königreich von Ägypten sind Seths Krieger noch nicht in Erscheinung getreten. Doch der Sturm naht, und ich habe eine Entscheidung zu treffen ...

Als Jünger des Seth wurde ich seit meiner Kindheit im Gebrauch der Magie und der dunklen Künste unterwiesen. Ich werde sie einsetzen, um unvergleichliche Macht zu erringen. Niemand außer mir soll mein Schicksal bestimmen. Die dunklen Künste werden mir wertvolle Dienste leisten.“

Die Magie der Elemente verleiht dem ägyptischen Kampfmagier seine Kraft. So besitzt er eine breite Palette von Feuer-, Schatten- und Blitzzaubern. Er glaubt an Ra (Gott der Sonne), Seth (Gott der Finsternis) oder Horus (Gott der Pharaonen und des Himmels).

Der ägyptische Kampfmagier braucht keine schweren Rüstungen, um sich seiner Feinde zu erwehren. Wann immer man ihn sieht, ist er stets in edelste Tücher gehüllt; in sakrale Umhänge und zeremonielle Roben, denen mächtige Magie innewohnt. Ihre unglaubliche Kraft können Uneingeweihte nur erahnen; leise tuscheln sie darüber, wenn das Rascheln seiner Gewänder schon längst nicht mehr zu hören ist.

Als Zeichen von Macht und Status ist es dem Kampfmagier gegeben, beeindruckende Zepter zu führen. Diese Symbole der Herrschenden waren seit jeher auch Horte besonderer magischer und sakraler Energien, die nur ein Meister derselben freizusetzen vermag. Mekthoub.



Die vier Welten

3.1.2. Die vier Welten

Die ägyptische Welt, 13. Jahrhundert vor Christus

Um 1274 v.Chr. beginnt das ägyptische Kapitel. Wir befinden uns zur Zeit Pharao Ramses II. in Oberägypten. Die Hinterlist regiert: Wem kann man trauen? Seths Armee erstarkt, von Wiedergeburt ist die Rede – aber niemand hat den Gott bisher wieder zu Gesicht bekommen. Ramses II. regiert in Karnak, aber Isis fürchtet einen Göttlichen Pakt, der das Gleichgewicht der Welt zerstören könnte.

Die ägyptische Wüste lebt! Skarabäen und Sandwürmer sind dort ebenso zuhause wie Geier und Riesenskorpione. Aber auch Seths Horden, ob Jünger oder Untoter, ob Priester oder Skelett, haben sich in den Gruften und Pyramiden rund um das Tal der Könige versammelt, um Seths neuem Reich zu Glanz und Ruhm zu verhelfen.

Die griechische Welt, 12. Jahrhundert vor Christus

Das griechische Kapitel spielt um 1200 v.Chr. Auf Kreta und in Troja an der Küste Kleinasiens gilt es, die Launen und Kämpfe des Olymps zu meistern. Die griechische Amazone erfüllt an der Seite ihres Lehrmeisters Achilles ihren Dienst in der Gunst der Götter. Die Eroberung Trojas steht kurz bevor und König Minos von Kreta schmiedet in aller Verschwiegenheit geheime Pläne

Auf den Feldern und Wiesen Griechenlands, sowie in den Tempeln und Palästen hellenischer Herrscher, treiben Satyrn und Zentauren ebenso ihr Unwesen wie Zyklopen und Hydryen.

Die nordische Welt, 1. Jahrtausend nach Christus

Das nordische Kapitel versetzt uns ins Skandinavien des ersten Jahrtausends. Es sind schwere Zeiten und alle Zeichen weisen auf Ragnarök, die Schlacht am Weltenende, hin. Der ewige Winter ist über das Dorf Thordain hereingebrochen und Odin, das Oberhaupt der Asen, ist unauffindbar, ebenso wie sein Sohn Thor.

Der Schwierigkeitsgrad

Die nordische Tundra wird nicht nur von Bären und Wölfen durchstreift. In den Eishöhlen und auf den Bergspitzen hausen Elfen und Walküren, und in der Zitadelle der Gnome regiert der Gnomenkönig mit eiserner Hand.

Die aztekische Welt, 16. Jahrhundert nach Christus

Mittelamerika im Jahr 1519: Während das aztekische Volk ebenso entzweit ist wie seine Gottheiten, strecken die Konquistadoren ihren begehrlichen Arm nach den Schätzen der Azteken aus.

Ob in dunklen, uralten Tempeln oder unter gigantischen Wasserfällen: Jaguare, Pumas und Riesenspinnen sind im Dschungel Südamerikas ebenso zuhause wie menschenfressende Kolteken, Würgeschlangen und musketenbewehrte spanische Eroberer.

3.2. Der Schwierigkeitsgrad

Wie erwähnt, gibt es drei Schwierigkeitsgrade: Sterblicher, Held und Gottheit.

Sterblicher: Auf diesem Grad beginnt dein Charakter das Abenteuer. Obgleich beileibe kein Schwächling, ist er Angriffen doch noch stärker ausgeliefert. Doch kannst du dich auf diesem Schwierigkeitsgrad hervorragend mit den Spielementen vertraut machen, zumal die Gegner ebenfalls noch wenig widerstandsfähig sind.

Held: Sobald du Loki als „Sterblicher“ bestanden hast, steht dir das Abenteuer als „Held“ offen. Neue, stärkere Monster erwarten deinen Charakter; dafür gewinnt er mehr Erfahrungspunkte und verbessert seine Fähigkeiten. Obendrein gibt's noch jede Menge interessanter, wertvoller Objekte zu entdecken.

Gottheit: Auf diesem Schwierigkeitsgrad kannst du Loki bis zum absoluten Ende durchleben. Zwar verfügen deine Gegner über schier





Zeitströme

übermenschliche Kraft, doch stammen die Objekte, die hier auf dich warten, von den Göttern selbst.

In der folgenden Tabelle werden die Parameter der Schwierigkeitsgrade aufgeführt:

	Sterblicher	Held	Gottheit
Stufe der Monster	Bis 60	Bis 120	Bis 200
Stufe der Objekte	Heldenhaft	Legendär	Göttlich
Stufe der Rohmaterialien	Metalle	Edelsteine	Edelsteine
EP-Zuwachs durch Siege	Normal	Groß	Sehr groß

3.3. Zeitströme

Wenn du Loki das nächste Mal (und alle weiteren Male) startest, wählst du deinen Charakter und klickst „Spielen“ an.

Danach wirst du bei jedem Spielbeginn um die Wahl eines Schwierigkeitsgrades gebeten. Auch musst du jeweils entscheiden, ob du beim aktuellen Spielstand fortfahren oder lieber ein ganz neues Spiel anfangen möchtest.

Als Loki-Neuling steht dir nur der niedrigste Schwierigkeitsgrad, „Sterblicher“, offen. Wenn dein Helden oder deine Heldin erst einmal alle vier Welten durchlaufen hat, steht auch der nächsthöhere Schwierigkeitsgrad, „Held“, zur Wahl. Jetzt kannst du mit deinem Charakter noch einmal als „Sterblicher“ zurückkehren.

Dabei bleibt sein Fortschritt jedoch erhalten. Gelöste Aufgaben und besiegte Gegner oder Monster würden dann nicht reaktiviert. Du kannst das gesamte Abenteuer aber auch auf einem niedrigeren Schwierigkeitsgrad bestreiten, indem du auf der Seite „Spielstand“ die Option „Neu“ wählst.



Backups und Teleportieren

In der untenstehenden Tabelle sind alle Möglichkeiten aufgeführt:

Ergebnisse	Weiter	Neu
Stufe & Inventar des Charakters bleiben erhalten	JA	JA
Aufgabenbezogene Objekte bleiben erhalten	JA	NEIN
Erfüllte Aufgaben erneut lösbar	NEIN	JA
Belohnungen für zuvor erfüllte Aufgaben	NEIN	NEIN
Erneuter Kampf gegen besiegte Gegner	NEIN	JA
Erneuter Kampf gegen besiegte Hauptgegner	NEIN	JA
Welt wird zufallsgeneriert	NEIN	JA
Geöffnete Portale bleiben erhalten	JA	JA

3.4 Backups und Teleportieren

Drück während des Spiels die „Esc“-Taste, um ein Spielstands-menü zu öffnen. Mit „Sichern und Verlassen“ speicherst du deinen Spielstand und kehrst ins Hauptmenü von Loki zurück. Bei wichtigen Ereignissen (Aufstieg um eine Erfahrungsstufe, Abschluss einer Aufgabe, Entdeckung eines seltenen Gegenstandes ...) wird dein Spielfortschritt zudem automatisch gesichert.



Wenn du Loki erneut startest, erscheint dein Charakter im Anfangsdorf des derzeitigen Kapitels. Er kann mit Hilfe seines Teleportationssteins – dem Symbol unten rechts im Bild (neben den Tränken) – zu seiner letzten Position zurückkehren.

Durch Anklicken des Symbols öffnest du ein kleines Fenster mit fünf Reitern. Vier davon beziehen sich auf die Spielkapitel (Nordisch, Aztekisch, Ägyptisch und Griechisch); der fünfte, „Jenseits der Zeit“, bezieht sich auf den endgültigen Schluss des Abenteuers.



Die Schwellen der Zeit

Unter jedem Reiter werden Abschnitte aufgeführt, in denen du das Spiel wieder aufnehmen kannst. Klick einen Abschnitt an und bestätige deine Wahl auf Nachfrage. Dein Held oder deine Helden gelangt jetzt dorthin – oder zumindest so nah es geht.

Denn nicht alle Abschnitte besitzen Wiedereintrittsstellen, zu denen man sich direkt teleportieren kann. Möglicherweise musst du also zum vorigen Abschnitt springen und von dort aus zum eigentlich gewünschten vorrücken. Allerdings dürfte dies eher ungefährlich sein, hat dein Charakter doch schon Monster in dem Abschnitt besiegt.

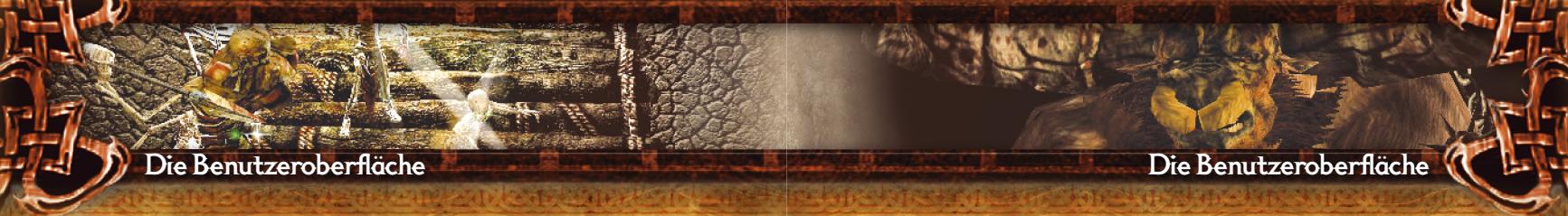
3.5 Die Schwellen der Zeit

Das erste Kapitel des Abenteuers erlebt dein Charakter in der Ursprungswelt seiner Mythologie. Anschließend darf er frei aus den drei weiteren Kapiteln wählen; es gibt keinen vorgegebenen Weg. Die Wahl der Welt erfolgt an den Schwellen der Zeit, einem nur den Göttern bekannten Tor. Hier gelangt dein Held oder deine Helden ungehindert von einer Welt in die andere.

Gleich, für welche Welt er oder sie sich entscheidet: Auf deinen Charakter wartet eine Herausforderung, die seiner Fähigkeiten würdig ist.

Die Schwellen der Zeit





Die Benutzeroberfläche

4. Die Benutzeroberfläche

Lokis Benutzeroberfläche besteht aus mehreren Elementen. Manche werden immer angezeigt, andere erst, nachdem du ein Symbol angeklickt oder eine Shortcut-Taste gedrückt hast.

4.1. Das Hauptbild



1) Identität & Lebensanzeige des Gegners

Vom Gegner eingebüßte Lebenspunkte

2) Weltabschnitt

Minimap

3) Fähigkeitssymbole (hellblau = aktive Fähigkeit)



Die Benutzeroberfläche

4) Statusleisten

Wutleiste (gelb)

Gesundheitsleiste (rot)

Manaleiste (dunkelblau)

5) Vom Charakter eingebüßte Lebenspunkte

6) Symbole für positive und negative Zustandsänderungen

7) Erfahrungsleiste (grün) / Glaubensleiste (hellblau)

8) Fähigkeitsfenster des Charakters einblenden

Attribut- und Inventarfelder des Charakters einblenden

Aufgaben des Charakters einblenden

9) Wechsel des Waffensatzes (I oder II)

10) Transksymbole / Teleportationsstein

4.2 Kamera

Die Kamera lässt sich mit der Tastatur ausrichten. Auf der Seite „Shortcut-Tasten“ (siehe „Optionen“ weiter oben) kannst du die entsprechenden Befehle auf Wunsch umbelegen. Standardmäßig ist folgende Belegung vorgegeben:

Kameraschwenk n. links Q

Kameraschwenk n. rechts D

Hineinzoomen Z

Hinauszoomen S

Du kannst die Kamera auch schwenken, indem du bei gedrücktem Mausrad die Maus bewegst.

Die Mauszeiger

4.3. Die Mauszeiger

Mit der linken Maustaste steuerst du den Großteil aller Handlungen und Interaktionen in Loki. Bei vielen davon nimmt der Mauszeiger eine eigene Form an. Die Gestalt des Zeigers verrät dir also etwas über die Umstände und die beteiligten Personen.

Mauszeiger	Bedeutung	Handlung
	Fortbewegen	Charakter zum bezeichneten Zielpunkt bewegen
	Angreifen	Bezeichneten Gegner angreifen
	Außer Reichweite	Ziel ist außer Reichweite
	Auflesen	Bezeichneten Gegenstand aufnehmen
	Ziehen	Fähigkeit aus dem Fähigkeitsfenster zu den aktiven Fähigkeiten ziehen und dort ablegen
	Auftraggeber	Mit dem einen Aufgabenerteiler reden
	Händler	Interaktion mit Händler
	Schmied	Interaktion mit Schmied

Mauszeiger	Bedeutung	Handlung
	Ortswechsel	Einen anderen Abschnitt betreten (nicht immer gestattet)
	Totem	In die Geisterwelt überreten
	Erweitern/Verkleinern	Objektkategorie ausführlich/verkürzt einblenden
	Aktivieren	Einen Mechanismus im Spiel in Gang setzen
	Anvisieren	Fähigkeit gegen einen Gegner oder zugunsten eines Verbündeten einsetzen
	Gottheit	Altarbezogene Handlungen einleiten
	Unmöglich	Dorthin kann sich der Charakter nicht begeben
	Dateneingabe	Angezeigte Daten eingeben oder verändern



Minimap

4.4. Minimap

Die rechts oben im Bild eingeblendete runde Minikarte zeigt die Umgebung deines Charakters stark verkleinert aus der Vogelperspektive. Zur leichten Orientierung ist dein Held oder deine Helden immer in der Mitte der Karte. Mit den Tasten „+“ kannst du hineinzoomen, mit „-“ herauszoomen. Die Punkte auf der Minikarte verkörpern Folgendes:

Blau (klein)	Dein Charakter (und seine Verbündeten)
Grün	Auftraggeber
Rot	Gegner
Pink	Händler
Orange	Schmied
Blau (groß)	Altar
Blau (sehr groß)	Ziel einer Aufgabe (Ort oder Person)
Grün, von	Auftraggeber, zugleich Ziel
Blau umgeben	einer Aufgabe
Pfeil (goldfarben)	Richtung des Aufgabenziels

In allen Gebieten befinden sich Gebietsein- und Ausgänge. Diese sind sowohl auf der Minimap als auch direkt im Gebiet als blaue Wolken angezeigt. Sie befinden sich in der Regel immer am Ende eines Weges. Solltest Du Dich also in einem Gebiet verlaufen haben kannst Du entlang einer Straße immer zu einem Ausgang gelangen.

Eine größere Übersichtskarte kann angezeigt werden, indem die zugewiesene Taste auf der Tastatur gedrückt wird (bei Drucklegung unbekannt – s. Tastatürübersicht im Spiel). Die angezeigte Karte ist statisch. Das bedeutet, dass Du den Charakter nicht bewegen kannst, während Du die Übersichtskarte betrachtest. Das Spiel läuft allerdings im Hintergrund weiter, so dass Gegner dich in der Zwischenzeit angreifen und auch verwunden können.

Aufgaben

4.5. Aufgaben

Kein Held kann ohne Abenteurer leben. In LOKI finden die Helden neue Aufgaben, indem sie entweder nach grünen Punkten auf der Minimap Ausschau halten oder aber nach Nichtspieler-Charakteren (NPCs), die ein Ausrufezeichen über dem Kopf haben.

Klick das „Aufgaben“-Symbol an, um von links im Bild das Aufgabenfeld einzublenden. In diesem Aufgabenjournal stehen eingehende Informationen über alle Aufgaben, die deinem Charakter gestellt worden sind. Für jedes der vier Spielkapitel gibt es einen Reiter.



Zu jeder Aufgabe wird der Name der Person angezeigt, die dir den Auftrag erteilt hat. Hier steht auch, welche Belohnungen du für das Erfüllen der Aufgabe erhalten hast. Darunter wird die Aufgabe beschrieben; abschließend werden die einzelnen Ziele aufgeführt. Wenn du eine Aufgabe anklickst, erscheint auf der Minimap ein Pfeil, der in die Richtung weist, die dein Charakter einschlagen sollte. Darunter wird in einem kleinen Fenster der Name des Zielabschnitts genannt.

4.6. Log

Mit der „Ä“-Taste blendest du links unten im Bild das Spiel-Log ein und aus. Hier werden Taten und Fortschritt deines Charakters festgehalten und Meldungen über Ereignisse im Multiplayer-Modus angezeigt. In Multiplayer-Partien wird im Log auch das Chatfenster geöffnet.



Attribute

Attribute

5. Attribute

5.1 Attribute

Jeder Charakter beginnt das Abenteuer mit unterschiedlichen Attributen (siehe untenstehende Tabelle). Zwar verbessern sich diese in Punkten angegebener Merkmale im Laufe des Spiels, doch legen sie den jeweiligen Kampfstil des oder der Helden in großen Zügen fest.

	Griechische Amazone	Ägyptischer Kampfmagier	Aztekische Schamanin	Nordischer Barbar
Stärke	21	15	18	25
Geschicklichkeit	35	13	16	22
Intelligenz	14	26	23	14
Vitalität	18	14	16	20
Energie	18	25	20	10
Lebenspunkte	90	70	80	100
Manapunkte	36	50	40	20

Stärke: Erhöht den vom Charakter ausgeteilten körperlichen Schaden.

Geschicklichkeit: Erhöht die Chance, den Gegner zu treffen und dessen Angriffen auszuweichen.

Intelligenz: Erhöht den vom Charakter ausgeteilten Zauberschaden.

Vitalität: Erhöht die Lebenspunkte.

Energie: Erhöht die Manapunkte.

Lebenspunkte: Der Gesundheitszustand deines Charakters. Je weniger Lebenspunkte dein Held oder deine Heldenin hat, desto näher ist er oder sie dem Tod. Fallen die Punkte auf 0, stirbt der Charakter.

Manapunkte: Die Energie deines Charakters, unentbehrlich für das Zaubern. Mit 0 Manapunkten kann dein Held oder deine Heldenin keine Zaubereien bewirken.

Die weitaus meisten Objekte, die dein Charakter aufliest oder kauft, erfordern eine bestimmte Attribut-Mindeststufe. Verwalte deren Anstieg deshalb umsichtig. Jedes Mal, wenn dein Charakter um eine Erfahrungsstufe aufsteigt, erhält er 5 Attributpunkte zur freien Verteilung (siehe Abschnitt 5.2.2 weiter unten).

Zusätzlich erlangt er automatisch weitere Lebens- und Manapunkte, deren Verteilung in der untenstehenden Tabelle aufgeführt sind:

	Lebenspunkte / Stufe	Manapunkte / Stufe
Griechische Amazone	3	3
Ägyptischer Kampfmagier	2	4
Aztekische Schamanin	2	4
Nordischer Barbar	4	2

Die Helden können durch den Besuch von Altären entlang ihres Weges vorübergehende Attributzuwächse erzielen. Es gibt sechs Arten davon: Leben, Mana, EP, Stärke, Abwehr und Intelligenz).

Sie bestehen aus runden Felsen mit zwei „Laternen“. Wenn du den Mauszeiger auf einen solchen Felsen führst, verwandelt er sich in den Mauszeiger „Auflesen“ und die Art des Altars wird in der Namensleiste oben im Bild angezeigt. Klick den Altar an, um den passenden Bonus zu erhalten. Der Attributzuwachs wird sofort angewandt.

5.2. Verwaltung der Attribute

Wenn du das Symbol „Attribute und Inventar“ deines Charakters anklickst, werden zwei Felder eingeblendet. Links geht es um Attribute. Über die drei Reiter blendest du nähere Angaben zu deinem Charakter ein.



Attribute

Attribute

5.2.1. Status

Verleiht dir einen Überblick über den Entwicklungsstand deines Charakters.

- Name des Helden/der Heldin
- Erfahrungsstufe
- Verfügbare Talentpunkte
- Erfahrungspunkte
- Für die nächsthöhere Stufe erforderliche Gesamt-EP
- Für die nächsthöhere Stufe fehlende EP
- Goldmünzen im Besitz des Charakters



5.2.2. Attribute

Verleiht dir einen Überblick über den körperlichen Zustand und die Kampfkraft deines Charakters.

Jedes Mal, wenn dein Charakter um eine Erfahrungsstufe aufsteigt, erhält er unter anderem 5 Attributpunkte zur freien Verteilung. Klick die Schaltfläche „+“ links von einem Attribut an, um dessen Stufe zu erhöhen. Durch gesteigerte Vitalität erhöhen sich die maximalen Lebenspunkte deines Charakters; durch gesteigerte Energie erhöhen sich die maximalen Manapunkte.



Dein Held oder deine Heldin besitzt außerdem mehrere Sekundärattribute. Diese sind anfangs standardmäßig vorgegeben, verbessern sich aber durch aufgelesene Objekte oder erworbene Fähigkeiten.

Körperlicher Schaden: Bestimmt, welchen Schaden dein Charakter mit einem Grundangriff austeilt.

Zauberschaden: Bestimmt, welchen Schaden dein Charakter mit einem Zauber austeilt.

Abwehr:

Je höher die Abwehr, desto weniger Schaden erleidet dein Charakter.

Zielsicherheit:

Gibt die Chance deines Charakters an, einen Gegner derselben Geschicklichkeitsstufe zu treffen.

Genauigkeitsbonus: Gewisse Objekte und Fähigkeiten verleihen dem Charakter eine höhere Trefferchance.

Ausweichbonus:

Gewisse Objekte und Fähigkeiten verleihen dem Charakter eine höhere Chance, gegnerischen Angriffen auszuweichen.

Parieren:

Gewisse Objekte (vor allem Schilder) verleihen dem Charakter eine höhere Chance, gegnerische Angriffe zu parieren. Gelingt die Parade, richtet der Treffer keinen Schaden an.

Kritischer Treffer:

Jedes Mal, wenn dein Charakter körperlichen Schaden austeilt, hat er die Chance auf einen kritischen Treffer, der den Schaden um die Hälfte erhöht.

Kritischer Zauber:

Jedes Mal, wenn dein Charakter magischen Schaden austeilt, hat er die Chance auf einen kritischen Zauber, der den Schaden um die Hälfte erhöht.

Bewegungstempo:

Je höher der Wert, desto schneller kann dein Charakter laufen.

Angriffstempo:

Je niedriger der Wert, desto schneller kann dein Charakter körperlich angreifen.

Zaubertempo:

Je niedriger der Wert, desto schneller kann dein Charakter mit Zaubern angreifen.

Attribute



Widerstandskräfte

5.2.3. Widerstandskräfte

Hier wird der Widerstand des Charakters gegen diverse Zustandsänderungen und magischen Schaden angezeigt. Die Zauberarten werden durch fünf Flammen dargestellt (von links nach rechts: Feuer, Eis, Blitz, Schatten und Gift). Dein Charakter kann bis zu 80% Widerstand gegen die magischen Elemente aufbauen und so den durch sie erlittenen Schaden erheblich mindern.



Zahlreiche positive wie negative Zustandsänderungen erhöhen oder senken die Angriffs- und Abwehrkräfte deines Charakters. Solche Zustandsänderungen lassen sich durch Zauber und Tränke hervorrufen oder aufheben.

Negative Zustandsänderungen

Negative Zustandsänderungen werden durch die Waffen oder Zauber deiner Gegner herbeigeführt. Ebenso kann dein Charakter seinerseits negative Zustandsänderungen bei den Gegnern hervorrufen. Die Wirkung der Änderungen hängt von der in Prozent gerechneten Chance ab, Schaden zuzufügen, sowie vom Widerstand des Gegners gegen die jeweilige Schadensart. Ruft deine Waffe etwa mit 50%iger Wahrscheinlichkeit den Zustand „Blind“ hervor und der Gegner hat einen hohen Widerstand gegen „Blind“, ist es eher unwahrscheinlich, dass du mit einem Treffer diesen Zustand bei ihm herbeiführst.

Die Wirkung der meisten negativen Zustandsänderungen bleibt immer gleich. Ein getroffener Gegner stürzt entweder oder er tut es nicht; es gibt keine Abstufungen. Nur wenige Zustandsänderungen – wie Verbrannt oder Vergiftet – haben unterschiedliche Wirkungsgrade. Je höher die Erfahrungsstufe des Angreifers, desto größer die Wirkung. Auch gibt es Waffen, die bei jedem Treffer eine negative Zustandsänderung beim Gegner hervorrufen sowie Fähigkeiten, die eine ganze Gruppe

Widerstandskräfte

Gegner mit Zustandsänderungen belegen können. Die untenstehende Tabelle verschafft dir einen raschen Überblick über die negativen Zustandsänderungen.

	Verbrannt	Charakter erleidet 8 Sekunden lang Feuerschaden.
	Vereist	Bewegungstempo des Charakters 3 Sekunden lang halbiert.
	Geschockt	Charakter ist 2 Sekunden lang bewegungsunfähig.
	Vergiftet	Charakter erleidet 12 Sekunden langGiftschaden.
	Erschrocken	Charakter flieht 3 Sekunden lang automatisch in die entgegengesetzte Richtung.
	Gestürzt	Charakter stürzt für mehrere Sekunden.
	Betäubt	Charakter ist 2 Sekunden lang benommen.
	Verstummt	Charakter ist 5 Sekunden lang zauberunfähig.
	Blockiert	Charakter ist 5 Sekunden lang unfähig, Spezialangriffe auszuführen.
	Verwundet	Charakter verliert 5 Sekunden lang Lebenspunkte.
	Verflucht	Charakter verliert 10 Sekunden lang Lebenspunkte bei jedem Heilvorgang.

	Manaentzug	Charakter verliert 10 Sekunden lang 2% des Gesamtmanas.
	Verlangsamt	Charakter hat 3 Sekunden lang halbes Bewegungstempo.
	Geschwächt	Charakter hat 5 Sekunden lang halbe Stärke.
	Blind	Charakter hat 5 Sekunden lang halbe Geschicklichkeit.
	Verdummt	Charakter hat 5 Sekunden lang halbe Intelligenz.
	Krank	Charakter hat 5 Sekunden lang halbe Vitalität.
	Erschöpft	Charakter hat 5 Sekunden lang halbe Energie.
	Fragil	Charakter hat 3 Sekunden lang halbe Abwehr.
	Verfallen	Sämtliche Attribute des Charakters 5 Sekunden lang -30%.
	Fehlbar	5 Sekunden lang -30% auf alle Widerstände des Charakters gegen Magie.
	Verwirrt	Charakter greift 2 Sekunden lang automatisch Verbündete an.

Widerstandskräfte

Widerstandskräfte

Positive Zustandsänderungen

Dein Charakter und seine Gegner können bei sich und ihren Verbündeten auch positive Zustandsänderungen hervorrufen. Sie verleihen zeitlich begrenzte Boni, deren Wirkung sich mit der Erfahrungsstufe des Anwenders verstärkt. In der untenstehenden Tabelle sind die positiven Zustandsänderungen kurz erklärt.

	Belebt	Bonus auf Lebensregeneration des Charakters.
	Euphorisch	Bonus auf Manaregeneration des Charakters.
	Meister der Parade	Parierbonus für Charakter.
	Meister des Ausweichens	Ausweichbonus für Charakter.
	Beschleunigt	Bonus auf Bewegungstempo des Charakters.
	Wütend	Wutaufbaubonus für Charakter.
	Osmose	Seelenbonus für Charakter (in der Geisterwelt).
	Gestärkt	Stärkebonus für Charakter.
	Geschickt	Geschicklichkeitsbonus für Charakter.
	Brillant	Intelligenzbonus für Charakter.

	Energisch	Vitalitätsbonus für Charakter.
	Konzentriert	Energiebonus für Charakter.
	Geschützt	Abwehrbonus für Charakter.
	Allmächtig	Bonus auf alle Attribute des Charakters.
	Götteraffin	Bonus auf Magiewiderstand des Charakters.
	Feueraffin	Bonus auf Feuerwiderstand des Charakters.
	Eisaffin	Bonus auf Eiswiderstand des Charakters.
	Blitzaffin	Bonus auf Blitzwiderstand des Charakters.
	Schattenaffin	Bonus auf Schattenwiderstand des Charakters.
	Giftaffin	Bonus auf Giftwiderstand des Charakters.
	Gesegnet	Verhindert sämtliche negativen Zustandsänderungen beim Charakter.
	Zornig	Erhöht vom Charakter ausgeteilten Schaden auf Kosten der Abwehr.
	Unverwundbar	Aller vom Charakter erlittener Schaden wird durch die Fähigkeit abgefangen.
	Racheengel	Ein Teil des vom Charakters erlittenen Schadens fällt auf den Angreifer zurück.



Inventar

Inventar



6. Inventar

Im Laufe seines Abenteuers erhält dein Charakter nach dem Sieg über Gegner etliche Waffen, Rüstungen und Objekte (Ringe, Tränke, Runen und mehr).

Je stärker der Gegner, desto wertvoller und interessanter die Objekte. Auch bieten die Händler so manchen Gegenstand zum Erwerb an – gegen gutes Gold, versteht sich.

6.1. Waffen

Jede der 15 Waffengattungen hat 41 Stufen. Mit der Stufe steigen auch die Anforderungen an den Benutzer (Erfahrungsstufe, Stärke, Intelligenz oder Geschicklichkeit): Erst, wenn dein Charakter die betreffenden Mindestwerte erreicht hat, kann er die Waffe führen.

Waffengattungen haben unterschiedliche Eigenschaften. Mit Dolchen etwa kann man schnell, aber nur schwach zustoßen. Zweihänder dagegen (beidhändig geführte Schwerter) sind langsam, teilen aber großen Schaden aus. Einige beidhändig zu führende Waffen, wie Bögen oder Speere, verringern die Abwehr, da sie das Tragen eines Schildes nicht zulassen.

Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Waffen: Nahkampfwaffen und Fernwaffen.

Nahkampfwaffen:

	Dolch		Einhänder (Schwert)
--	-------	---	---------------------

Inventar

	Zweihänder (Schwert)		Einhändige Axt
	Zweihändige Axt		Einhändiger Hammer
	Zweihändi- ger Hammer		Speer
	Stab		Klaue

Fernwaffen:

	Kurzbogen		Langbogen
--	-----------	--	-----------

Inventar

	Diskus		Talisman
	Zepter		

Durch erneutes Schmieden, Legieren oder Anbringen magischer Runen lassen sich die Werte deiner Waffen erhöhen. Umgekehrt kannst du Waffen auch demontieren und ihre Bestandteile neu zusammenbauen lassen.

So erhältst du neue Waffen mit anderen Merkmalen. Und wenn ein Gegenstand gar nicht mehr interessant erscheint, kannst du ihn wiederverwerten lassen, um das Rohmaterial zurückzugewinnen.

Das alles kannst du beim Schmied (siehe Abschnitt 6.7 weiter unten) in Auftrag geben.

6.2. Rüstungen

Es gibt fünf Rüstungsarten: Helme, Rüstungen, Armschienen, Stiefel und Schilder. Jede von ihnen hat 41 Stufen.

Mit der Stufe steigen auch die Anforderungen an den Benutzer (Erfahrungsstufe, Stärke, Intelligenz oder Geschicklichkeit):

Erst, wenn dein Charakter die betreffenden Mindestwerte erreicht hat, kann er das Stück tragen.

Rüstungen

	Helm		Rüstung
	Armschiene		Stiefel
	Schild		

Durch Legieren, erneutes Schmieden oder Anbringen magischer Runen lassen sich die Werte deiner Rüstung erhöhen. Umgekehrt kannst du Rüstungen auch demontieren und ihre Bestandteile neu zusammenbauen lassen. So erhältst du neue Stücke mit anderen Merkmalen. Und wenn ein Gegenstand gar nicht mehr interessant erscheint, kannst du ihn wiederverwerten lassen, um das Rohmaterial zurückzugewinnen. Das alles kannst du beim Schmied (siehe Abschnitt 6.7 weiter unten) in Auftrag geben.

6.3. Objekte

In Loki warten zahllose Objekte auf dich. Die meisten davon schützen oder heilen deinen Charakter.

Tränke:

Sie können Lebens- oder Manapunkte auffüllen oder auch negative Zustandsänderungen aufheben. Am bekanntesten sind die Heiltränke, Manatränke und Elixiere.

Ringe:

Dein Charakter kann bis zu zwei Ringe gleichzeitig tragen – eine feine Sache, denn die magischen Objekte verleihen mächtige Boni. Mann denke nur an den Ring des Infernos oder den Ring des Tempos.

Runen:

Sie lassen sich an Waffen und Rüstungen anbringen, um ihnen magische Eigenschaften zu verleihen. Da Runen artspezifisch sind, kann etwa eine Waffensruna nicht an einem Helm angebracht werden.

Materialien:

Waffen und Rüstungen bestehen aus den unterschiedlichsten Materialien. Jene für die Grundrüstung (bei Kriegern Leder; bei Zauberern Stoff), lassen sich nicht erneut verwenden. Bald wird dein Charakter jedoch neue Objekte finden, deren Materialwert mit dem Schwierigkeitsgrad steigt.

Es lohnt sich oft, diese Objekte beim Schmied erneut schmieden oder Legieren zu lassen: So werden ihre Abwehr- bzw. Angriffswerte erhöht. Verstärken, also beschichten, lassen sich nur Rüstungen.

In den Loki-Welten gibt es folgende Materialien:

	Materialhierarchie	Verbesserbar
	Leichtes Leder/Leinen	Nein
	Gehärtetes Leder/Wolle	Nein
	Verstärktes Leder/Seide	Nein
	Eisen	Ja
	Bronze	Ja
	Silber	Ja
	Gold	Ja
	Mithril	Ja
	Amethyst	Ja

	Materialhierarchie	Verbesserbar
	Smaragd	Ja
	Diamant	Ja
	Rubin	Ja
	Saphir	Ja
	Chaosium	Ja
	Adamantit	Ja
	Mondstein	Ja

Objekte

	Materialhierarchie	Verbesserbar
	Magmatit	Ja
	Arkanit	Ja
	Orichalcum	Ja
	Drakonit	Ja

6.4. Vorkommen von Inventarobjekten

Während etliche Objekte recht häufig vorkommen, sind andere ziemlich selten. Je seltener der Gegenstand, desto mächtiger ist er – womit erklärt ist, warum bestimmte Objekte auf dem Schwierigkeitsgrad „Sterblicher“ gar nicht erscheinen. Die Farbe des Gegenstands lässt sein Vorkommen und damit seine Macht auf einen Blick erkennen:

Farbe	Farbe	Erklärung	Schwierigkeitsgrade
Weiß	Gewöhnlich	Normales Objekt ohne Bonus	Alle
Hellblau	Ahnen	Recht seltenes Objekt mit 1 oder 2 Boni	Alle
Dunkelblau	Himmlisch	Mächtiges Objekt mit mehreren Boni	Alle

Objekte

Farbe	Farbe	Erklärung	Schwierigkeitsgrade
Orange	Legendär	Objekte mit Eigennamen und Boni	Alle
Grün	Heroisch	Nach großen Helden benannte Objekte	Ab „Held“
Rot	Mythisch	Mächtige Objekte der Götter	Ab „Gottheit“
Gelb	Göttlich	Objekte, die dich den Göttern gleichrangig machen	Jenseits von „Gottheit“

6.5. Das Inventarfeld

Durch Anklicken des Charaktersymbols rufst du links im Bild das Inventarfeld auf. Hier sind sämtliche Objekte, die dein Charakter erhalten oder gekauft hat, aufgeführt. Wenn du mit dem Mauszeiger über einen Gegenstand fährst, werden in einem Extrafenster weiter links dessen Bild und Merkmale eingeblendet.

Da kein Held alle Objekte zugleich anziehen oder benutzen kann, musst du zum Anlegen die Stücke deiner Wahl jeweils mit der linken Maustaste anklicken. Die gekreuzten Schwerter zeigen, dass der Gegenstand getragen wird, also „aktiv“ ist. Ein Klick mit der rechten Maustaste schickt den Gegenstand zum Kiosk (siehe folgenden Abschnitt).

Es können zwei „Waffensätze“ angelegt werden. Sie ermöglichen es dir, beispielsweise schnell zwischen Nah- und Fernkampf-Waffen hin- und herzuschalten. Dazu wählst du den gewünschten Waffensatz (I oder II – siehe Abbildung der Benutzeroberfläche weiter oben, Eintrag 9) aus. Der jeweils andere Waffensatz wird dadurch „deaktiviert“ und das Symbol für „angelegte Waffe“ wird vor der anderen Waffensatz-Waffe nicht mehr angezeigt.

Die andere Waffe ist dann auch nicht mehr angelegt und du kannst eine andere zur Hand nehmen. Wann immer du nun zwischen den beiden



Kiosk

Waffensätzen hin- und hergewechselt, werden die zuvor ausgewählten Waffen angelegt.

Die verschiedenen Inventarobjekte sind nach Klassen geordnet. Rechts von der Klassenkennung steht die Zahl der darin vertretenen Objekte. Du kannst die Objektkategorien durch Anklicken ein- und ausblenden, während der Mauszeiger die Gestalt „Erweitern/Verkleinern“ hat. Die anfangs begrenzten Inventarplätze wachsen mit der Erfahrungsstufe deines Charakters. Unten rechts im Inventarfeld werden die belegten und insgesamt verfügbaren Inventarplätze angezeigt.



Waffen: Anfangs ist Platz für 40 Waffen. Alle 20 Erfahrungsstufen werden vier weitere Plätze hinzugefügt.

Rüstungen: Anfangs ist Platz für 40 Rüstungsstücke. Alle 20 Erfahrungsstufen werden vier weitere Plätze hinzugefügt.

Objekte: Anfangs ist Platz für 120 Objekte. Alle 20 Erfahrungsstufen werden 12 weitere hinzugefügt.

6.5.1. Kiosk

Ein überaus nützlicher Ort: Hier kannst du Inventarobjekte zwischenlagern und entscheiden, ob du sie wegwerfen, ablegen oder beim Besuch eines Händlers sofort zum Verkauf bereithalten möchtest. Klick ein Objekt mit der rechten Maustaste an, wenn es wieder in dein Inventar gelangen soll.

Mit der linken Maustaste kannst du ein oder mehrere Objekte auswählen (hinter dem Namen erscheint dann ein roter Strich).



Händler

Klick nun „Zerstören“ oder „Ablegen“ an, um den Gegenstand loszuwerden. Bevor Objekte endgültig aus dem Kiosk verschwinden, musst du noch mit „Ja“ bestätigen. Auch Gold lässt sich ablegen, allerdings nicht zugleich mit einem Gegenstand.

Klick das Fenster „Abzulegendes Gold“ an und gib einen Betrag ein. Er wird jetzt zu Füßen deines Charakters deponiert und von seiner Barschaft abgezogen. Diese Möglichkeit erlaubt den Kauf und Verkauf von Objekten in Multiplayer-Partien.

6.6. Händler

Ein Beutesack über Personen und leuchtend rosa Punkte auf der Minimap stellen Händler dar. Dort kannst du Objekte kaufen und verkaufen. Es gibt zwei Arten von Händlern.

Die einen sind auf Kampfausrüstung spezialisiert, die sich für den nordischen Barbaren und die griechische Amazone eignet. Die andere Art handelt mit Zaubergerät – unentbehrlich für den ägyptischen Kampfmagier und die aztekische Schamanin. Wenn du den Mauszeiger auf einen Händler führst, nimmt der Zeiger die Form eines Geldbeutels an. Mit Linksklick öffnest du nun das Handelsfenster. Klick „Kaufen“ an, um die erhältlichen Objekte der Kategorien „Waffen“, „Rüstung“ und „Verschiedenes“ einzublenden. Führ den Mauszeiger auf einen Gegenstand, um links eine Kurzbeschreibung aufzurufen. Wenn du ein Objekt kaufen möchtest, klick es mit der linken Maustaste an. Jetzt erscheint ein rotes Zeichen neben seinem Namen. Wenn du alle Wunschobjekte markiert hast und mit dem Preis einverstanden bist, klick rechts unten im Handelsfenster „Kauf“ an.





Schmied



Möchtest du etwas verkaufen, klick den gleichnamigen Reiter an. Jetzt erscheint das Inventar deines Charakters. Objekte im Kiosk sind sofort verkaufsfertig, aber du kannst beim Händler weitere auswählen.

Wenn du ein Objekt verkaufen möchtest, klick es mit der linken Maustaste an. Jetzt erscheint ein rotes Zeichen neben seinem Namen. Wenn du alle zu verkaufenden Objekte ausgewählt hast und mit dem „erhaltenen Gold“ einverstanden bist, klick rechts unten im Handelsfenster „Verkaufen“ an.

Da die Händler einen gewissen Warenumschlag haben und immer wieder neue Stücke hereinbekommen, lohnen sich häufige Besuche.

6.7. Schmied

Eine zerbrochene Waffe über Charakteren und orangefarbene Punkte auf der Minimap stellen Schmiede dar. Diese überaus wichtigen Zeitgenossen verbessern und verstärken Waffen und Rüstungen nicht nur; sie bauen sie auch auseinander und zusammen. Wenn du den Mauszeiger auf einen Schmied führst, nimmt der Zeiger die Form eines Hammers an. Mit Linksklick öffnest du nun das Schmiedfenster.



6.7.1. Neu Schmieden/Legieren



Beim erneuten schmieden einer Waffe oder eines Rüstungsstückes wird ein Gegenstand aus Material A neu geschmiedet und besteht nun aus Material B. Legieren dagegen lassen sich nur die eigentlichen Rüstungen. Hier wird ein Gegenstand aus Material A mit Material B beschichtet, um seinen magischen Widerstand zu erhöhen.

Wähl ein Objekt, das du neu schmieden lassen möchtest, aus dem Inventar. Rechts wird nun sein Bild eingeblendet, links seine Beschreibung. Such aus der Materialliste unten im Bild ein Material aus. Im „Ergebnis“-Fenster links unten werden jetzt die Eigenschaften des neuen Gegenstands angezeigt. Klick „Neu schmieden“ an, um die Arbeit in Auftrag zu geben.

Das Legieren wird genauso eingeleitet wie das erneute Schmieden. Allerdings lassen sich nur die eigentlichen Rüstungen legieren und damit





Schmied

ihr Widerstand gegen Magie erhöhen. Helme, Schilder, Armschienen und Stiefel können nicht beschichtet werden. In den Fenstern rechts siehst du die erforderliche Materialmenge sowie den neuen Gegenstand. Klick „Legieren“ an, um die Arbeit in Auftrag zu geben.

6.7.2. Zusammenbauen

Grob gesagt, besteht jede Waffe aus Griff und Klinge. Die beiden Teile lassen sich trennen und mit anderen kombinieren. So erhältst du neue, stärkere Waffen. Sinnvoll ist das Ganze aber nur, wenn die Waffenteile Angriffs-, Tempo-, Kritische-Treffer- und ähnliche Boni verleihen – und das tun die wenigsten. – Nicht nur der Umbau verbessert Waffen; du kannst auch Runen, die dein Charakter aufgelesen hat, anbringen lassen.



Die verleihten deiner Waffe oder Rüstung magische Eigenschaften. Wenn der Schmied zwei passende Teile zusammenbauen soll (Teile unterschiedlicher Waffengattungen lassen sich nicht kombinieren), wählst du ein Objekt aus der ersten Liste und anschließend ein zweites aus der Liste darunter. Wiederum darunter werden das Ergebnis und der Preis angezeigt. Wenn du mit beiden einverstanden bist, klick „Zusammenbauen“ an, um die Arbeit in Auftrag zu geben.

6.7.3. Demontieren

Hier kannst du zweierlei vornehmen lassen: die beiden Teile einer Waffe zu trennen oder aber eine nicht mehr gebrauchte Waffe oder Rüstung wiederzuverwerten, um das Material zu erhalten.

Wenn du ein zu demontierendes Objekt auswählst, werden unten beide Teile gezeigt. In den „Ergebnis“-Fenstern links und rechts sind ihre Eigenschaften aufgeführt.

Bist du mit den Ergebnissen und dem Preis einverstanden, klick „Demontieren“ an, um die Arbeit in Auftrag zu geben.



Anschließend finden sich die beiden Einzelteile im Inventar deines Charakters wieder. Hast du bei angezeigten Demontageoptionen eine Waffe gewählt, wird auch die Materialmenge, die du durch das Wiederverwerten gewinnen könntest, eingeblendet.

Im Fenster über der Schaltfläche „Wiederverwerten“ stehen Preis und gewonnene Materialmenge. Wählst du dagegen ein Rüstungsstück (Rüstungen lassen sich nicht demontieren), werden nur der Preis für das Wiederverwerten sowie die erforderliche Materialmenge angezeigt. Auch ist nur die Option „Wiederverwerten“ verfügbar.



Fähigkeiten, Gottheiten und Altäre



Fähigkeiten, Gottheiten und Altäre

7. Fähigkeiten, Gottheiten und Altäre

Jeder Charakter kann drei Götter aus seiner Mythologie anbeten. Jede Gottheit verleiht ihren Gläubigen 17 Fähigkeiten aus ihrem eigenen Fähigkeitsbaum, so dass ein Held oder eine Helden bis zu 51 Fähigkeiten erwerben kann. Im ganzen Spiel gibt es also 204 Fähigkeiten. Glaubt der Charakter an eine Gottheit, wird ein Viertel seiner Erfahrungspunkte (EP) direkt an seinen Glauben umgeleitet (hellblaue Glaubensleiste). Ist die Leiste voll, erhält der Charakter einen Talentpunkt, mit dem er eine neue Fähigkeit der Gottheit erlernen oder aber eine bestehende verbessern kann. Dein Charakter kann sein Glück natürlich auch als Atheist versuchen. Dann werden allerdings keine EP in Talentpunkte umgewandelt. Glaubenswechsel kann dein Charakter an Altären vornehmen (siehe Abschnitt 7.3, „Altäre“, weiter unten). Um eine ausgewogene Mischung aus Fähigkeiten aufzubauen, ist es sogar wichtig, die Treue zu wechseln. Talentpunkte lassen sich innerhalb ein- und desselben Fähigkeitsbaumes verteilen, nicht jedoch zwischen verschiedenen Bäumen – die Götter sind höchst eifersüchtig.

Jeder Fähigkeitsbaum hält einen bestimmten Satz Fähigkeiten bereit. Es gibt jeweils 12 aktive und 5 passive Fähigkeiten; Letztere werden automatisch aktiviert. Es gibt drei Arten aktiver Fähigkeiten:

Spezialangriffe: Teilen abhängig von der Stärke und Waffe des Charakters körperlichen Schaden aus.

Zauber: Teilen abhängig von der Intelligenz des Charakters magischen Schaden aus.

Haltungen: Verleihen Boni, solange der Charakter sich nicht bewegt.

7.1. Fähigkeitsverläufe

Durch Anklicken des Symbols „Fähigkeiten“ rufst du das gleichnamige Feld auf. In den Reitern sind die drei angebeteten Gottheiten benannt. Die blaue Glaubensleiste und die Zahlen für jede Gottheit darauf zeigen die derzeitige Glaubensstufe deines Charakters sowie die zum Erhalt des nächsten Talentpunktes noch benötigten Glaubenspunkte an. Darunter stehen die derzeit verfügbaren Talentpunkte sowie die Gesamtzahl



Fähigkeiten, Gottheiten und Altäre

der Talentpunkte bei der Gottheit. Letztere bestimmt die verfügbaren Fähigkeiten (siehe auch die weiter unten stehende Tabelle).



Die 17 Fähigkeitssymbole (12 aktive Fähigkeiten, 5 passive) sind unter den Talentpunkten angeordnet. Fahr mit dem Mauszeiger über eine Fähigkeit, um rechts ihre Beschreibung einzublenden.

In dem Fenster werden die derzeitige Stufe der Fähigkeit, die dafür benötigten Talentpunkte, die Wirkung der Fähigkeit und ihr Manaverbrauch angezeigt.

Darunter findest du die Merkmale der nächsthöheren Stufe, die Abklingzeit, während der eine Fähigkeit noch nicht wieder einsetzbar ist, und die Wirkungsdauer der Fähigkeit.

Die Fähigkeiten sind in ihrem Feld in sechs Reihen angeordnet. Die Verfügbarkeit einer Fähigkeit hängt von der Gesamtzahl der im Namen einer Gottheit erworbenen Talentpunkte ab:

Gesamte erworbene Talentpunkte	Verfügbare Fähigkeitsreihen	Verfügbare passive Fähigkeiten (6. Reihe)
1	1. Reihe	1
6	2. Reihe	2
14	3. Reihe	3
20	4. Reihe	4
30	5. Reihe	5



Fähigkeiten, Gottheiten und Altäre

Jede Fähigkeit muss mindestens Stufe 1 haben, bevor sie anwendbar wird; 25 ist die höchste erreichbare Stufe. Die Zahl über dem Symbol gibt die jeweilige Stufe der Fähigkeit an. Klick die Klammer rechts von der Zahl an, um die Stufe der Fähigkeit zu erhöhen.

Während du deine Fähigkeiten ausbaust, sinkt die Zahl der noch verteilbaren Talentpunkte. Es ist zu der Zeit möglich, Talentpunkte im jeweiligen Fähigkeitenbaum neu zu verteilen, indem du zuvor auf den „Zurücksetzen“-Knopf drückst. Dadurch werden alle Fähigkeiten auf 0 zurückgesetzt und alle Talentpunkte neu verteilt werden.

Wann immer du Fähigkeiten zurücksetzt, wird ein Goldbetrag fällig, der von der Erfahrungsstufe deines Helden abhängt. Wie die Fähigkeitsreihen, hängt auch der Ausbau der Fähigkeiten selber von der Gesamtzahl der erworbenen Talentpunkte ab.

So kann die griechische Amazone etwa schon mit einem Talentpunkt „Feuerschlag“ anwenden. Um die Fähigkeit aber bis auf Stufe 16 auszubauen, braucht sie insgesamt mindestens 45 Talentpunkte im Fähigkeitsbaum des Ares. – Da du deine Talentpunkte innerhalb eines Fähigkeitsbaumes völlig frei zuweisen kannst, verändern sich die Merkmale deines Charakters jedes Mal, wenn du andere Fähigkeiten wählst und ihre Stufen nach oben oder unten anpasst, um dem jeweiligen Gegner bestmöglich vorbereitet gegenüberzutreten.

Je weiter unten dein Charakter im Fähigkeitsfeld kommt, desto mehr Mana verbrauchen die Zauber und desto länger ihre Abklingzeit. Auch steigt der Manaverbrauch eines Zaubers mit seiner Stufe. Allerdings hat die Stufe keine Wirkung auf die Abklingzeit, so dass selbst mächtige Helden sich gern einmal eines Zaubers der oberen Reihe bedienen, wenn es auf Geschwindigkeit ankommt.

Finde das Gleichgewicht zwischen der Wirksamkeit eines Zaubers und seinem Manaverbrauch. Für schwächere Monster lohnt es sich immer, einen niederstufigen Zauber bereitzuhalten. Man muss ja nicht mit Kanonen auf Spatzen schießen.



Die Fähigkeiten der Griechische Amazone

Sobald eine Fähigkeit die gewünschte Stufe hat, solltest du sie auf die Leiste der Fähigkeitssymbole unten im Bild ziehen und dort ablegen. Passive Fähigkeiten brauchst du nicht zu bewegen, da sie von alleine wirken. Nur ihre Stufen musst du bei Bedarf von Hand anpassen.

Fähigkeiten können zudem mit einem Klick der rechten Maustaste in das nächste freie Fähigkeitenfeld in der Leiste eingefügt werden.

Möchtest du Fähigkeiten auf der Leiste tauschen, kannst du einfach das entsprechende Symbol von seinem Feld in das entsprechende Feld ziehen. Zum Entfernen einer Fähigkeit aus einem Feld ziehst du das Symbol aus seinem Feld und drückst an beliebiger anderer Stelle die linke oder rechte Maustaste.

7.2. Die Fähigkeiten der vier Helden

7.2.1. Griechische Amazone

Als Jüngerin der Jagdgöttin Artemis kann die griechische Amazone zur überragenden Jägerin werden. Ihre Waffen sind Pfeil und Bogen sowie andere Fernwaffen. Eis und Gift verstärken ihre Angriffskraft.

	Durchdringender Pfeil
	Kraftvoller Pfeil
	Artemishaltung
	Gelenkter Pfeil

Spezialangriff. Verschießt einen Pfeil, der alle Gegner auf seiner Flugbahn durchdringt. Benötigt Kurz- oder Langbogen.

Spezialangriff. Verschießt einen Pfeil, der bei einem Treffer die geplante gegnerische Aktion unterbindet. Benötigt Kurz- oder Langbogen.

Haltung. Erhöht die Chance auf einen kritischen Treffer, solange der Anwender sich nicht bewegt. Benötigt Kurz- oder Langbogen.

Spezialangriff. Verschießt einen Pfeil, der von selbst auf den nächsten Gegner zuhält und dessen geplante Aktion unterbindet. Benötigt Kurz- oder Langbogen.



Die Fähigkeiten der Griechische Amazone



Jagdschrei

Zauber. Erhöht für begrenzte Zeit die Geschicklichkeit des Anwenders und seiner umgebenden Verbündeten (Zustand: Geschickt).



Eisspitze

Zauber. Die Pfeile des Anwenders teilen für begrenzte Zeit zusätzlich Eisschaden aus. Chance, den Gegner zu einzufrieren (Zustand: Vereist). Der Zauber entfernt etwaige andere Zauber, mit denen Pfeile und andere Waffen des Anwenders belegt sind. Benötigt Kurz- oder Langbogen.



Odysseus' Pfeil

Spezialangriff. Verschießt einen von Odysseus gelenkten Pfeil, der auf die nächsten Gegner zuhält und sie durchbohrt.



Giftspitze

Zauber. Die Pfeile des Anwenders fügen innerhalb einer bestimmten Zeitspanne zusätzlich Giftschaden zu. Chance, getroffene Gegner zu vergiften (Zustand: Vergiftet). Der Zauber entfernt etwaige andere Zauber, mit denen Pfeile und andere Waffen des Anwenders belegt sind. Mit Kurz- oder Langbogen ausführbar.



Pfeilhagel

Spezialangriff. Schießt einen Pfeilhagel in die gewünschte Richtung. Benötigt Kurz- oder Langbogen.



Doppel-pfeile

Spezialangriff. Schießt zwei mächtige Pfeile in kurzer Folge in die gewünschte Richtung. Benötigt Kurz- oder Langbogen.



Regen der Artemis

Zauber. Schießt einen Pfeil in den Himmel und ruft einen Schauer aus Eispeilen auf das Zielgebiet herab. Benötigt Kurz- oder Langbogen.

Die Fähigkeiten der Griechische Amazone



Schlangenschuss

Zauber. Schießt einen besonders schädlichen, durchdringenden Pfeil ab, der getroffene Gegner vergiften (Zustand: Vergiftet) und deren Attribute mindern (Zustand: Verfallen) kann. Benötigt Kurz- oder Langbogen.



Meister der Bögen

Fähigkeit. Erhöht Zielsicherheit und ausgeteilten Schaden der griechischen Amazone. Benötigt Kurz- oder Langbogen.



Göttliches Ausweichen

Fähigkeit. Erhöht die Chance der griechischen Amazone, erfolgreich auszuweichen.



Kritischer Treffer

Fähigkeit. Erhöht die Chance der griechischen Amazone auf kritische Treffer mit allen Waffen.



Eiswiderstand

Fähigkeit. Erhöht den Widerstand der griechischen Amazone gegen Eis.



Glyphe des Eises

Fähigkeit. Erhöht den von bestimmten Fähigkeiten der griechischen Amazone ausgeteilten Eisschaden (Eisspitze, Regen der Artemis).

Als Jüngerin von Athene, der Göttin der Weisheit, kann die griechische Amazone Meisterin des Schwertkampfes werden. Im Nahkampf überragend, vermag sie auch mit Fernwaffen umzugehen. Schild und Blitz erhöhen ihre Abwehr.



Diskus der Betäubung

Spezialangriff. Schleudert einen Diskus, mit Chance den Gegner zu betäuben (Zustand: Betäubt). Benötigt Diskus.



Durchdringender Treffer

Spezialangriff. Besonders starker Schlag. Benötigt Nahkampfwaffen.

Die Fähigkeiten der Griechische Amazone



Auge der Medusa

Zauber. Wirft den bösen Blick der Medusa auf ein steuerbares Zielgebiet vor dem Anwender. Chance auf Verlangsamung getroffener Gegner (Zustand: Verlangsamt).



Reflektierender Diskus

Spezialangriff. Schleudert einen Diskus in die gewünschte Richtung, der durch Gegner hindurch schießt und sie zurückwirft. Benötigt Diskus.



Blitzwaffen

Zauber. Die Nahkampfwaffe des Anwenders oder des anvisierten Verbündeten teilt innerhalb eines bestimmten Zeitraums zusätzlich Blitzschaden aus.



Diskus des Zeus

Spezialangriff. Verstärkt sich, wenn der Diskus einige Sekunden gehalten wird. Zeus' Diskus teilt Blitzschaden aus.



Lähmender Hieb

Spezialangriff. Schneller Hieb, der die geplante gegnerische Handlung unterbindet. Mit Kontaktwaffen ausführbar.



Sturmschild

Zauber. Der Anwender ruft mit jedem abgewehrten Übergriff einen Blitz auf den Angreifer herab. Chance, den Gegner mit Blitzschlag zu treffen (Zustand: Geschockt).



Segen der Athene

Zauber. Der Anwender wird unverwundbar. Ist die Kapazität des Zaubers erschöpft, verliert er seine Wirkung.



Rache der Athene

Zauber. Der Anwender wirft einen Teil des ihm zugesetzten Schadens auf den Angreifer zurück (Zustand: Racheengel). Chance auf K.o. des Angreifers (Zustand: Betäubt).



Die Fähigkeiten der Griechische Amazone



Disken der Athene

Zauber. Um den Anwender erscheinen mehrere Disken und halten von allein auf die nächsten Gegner zu. Mit Disken ausführbar.



Angriff der Athene

Zauber. Der dem Anwender zugefügte Schaden wird innerhalb eines bestimmten Zeitraums gesammelt. Beim nächsten Treffer schlägt ein Blitz ein, dessen ausgeteilter Schaden von der gesammelten Menge abhängt.



Meister einhändiger Waffen

Fähigkeit. Erhöht Zielsicherheit und ausgeteilten Schaden der griechischen Amazone. Benötigt Dolch, Einhänder, einhändige Axt oder einhändigen Hammer.



Meister des Diskus

Fähigkeit. Erhöht Zielsicherheit und ausgeteilten Schaden der griechischen Amazone. Benötigt Diskus.



Verbessertes Parieren

Fähigkeit. Erhöht die Chancen der griechischen Amazone, Angriffe abzuwehren.



Widerstand gegen Blitze

Fähigkeit. Erhöht die magische Abwehr der griechischen Amazone gegen Blitzschaden.



Glyphen des Blitzes

Fähigkeit. Erhöht den von bestimmten Fähigkeiten der griechischen Amazone ausgeteilten Blitzschaden (Diskus des Zeus, Sturmschild, Athenes Angriff).

Als Jüngerin des Kriegsgottes Ares kann die griechische Amazone die gegnerischen Reihen mithilfe von Fallen (insbesondere aus Gift und Feuer) lichten oder erheblich schwächen.



Feuerschlag

Zauber. Legt eine Feuerfalle, die explodiert, wenn sie ausgelöst wird. Chance, getroffene Gegner in Brand zu stecken (Zustand: Verbrannt).



Geheiligte Erkenntnis

Zauber. Ermöglicht es dem Anwender, versteckte Fallen zu entdecken und verleiht einen Bonus auf Zielsicherheit.



Giftstacheln

Zauber. Legt eine Giftfalle, die giftige Pfähle erzeugt, wenn sie ausgelöst wird. Chance, getroffene Gegner zu vergiften (Zustand: Vergiftet).



Attrappe

Zauber. Erzeugt ein Trugbild des Anwenders, das sich eine Zeit lang umherbewegt. Das Trugbild lockt Gegner an, teilt jedoch keinen Schaden aus und erleidet auch keinen.



Falle des Schweigens

Zauber. Legt eine Sprengfalle, die explodiert, wenn sie ausgelöst wird. Getroffene Gegner können keine Zauber wirken (Zustand: Verstummt).



Lodernde Fackel

Zauber. Legt eine Feuerfalle, die vier Flammenwellen aussendet, wenn sie ausgelöst wird. Chance, die Gegner in Brand zu stecken (Zustand: Verbrannt).



Falle der Verfluchung

Zauber. Legt eine Sprengfalle, welche die Attribute der getroffenen Gegner senkt (Zustand: Verfallen).



Giftwolke

Zauber. Legt eine Giftfalle, die eine Giftwolke erzeugt, wenn sie ausgelöst wird. Die Wolke fügt laufend Giftschaden zu. Chance, getroffene Gegner zu vergiften (Zustand: Vergiftet).



Unsichtbarkeit

Zauber. Der Anwender kann innerhalb eines bestimmten Zeitraums unbemerkt Fallen legen.

Die Fähigkeiten der Griechische Amazone

	Falle der Fehlbarkeit	Zauber. Legt eine Zauberfalle, die explodiert, wenn sie ausgelöst wird. Die Magie-Abwehr der getroffenen Gegner sinkt (Zustand: Fehlbar).
	Zorn des Ares	Zauber. Legt eine Feuerfalle, die eine gewaltige Flammensäule ausstößt, wenn sie ausgelöst wird. Chance, getroffene Gegner in Brand zu setzen (Zustand: Verbrannt).
	Gift der Hydra	Zauber. Legt eine Giftfalle, die eine Wolke Hydrentoxin ausstößt, wenn sie ausgelöst wird. Chance, getroffene Gegner zu vergiften (Zustand: Vergiftet) und eine weitere üble Wolke freizusetzen.
	Sandalen des Hermes	Fähigkeit. Erhöht das Bewegungstempo der griechischen Amazone.
	Giftwiderstand	Fähigkeit. Erhöht den Giftwiderstand der griechischen Amazone.
	Feuerwiderstand	Fähigkeit. Erhöht den Feuerwiderstand der griechischen Amazone.
	Glyphe des Gifts	Fähigkeit. Erhöht den von bestimmten Fähigkeiten der griechischen Amazone ausgeteilten Giftschaden (Giftstacheln, Giftwolke, Gift der Hydra).
	Glyphe des Feuers	Fähigkeit. Erhöht den von bestimmten Fähigkeiten der griechischen Amazone ausgeteilten Feuerschaden (Feuerschlag, Lodernde Fackel, Zorn des Ares).

Die Fähigkeiten des Ägyptischer Kampfmagiers

7.2.2. Ägyptischer Kampfmagier

Als Jünger des Sonnengottes Ra bedient sich der ägyptische Kampfmagier einer Vielzahl von Feuerzaubern, die sich vor allem für den Fernkampf eignen.

	Ra-Haltung	Haltung. Erhöht die Chance, mit Ras Angriffszaubern kritischen Schaden auszuteilen, solange der Anwender sich nicht bewegt.
	Feuerball	Zauber. Schießt einen Feuerball in die gewünschte Richtung. Er richtet Feuerschaden an.
	Feuerodem	Zauber. Lässt einen Feuerstrom auf ein steuerbares Zielgebiet vor dem Anwender los. Die Flammen teilen laufend Feuerschaden aus. Chance, getroffene Gegner in Brand zu stecken (Zustand: Verbrannt).
	Feurige Waffen	Zauber. Die Kontaktwaffe des Anwenders oder des anvisierten Verbündeten teilt innerhalb einer bestimmten Zeitspanne zusätzlichen Feuerschaden aus.
	Inferno	Zauber. Erzeugt innerhalb einer bestimmten Zeitspanne ein flammendes Inferno an der gewünschten Stelle. Das Flammenmeer teilt laufend Feuerschaden aus und kann getroffene Gegner in Brand stecken (Zustand: Verbrannt).
	Rüstung des Ra	Zauber. Hüllt den Anwender innerhalb einer bestimmten Zeitspanne in eine Flammenrüstung. Sie teilt laufend Feuerschaden aus und kann getroffene Gegner in Brand stecken (Zustand: Verbrannt). Die Abwehr des Anwenders gegen Feuer wird erhöht (Zustand: Feueraffin).

Die Fähigkeiten des Ägyptischer Kampfmagiers



Feuerwelle

Zauber. Schießt eine Flammenwelle in die gewünschte Richtung. Die Welle teilt Feuerschaden aus.



Feuersbrust

Zauber. Erzeugt an der gewünschten Stelle eine Flammenexplosion, die Feuerschaden austeilt. Sie wirft getroffene Gegner zurück und kann sie außer Gefecht setzen (Zustand: Betäubt).



Kugel des Ra

Zauber. Feuert einen Ball konzentrierter Hitze ab, der Gegner in seiner Schusslinie durchdringt und Feuerschaden austeilt. Chance, getroffene Gegner in Brand zu stecken (Zustand: Verbrannt).



Flammenwand

Zauber. Erzeugt innerhalb eines bestimmten Zeitraums an der gewünschten Stelle eine Flammenwand. Sie teilt laufend Feuerschaden aus und kann getroffene Gegner in Brand stecken (Zustand: Verbrannt).



Exodus

Zauber. Der ägyptische Kampfmagier entflammt, stürmt in die gewünschte Richtung und legt an alles in seinem Weg Feuer. Der Zauber teilt Feuerschaden aus und kann getroffene Gegner in Brand stecken (Zustand: Verbrannt).



Meteoriten-schauer

Zauber. Erzeugt an der gewünschten Stelle einen verheerenden Meteoritenschauer. Dieser teilt Feuerschaden aus und kann getroffene Gegner außer Gefecht setzen (Zustand: Betäubt). Dieser Zauber bedarf längerer Vorbereitung als andere.



Glaube des Ra

Fähigkeit. Verringert die Abklingzeit der Ra-Fähigkeiten des ägyptischen Kampfmagiers.

Die Fähigkeiten des Ägyptischer Kampfmagiers



Brennende Sonne

Fähigkeit. Erhöht die Chance bestimmter Fähigkeiten des ägyptischen Kampfmagiers, Gegner in Brand zu stecken (Feuerodem, Inferno, Rüstung des Ra, Flammenwand, Kugel des Ra).



Manaregenerierung

Fähigkeit. Beschleunigt die Manaregeneration des ägyptischen Kampfmagiers.



Feuerwiderstand

Fähigkeit. Erhöht den Feuerwiderstand des ägyptischen Kampfmagiers.



Glyphe des Feuers

Fähigkeit. Erhöht den durch bestimmte Fähigkeiten des ägyptischen Kampfmagiers ausgeteilten Feuerschaden (Feuerball, Feuerodem, Inferno, Rüstung des Ra, Feuerwelle, Feuersbrust, Flammenwand, Kugel des Ra, Meteoritenschauer, Exodus).

Als Jünger von Seth, dem Gott des Chaos und des Bösen, verflucht oder vernichtet der ägyptische Kampfmagier seine Gegner mithilfe zahlreicher Schattenzauber.



Seth-Haltung

Haltung. Erhöht die Chance auf kritische Treffer mit Seths Angriffszaubern, solange der Anwender sich nicht bewegt.



Alpträum

Zauber. Ruft rund um den ägyptischen Kampfmagier Alpträume herbei, die getroffene Gegner schwächen (Zustand: Geschwächt).



Schattenwelle

Zauber. Schleudert einen Chaosball, der Schattenschaden austeilt, in die gewünschte Richtung.

Die Fähigkeiten des Ägyptischer Kampfmagiers

	Umkehr	Zauber. Tauscht die Lebens- und Manawerte des Anwenders aus. Lebens-Prozentsätze werden zu Mana-Prozentsätzen und umgekehrt.
	Wahnsinn	Zauber. Fluch, der den Gegner gegen seine Verbündeten wendet (Zustand: Verwirrt).
	Chaoswelle	Zauber. Erzeugt rund um den Anwender eine Chaosexplosion, die Schattenschaden austeilt, Gegner zurückwirft und die gegnerische Abwehr senken kann (Zustand: Fragil).
	Barriere der Finsternis	Zauber. Fluch, der den Gegner am Ausführen von Spezialangriffen hindert (Zustand: Blockiert).
	Manaentzug	Zauber. Fluch, der dem Gegner innerhalb eines bestimmten Zeitraums laufend Mana abzieht.
	Schattensphäre	Zauber. Schleudert eine Schattenspäre, die beim Aufprall explodiert und Chaosplitter verschießt. Die Kugel fügt Schattenschaden zu.
	Schattensiegel	Zauber. Erzeugt rund um den Anwender ein Siegel, das sämtliche positiven Zustandsänderungen der getroffenen Gegner aufhebt.
	Schwarzes Loch	Zauber. Erzeugt an der gewünschten Stelle ein Schwarzes Loch, das getroffene Gegner einsaugt. Dieser Zauber bedarf längerer Vorbereitung als die meisten anderen.
	Sphäre des Chaos	Zauber. Erzeugt innerhalb einer bestimmten Zeitspanne rund um den Anwender eine Chaosexplosion, die laufend Schattenschaden austeilt und getroffene Gegner verlangsamen kann (Zustand: Verlangsamt).

Die Fähigkeiten des Ägyptischer Kampfmagiers

	Glaube an Seth	Fähigkeit. Verkürzt die Abklingzeit der Fähigkeiten des ägyptischen Kampfmagiers.
	Unaussprechliche Furcht	Fähigkeit. Erhöht die Chance des ägyptischen Kampfmagiers, beim Verwenden der Fähigkeit Chaoskugel Gegner in die Flucht zu schlagen.
	Kritischer Zauber	Fähigkeit. Erhöht die Chance des ägyptischen Kampfmagiers auf kritische Treffer mit sämtlichen Angriffszaubern.
	Schattenwiderstand	Fähigkeit. Erhöht den Schattenwiderstand des ägyptischen Kampfmagiers.
	Glyphe des Schattens	Fähigkeit. Erhöht den von den Fähigkeiten Schattenswelle, Chaoswelle, Chaoskugel und Sphäre des Chaos ausgeteilten Schattenschaden.

Als Jünger des Himmelsgottes Horus kann der ägyptische Kampfmagier verheerende Blitzschläge auf seine Gegner herabrufen. Auch vermag er eine mächtige Pharaonenmumie als Mitstreiter zu beschwören.

	Horus-Haltung	Haltung. Kann den Manaverbrauch eines vom Anwender benutzten Zaubers ausgleichen, solange der Anwender sich nicht bewegt.
	Blitz	Zauber. Schleudert einen Blitz, der Blitzschaden austeilt, auf die Zielperson herab.
	Mumie beschwören	Zauber. Ruft eine uralte Mumie herbei, die körperlichen Schaden sowie zusätzlichen Giftschaden austeilt. Die Mumie besitzt eigene Lebenspunkte. Der ägyptische Kampfmagier kann nur eine Mumie zur Zeit beschwören.

Die Fähigkeiten des Ägyptischer Kampfmagiers



Wüstensturm

Zauber. Erzeugt innerhalb eines bestimmten Zeitraums an der gewünschten Stelle einen Sturm, der beständig Blitzschaden austeil und getroffene Gegner blenden kann (Zustand: Geblendet).



Schlag der Mumie

Zauber. Die beschworene Mumie vermag nun getroffene Gegner außer Gefecht zu setzen (Zustand: Betäubt).



Erdbeben

Zauber. Ruft rund um den Anwender ein Erdbeben hervor, das körperlichen Schaden zufügt und getroffene Gegner zu Fall bringen kann (Zustand: Gestürzt).



Horusrüstung

Zauber. Hüllt den Anwender innerhalb eines bestimmten Zeitraums in eine Rüstung aus Blitzen. Sie teilt laufend Blitzschaden aus, der getroffene Gegner lähmst (Zustand: Geschockt). Die Abwehr des Anwenders gegen Blitze erhöht sich (Zustand: Blitzaffin).



Seelenentzug der Mumie

Zauber. Die beschworene Mumie vermag dem Anwender den von ihr ausgeteilten Schaden in Form von Lebenspunkten zuführen.



Grabesopfer

Zauber. Erzeugt einen Sturm, der die Zielperson innerhalb eines bestimmten Zeitraums in regelmäßigen Abständen trifft. Der Sturm teilt Blitzschaden aus.



Mumienopfer

Zauber. Die beschworene Mumie wird in einer verheerenden Giftexplosion geopfert. Die teilt Giftschaden aus und kann die gegnerische Abwehr senken (Zustand: Fragil).

Die Fähigkeiten des Ägyptischer Kampfmagiers



Kettenblitz

Zauber. Löst rund um den Anwender eine Kette von Blitzen aus, die Blitzschaden zufügen.



Pharaonen-gestalt

Zauber. Die beschworene Mumie wird geopfert, um den ägyptischen Kampfmagier innerhalb eines bestimmten Zeitraums zu stärken. Seine Grundattribute werden verbessert und er vermag Gegner im Nahkampf zu betäuben (Zustand: Betäubt).



Glaube an Horus

Fähigkeit. Verkürzt die Abklingzeit der Horusfähigkeiten des ägyptischen Kampfmagiers.



Blitzverstärker

Fähigkeit. Erhöht die Chance des ägyptischen Kampfmagiers, mit bestimmten Fähigkeiten Gegner zu lähmen (Horusrüstung, Fluch des Blitzes, Kettenblitz).



Lebenserhaltung

Fähigkeit. Gibt ein wenig Gesundheit zurück, wenn der ägyptische Kampfmagier eine beliebige Fähigkeit anwendet.



Blitzwiderstand

Fähigkeit. Erhöht den Blitzwiderstand des ägyptischen Kampfmagiers.



Glyphe des Blitzes

Fähigkeit. Erhöht den durch bestimmte Fähigkeiten des ägyptischen Kampfmagiers ausgeteilten Blitzschaden (Blitz, Wüstensturm, Horusrüstung, Fluch des Blitzes, Kettenblitz).

Die Fähigkeiten der Aztekischen Schamanin

7.2.3. Aztekische Schamanin

Als Jüngerin des weisen Quetzalcoatl, des „gefiederten Schlangengottes“, kann die aztekische Schamanin das Beschwören verschiedener Wesen erlernen. Jedes Tier hat eigene, auf Gift und Feuer beruhende Fähigkeiten.



Schamanen beschwören

Zauber. Beschwört einen Schamanen, dessen Grundangriff der Feuerball ist und der eigene Lebenspunkte besitzt. Die aztekische Schamanin kann nur eine Beschwörung zur Zeit einsetzen.



Gottes- anbeterin beschwören

Zauber. Beschwört eine Gottesanbeterin, deren Grundangriff ein Nahkampfheib ist, mit dem sie die geplante gegnerische Aktion unterbindet. Die Gottesanbeterin besitzt ihre eigenen Lebenspunkte. Die aztekische Schamanin kann nur eine Beschwörung zur Zeit einsetzen.



Spinne beschwören

Zauber. Beschwört eine Spinne, deren Grundangriff ein Nahkampfheib ist, der den Gegner vergiftet (Zustand: Vergiftet). Die Spinne besitzt ihre eigenen Lebenspunkte. Die aztekische Schamanin kann nur eine Beschwörung zur Zeit einsetzen.



Heilung

Zauber. Verleiht dem beschworenen Schamanen Heilkräfte, die dem Anwender Lebenspunkte zuführen. Der Schamane heilt den Anwender solange, bis ihm eine andere Fähigkeit verliehen wird.



Heilgebet

Zauber. Das gewählte verbündete, vom Anwender beschworene Lebewesen erhält Lebenspunkte zurück.

Die Fähigkeiten der Aztekischen Schamanin



Magieab- wehr

Zauber. Verleiht dem beschworenen Schamanen die Fähigkeit Magieblockade, die gegnerische Zauber unterbinden kann (Zustand: Verstummt). Der Schamane verwendet Magieblockade so lange, bis ihm eine andere Fähigkeit verliehen wird.



Verletzende Schneide

Zauber. Verleiht der beschworenen Gottesanbeterin die Fähigkeit Verletzende Schneide, die den Gegner verwunden kann (Zustand: Verwundet). Die Gottesanbeterin verwendet Verletzende Schneide so lange, bis ihr eine andere Fähigkeit verliehen wird.



Spinnennetz

Zauber. Verleiht der beschworenen Spinne die Fähigkeit Spinnennetz. Das Geschoss explodiert bei Berührung und kann getroffene Gegner verlangsamen (Zustand: Verlangsamt). Die Spinne verwendet Spinnennetz so lange, bis ihr eine andere Fähigkeit verliehen wird.



Wirbelnde Klinge

Zauber. Verleiht der beschworenen Gottesanbeterin die Fähigkeit Wirbelnde Klinge, die nahen Gegnern körperlichen Schaden zufügt. Die Gottesanbeterin verwendet Wirbelnde Klinge so lange, bis ihr eine andere Fähigkeit verliehen wird.



Giftiger Speichel

Zauber. Verleiht der beschworenen Spinne die Fähigkeit Giftspucke. Das Geschoss explodiert und teilt laufend Giftschaden aus. Die Spinne verwendet Giftspucke so lange, bis ihr eine andere Fähigkeit verliehen wird.

Die Fähigkeiten der Aztekischen Schamanin



Flammenmeer

Zauber. Verleiht dem beschworenen Schamanen die Fähigkeit Schamanenfeuer. Das Geschoss teilt Feuerschaden aus und durchschlägt die Gegner. Der Schamane verwendet Schamanenfeuer so lange, bis ihm eine andere Fähigkeit verliehen wird.



Tödliches Gift

Zauber. Verleiht der beschworenen Spinne die Fähigkeit Tödliches Gift. Das Geschoss teilt Giftschaden aus und kann getroffene Gegner vergiften (Zustand: Vergiftet). Je mehr Gegner getroffen werden, desto wirksamer wird der Zauber. Die Spinne verwendet Tödliches Gift so lange, bis ihr eine andere Fähigkeit verliehen wird.



Empathie

Fähigkeit. Erhöht die Zahl der Lebenspunkte, welche die aztekische Schamanin durch ihre Fähigkeit Heilgebet erhält.



Opfer

Fähigkeit. Erhöht die Menge an Mana, welche die aztekische Schamanin durch das Töten eines beschworenen Lebewesens erhält.



Manaregenerierung

Fähigkeit. Beschleunigt die Manaregeneration der aztekischen Schamanin.



Giftwiderstand

Fähigkeit. Erhöht den Giftwiderstand der aztekischen Schamanin.



Symbiose

Fähigkeit. Erhöht die Attribute (Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz, Vitalität, Energie) der Lebewesen, die im Namen Quetzalcoatl beschworen werden können.

Die Fähigkeiten der Aztekischen Schamanin



Jaguarform



Rückverwandlung



Geistergestalt



Zähne des Jaguars



Bezwinger der Gedanken

Als Jüngerin des Nachtgottes Tezcatlipoca kann die aztekische Schamanin sich verschiedene Fähigkeiten aneignen, die ihr Verwandlungen erlauben. In Gestalt des leichten Jaguars reißt sie ihre Beute; als mächtiger Geist dagegen belegt sie Gegner mit vernichtenden Flüchen.

Zauber. Die aztekische Schamanin nimmt für eine gewisse Zeitspanne Jaguargestalt an und bestreitet den Nahkampf mit Klauen. Der Jaguar besitzt eigene Attribute und kann nur seine besonderen Fähigkeiten einsetzen.

Zauber. Macht eine Verwandlung rückgängig; die aztekische Schamanin nimmt ihre menschliche Gestalt an. Ihre Lebenspunkte können sich wieder auffüllen; negative Zustandsänderungen werden aufgehoben. Nur in Jaguar- oder Geistgestalt anwendbar.

Zauber. Die aztekische Schamanin nimmt für eine gewisse Zeitspanne Geistgestalt an und kämpft im Nahkampf mit Schattenzaubern. Der Geist besitzt eigene Attribute und kann nur seine besonderen Fähigkeiten einsetzen.

Spezialangriff. Fügt körperlichen Schaden zu und kann getroffene Gegner verwunden (Zustand: Verwundet). Kann nur von der aztekischen Schamanin in Jaguargestalt ausgeführt werden.

Spezialangriff. Fügt körperlichen Schaden zu und kann den Gegner gegen dessen Verbündete aufbringen (Zustand: Verwirrt). Kann nur von der aztekischen Schamanin in Jaguargestalt ausgeführt werden.

Die Fähigkeiten der Aztekischen Schamanin



Doppelhieb

Spezialangriff. Rasche Abfolge zweier Tatzenhiebe, die körperlichen Schaden zufügt und die geplante gegnerische Handlung unterbindet. Chance auf Betäuben (Zustand: Betäubt). Kann nur von der aztekischen Schamanin in Jaguargetalt ausgeführt werden.



Reinkarnation

Zauber. Wird die aztekische Schamanin besiegt, erwacht sie wieder zum Leben, solange der Zauber wirkt. Nur in Jaguar- oder Geistgestalt verwendbar.



Rauchender Spiegel

Spezialangriff. Fügt körperlichen Schaden zu und erzeugt eine Rauchwolke, die getroffene Gegner blenden kann (Zustand: Geblendet). Kann nur von der aztekischen Schamanin in Geistgestalt ausgeführt werden.



Reißzähne

Spezialangriff. Fügt allen Gegnern in der Nähe der Zielperson körperlichen Schaden zu. Chance auf Senken der gegnerischen Abwehr (Zustand: Fragil). Kann nur von der aztekischen Schamanin in Jaguargetalt ausgeführt werden.



Obsidianklinge

Spezialangriff. Fügt körperlichen Schaden zu. Chance, den Gegner am Ausführen von Spezialangriffen zu hindern (Zustand: Blockiert). Kann nur von der aztekischen Schamanin in Jaguargetalt ausgeführt werden.



Sturmangriff des Jaguars

Spezialangriff. Der Jaguar führt einen gewaltigen Sprung in die gewünschte Richtung aus, um nach den Gegnern zu schlagen. Getroffene Gegner erleiden körperlichen Schaden und können umgeworfen werden (Zustand: Gestürzt). Kann nur von der aztekischen Schamanin in Jaguargetalt ausgeführt werden.

Die Fähigkeiten der Aztekischen Schamanin



Dunkler Regen

Spezialangriff. Fügt der Zielperson körperlichen Schaden zu und kann ihren Magiewiderstand senken (Zustand: Fehlbar). Kann nur von der aztekischen Schamanin in Geistgestalt ausgeführt werden.



Erhöhte Geisterkraft

Fähigkeit. Erhöht die Angriffskraft der aztekischen Schamanin in Geistgestalt.



Erhöhtes Jaguartertempo

Fähigkeit. Erhöht das Bewegungstempo der aztekischen Schamanin in Jaguargetalt.



Erhöhter Widerstand

Fähigkeit. Erhöht die Abwehr der aztekischen Schamanin.



Jungbrunnen

Fähigkeit. Beschleunigt die Lebensenergie-Regeneration der aztekischen Schamanin.



Mut

Fähigkeit. Chance der aztekischen Schamanin, einen an sich tödlichen Treffer zu überleben. Bei Erfolg sinken die Lebenspunkte auf 1, aber die Helden stirbt nicht.

Als Jüngerin des Totengottes Mictlantecuhtli kann die aztekische Schamanin sich Fähigkeiten aneignen, die ihr den Übertritt in die Geisterwelt erlauben. Dort radiert sie ihre Gegner mit Schattenzaubern und den Seelen der Toten aus.



Schutz des Geistes

Zauber. Erhöht die Widerstandskraft des Benutzers oder des anvisierten Verbündeten gegen sämtliche Zauber (Zustand: Götteraffin). Kann nur in der Geisterwelt verwendet werden.



Geisterschädel

Zauber. Schleudert einen Geisterschädel der Schattenschaden austeilt in die gewünschte Richtung

Die Fähigkeiten der Aztekischen Schamanin



Zauberotto-tem

Zauber. Erschafft an der Zielstelle ein magisches Totem, das der aztekischen Schamanin und ihren Verbündeten den Übertritt in die Geisterwelt ermöglicht. Dort regeneriert sich ihr Mana schneller. Die Aufenthaltsdauer hängt von der Seelenanzeige ab, die sich langsam leert. Fällt die Anzeige auf Null, verschwindet das Totem und die Helden kehren aus der Geisterwelt zurück. Je mehr Monster in der Geisterwelt besiegt werden, desto höher der Stand der Seelenanzeige.



Seelenqual

Zauber. Fluch, welcher der Zielperson innerhalb eines bestimmten Zeitraums Schattenschaden zufügt. Kann nur in der Geisterwelt verwendet werden.



Seelenquell

Zauber. Erzeugt an der gewünschten Stelle einen Seelenquell, der dem derzeitigen Zauber-totem innerhalb eines bestimmten Zeitraums wieder Seelen zuführt. Nur in der Geisterwelt ausführbar.



Seelenl-abung

Zauber. Gibt dem Anwender und umgebenden Verbündeten Lebensenergie zurück. Kann nur in der Geisterwelt verwendet werden.



Lebensent-zug

Zauber. Der Fluch zieht dem anvisierten Gegner innerhalb einer bestimmten Zeitspanne laufend Lebenskraft ab. Kann nur in der Geisterwelt verwendet werden.



Seelenk-rystall

Zauber. Sammelt Seelen in einem Kristall. Die Zahl der Seelen steigt mit der Stufe des Zaubers. Beim nächsten Besuch der aztekischen Schamanin in der Geisterwelt können die gesammelten Geister dem Totem zugeführt werden.



Seelenexplosion

Zauber. Erleidet die aztekische Schamanin innerhalb eines bestimmten Zeitraums Schaden, löst der Zauber eine Geisterexplosion um sie herum aus, die Schattenschaden austeilt. Kann nur in der Geisterwelt verwendet werden.



Wiederge-burt

Zauber. Beschwörung, die ein gewünschtes Wesen als Helfer ins Leben zurückruft. Es kann nur eine Beschwörung zur Zeit gewirkt werden. Wird ein neues Wesen beschworen, verschwindet das bisher anwesende. Nicht alle Wesen lassen sich wieder erwecken. Kann nur in der Geisterwelt verwendet werden.



Segnung des Geistes

Zauber. Beschleunigt innerhalb eines bestimmten Zeitraums das Auffüllen von Lebenskraft der aztekischen Schamanin und umgebender Verbündeter erheblich (Zustand: Erfrischt). Dieser Zauber bedarf längerer Vorbereitung als andere. Kann nur in der Geisterwelt verwendet werden.



Armee der Finsternis

Zauber. Die Seelen der Toten sammeln sich um die aztekische Schamanin, wirbeln um sie herum und fügen Schattenschaden zu. Dieser Zauber bedarf längerer Vorbereitung als andere. Kann nur in der Geisterwelt verwendet werden.



Seelen-sammler

Fähigkeit. Füllt die Seelenanzeige des Totems schneller, wenn der Gegner in der Geisterwelt stirbt.



Kraft der Seelen

Fähigkeit. Erhöht den von Verbündeten in der Geisterwelt ausgeteilten Schaden.



Die Fähigkeiten des Nordischen Barbar



Kritischer Zauber

Fähigkeit. Erhöht die Chancen der aztekischen Schamanin auf kritische Zauber mit allen Angriffszaubern.



Schattenwiderstand

Fähigkeit. Erhöht den Schattenwiderstand der aztekischen Schamanin.



Glyphe des Schattens

Fähigkeit. Erhöht den von bestimmten Fähigkeiten der aztekischen Schamanin ausgeteilten Schattenschaden (Geisterschädel, Geisterbombe, Armee der Finsternis).

Die Fähigkeiten des Nordischen Barbar

7.2.4. Nordischer Barbar

Als Jünger des Donnergottes Thor kann der nordische Barbar die Fähigkeiten eines mächtigen Kriegers erwerben. Angehender Meister der beidhändig geführten Waffen, kann er im Nahkampf brillieren, zahlreiche Treffer verschmerzen und Blitzschläge auf seine Gegner herabrufen.



Ansturm des Stieres

Spezialangriff. Der nordische Barbar stürmt in die gewünschte Richtung und wirft die Gegner zurück. Chance, die Gegner zu betäuben (Zustand: Betäubt).



Thors Schlag

Spezialangriff. Wuchtiger Hieb, der den Gegner zerschmettert. Mit Zweihändern, zweihändigen Äxten oder zweihändigen Hämtern ausführbar. Spezialangriff. Kriegsschrei, der innerhalb einer bestimmten Zeitspanne mit jedem Treffer die Wut steigert (Zustand: Wütend).



Kriegsschrei

Spezialangriff. Heftiger Schlag, der den Gegner niederstrecken kann (Zustand: Gestürzt). Mit Zweihänder, zweihändiger Axt oder zweihändigem Hammer ausführbar. Spezialangriff. Furioser Hieb, der einen Blitz auf den Gegner herniederruft. Verursacht Blitzschaden.



Kraftvoller Schlag

Spezialangriff. Kriegsschrei, der dem Anwender innerhalb einer bestimmten Zeitspanne die Kraft eines Riesen verleiht (Zustand: Gestärkt).



Blitzschlag

Kraft der Riesen

Spezialangriff. Schlag, der den Gegner schwächt (Zustand: Geschwächte). Mit Zweihänder, zweihändiger Axt oder zweihändigem Hammer ausführbar.



Schwächen der Schlag

Die Fähigkeiten des Nordischen Barbar



Thors Macht

Spezialangriff. Wuchtiger Rundumschlag, der die Gegner zurückwirft. Mit Zweihänder, zweihändiger Axt oder zweihändigem Hammer ausführbar.



Riesenbezwinger

Spezialangriff. Verheerender Schlag; Chance auf verringerte Abwehr (Zustand: Fragil) und K.O. des Gegners (Zustand: Betäubt). Mit Zweihänder, zweihändiger Axt oder zweihändigem Hammer ausführbar.



Verheerender Blitzschlag

Zauber. Beim nächsten normalen Schlag des Anwenders schlägt eine Reihe von Blitzen in der Nähe der Zielperson ein. Chance auf Lähmung getroffener Gegner (Zustand: Geschockt).



Thors Zorn

Spezialangriff. Drei mächtige Hiebe in Folge gehen auf den Gegner nieder. Jeder von ihnen unterbindet die geplante gegnerische Handlung; der letzte kann den Gegner umwerfen (Zustand: Gestürzt). Mit Zweihänder, zweihändiger Axt oder zweihändigem Hammer ausführbar.



Mjölnirs Hieb

Spezialangriff. Thors Hammer lässt, wenn er den Gegner trifft, Blitze in dessen Nähe einschlagen. Chance auf Lähmung des getroffenen Gegners (Zustand: Geschockt). Mit Zweihänder, zweihändiger Axt oder zweihändigem Hammer ausführbar.



Meister zweihändiger Waffen

Fähigkeit. Erhöht Zielsicherheit und ausgeteilten Schaden des nordischen Barbaren. Mit Zweihänder, zweihändiger Axt oder zweihändigem Hammer anwendbar.



Erhöhter Widerstand

Fähigkeit: Erhöht die Abwehr des nordischen Barbaren gegen körperliche Angriffe.



Immunität

Fähigkeit. Erhöht die Abwehr des nordischen Barbaren gegen negative Zustandsänderungen.



Blitzschutz

Fähigkeit. Erhöht die den Magiewiderstand des nordischen Barbaren gegen Blitze.



Glyphen des Blitzes

Fähigkeit. Erhöht den vom nordischen Barbaren ausgeteilten Blitzschaden (Blitzschlag, Verheerender Blitzschlag, Mjölnirs Hieb).

Als Jünger des Kriegsgottes Tyr kann der nordische Barbar zum flinken Kriegsherrn werden. Angehender Meister der beidhändig geführten Waffen, vermag er mit Tys Kriegsschreien das Kampfgeschick seiner Verbündeten erheblich zu verbessern.



Warnschrei

Spezialangriff. Kriegsschrei, der die Chancen des Anwenders und umgebender Verbündeter, innerhalb einer bestimmten Zeitspanne körperliche Treffer abzuwehren, erhöht (Zustand: Meister der Parade).



Hieb des Tyr

Spezialangriff. Dank Bonus auf Zielsicherheit ein präziser Hieb mit erhöhter Trefferchance. Mit Dolch, Einhänder, einhändiger Axt, einhändigem Hammer oder Klauen ausführbar.



Rüstung der Asen

Spezialangriff. Kriegsschrei, der innerhalb einer bestimmten Zeitspanne die Abwehr des Anwenders und umgebender Verbündeter erhöht (Zustand: Geschützt).

Die Fähigkeiten des Nordischen Barbar



Wache des Tyr

Haltung. Verringert den vom Anwender erlittenen Schaden, während sie beibehalten wird. Der Held kann dabei weder ausweichen noch Angriffe parieren. Mit einhändiger Waffe oder Schild anwendbar.



Zorn der Asen

Spezialangriff. Kriegsschrei, der innerhalb einer bestimmten Zeitspanne den Anwender und umgebende Verbündete in Raserei versetzt (Zustand: Zornig).



Verborgener Schlag

Spezialangriff. Sehr schneller Hieb, der die geplante gegnerische Aktion unterbindet. Mit Dolch, Einhänder, einhändiger Axt, einhändigem Hammer oder Klauen ausführbar.



Schnelligkeit der Asen

Spezialangriff. Kriegsschrei, der innerhalb einer bestimmten Zeitspanne die Geschwindigkeit des Anwenders und umgebender Verbündeter erhöht (Zustand: Beschleunigt).



Läuterung der Asen

Spezialangriff. Kriegsschrei, der innerhalb einer bestimmten Zeitspanne negative Zustandsänderungen des Anwenders und umgebender Verbündeter aufhebt.



Unaufhaltsamer Schlag

Spezialangriff. Verheerender Hieb, den der Gegner weder parieren noch ihm ausweichen kann. Chance, den Gegner am Zaubern zu hindern (Zustand: Verstummt). Mit Dolch, Einhänder, einhändiger Axt, einhändigem Hammer oder Klaue ausführbar.



Segen der Asen

Spezialangriff. Kriegsschrei, der die Regeneration von Lebenspunkten des Anwenders und umgebender Verbündeter beschleunigt (Zustand: Erfrischt).



Wirbelwind

Spezialangriff. Tornado, der getroffenen Gegnern beständig Schaden zufügt. Mit Dolch, Einhänder, einhändiger Axt, einhändigem Hammer oder Klaue ausführbar.



Wut des Berserkers

Spezialangriff. Kriegsschrei, der die Vitalität des Anwenders und umgebender Verbündeter erhöht (Zustand: Energisch).



Meister einhändiger Waffen

Fähigkeit. Erhöht Zielsicherheit und ausgeteilten Schaden des nordischen Barbaren. Mit Dolch, Einhänder, einhändiger Axt oder einhändigem Hammer ausführbar.



Meister der Klauen

Fähigkeit. Erhöht die Zielsicherheit des nordischen Barbaren und den von ihm ausgeteilten Schaden mit Klauen.



Kritischer Treffer

Fähigkeit. Erhöht die Chance des nordischen Barbaren auf kritische Treffer. Mit allen Waffen ausführbar.



Erhöhte Geschwindigkeit

Fähigkeit. Erhöht das Bewegungstempo des nordischen Barbaren.



Beidhändigkeit

Fähigkeit. Ermöglicht es dem nordischen Barbar, mit jeder Hand eine einhändige Waffe zu führen.

Als Jünger von Odin, dem Gott der Weisheit, kann der nordische Barbar zum gerissenen Krieger werden. Für den Umgang mit Lanzen und Stäben prädestiniert, traktiert er seine Gegner zudem mit Geheimzaubern und der Kraft des Eises.

Die Fähigkeiten des Nordischen Barbar

Die Fähigkeiten des Nordischen Barbar

Die Fähigkeiten des Nordischen Barbar



Furchteinflößender Schrei

Spezialangriff. Kriegsschrei, der die Gegner erschrecken kann (Zustand: Erschrocken).



Runenhaltung

Spezialangriff. Kriegsschrei, der die Manaregeneration des Anwenders (Zustand: Euphorisch) beschleunigt.



Odins Schlag

Spezialangriff. Schneidender Hieb, der den Gegner verwunden kann (Zustand: Verwundet). Mit Speer oder Stab ausführbar.



Eiswaffen

Zauber. Die Nahkampfwaffe des Anwenders oder eines ausgewählten Verbündeten teilt für begrenzte Zeit zusätzlich Eisschaden aus.



Eisschlag

Spezialangriff. Greift den Gegner mit einer Eislanze an und teilt Eisschaden aus. Mit Speer oder Stab ausführbar.



Wölfe beschwören

Zauber. Beschwört Odins Zauberwölfe Geri und Freiki, die Leichen fressen und so dem Anwender deren Lebensenergie zuführen. Die Wölfe haben selbst Lebensenergie, greifen aber nicht an. Es kann nur eine Beschwörung zur Zeit gewirkt werden.



Seelenfresser

Spezialangriff. Fügt dem Gegner körperlichen Schaden zu, der teilweise in Lebens- und Manapunkte umgewandelt wird und dem Helden zugeführt wird.



Odins Rüstung

Zauber. Umgibt den Anwender für begrenzte Zeit mit einer Eisrüstung, die den Gegnern laufend Eisschaden zufügt. Chance, Gegner einzufrieren (Zustand: Vereist). Erhöht die Abwehr des Anwenders gegen Eis (Zustand: Eisaffin).

Die Fähigkeiten des Nordischen Barbar



Hildegard beschwören

Zauber. Beschwört die Walküre Hildegard, Odins speertragende Kriegerin. Hildegard hat eigene Lebenspunkte. Es kann nur eine Beschwörung zur Zeit gewirkt werden.



Eissturm

Spezialangriff. Schlag, der einen großen Bereich um den Gegner vereist. Darin wird laufend Eisschaden zugefügt. Chance auf Einfrieren der Gegner (Zustand: Vereist). Benötigt Speer oder Stab.



Brünnhilde beschwören

Zauber. Beschwört die Walküre Brünnhilde, Odins Bogenschützin. Brünnhilde hat eigene Lebenspunkte. Es kann nur eine Beschwörung zur Zeit gewirkt werden.



Gungnirs Schlag

Spezialangriff. Odins Lanze erzeugt eine Eiswelle, die allen getroffenen Gegnern Eisschaden zufügt. Benötigt Speer oder Stab.



Meister des Speers

Fähigkeit. Erhöht Zielsicherheit und ausgeteilten Schaden des nordischen Barbaren. Benötigt Speer.



Verbesserte Beschwörung

Fähigkeit. Erhöht die Lebenspunkte der vom nordischen Barbaren beschworenen Wesen (Wölfe, Hildegard, Brünnhilde).



Magischer Schleier

Fähigkeit. Verleiht dem nordischen Barbaren Manapunkte, wenn er magischen Schaden erleidet.



Eisschutz

Fähigkeit. Erhöht die Abwehr des nordischen Barbaren gegen magischen Eisschaden.



Glyphe des Eises

Fähigkeit. Erhöht den von bestimmten Fähigkeiten des nordischen Barbaren ausgeteilten Eisschaden (Odins Rüstung, Eissturm, Gungnirs Schlag).

Die Fähigkeiten des Nordischen Barbar



Altäre

7.3. Altäre

Am Altar bestimmst du, welche Gottheit du anbeten möchtest. Die vielen Altäre in den Welten sind auf der Minikarte durch große blaue Punkte markiert. Wenn du mit dem Mauszeiger über einen Altar fährst, nimmt der Zeiger die Form eines Schädels an. Per Linksklick öffnest du nun das Altarfeld.

Hier sind die Namen deiner drei Götter aufgeführt; rechts davon stehen deine derzeitigen Talentpunkte für jede Gottheit. Wenn du einen der drei Namen anklickst, erscheint unten im Feld eine Kurzbeschreibung der von dieser Gottheit verliehenen Fähigkeiten. Klickst du „Keine“ an, erhält dein Charakter als Atheist keine Talentpunkte aus seinen Erfahrungspunkten (EP).

Der zweite Reiter des Feldes heißt „Opfergabe“. Hier kann dein Charakter einen Inventargegenstand darbieten, um seinen Glauben zu stärken. Je seltener und mächtiger das Objekt, desto stärker der Glaubenszuwachs. „Gewöhnliche“ (weiße) Objekte nehmen die Götter gar nicht erst an. Ein geopfelter Gegenstand geht dir natürgemäß für immer verloren.



8. Multiplayer

Du kannst über ein örtliches Netz (LAN), über Direct IP oder im GameCenter von Cyanide Partien zu Mehreren spielen. Die GameCenter-Helden werden auf einem geschlossenen Server verwaltet und können nur im GameCenter zu neuen Taten aufbrechen. So bleiben deine Helden immer verfügbar, wenn du auf Reisen bist. Außerdem ist gewährleistet, dass GameCenter-Charaktere nicht „getunt“ worden sind.

8.1. Multiplayer-Modi

Es gibt vier Multiplayer-Modi: Kooperativ, Duell, Schlacht und Herausforderung.

Kooperativ: Hier können bis zu sechs Spieler das Abenteuer gemeinsam bestreiten. Loki spielt sich ähnlich wie im Einzelspielermodus, doch gelten ein paar weitere Regeln:

- Die Spieler müssen sich immer im selben Gebiet aufhalten.
- Nur der Charakter, der die Partie erstellt hat, kann Abschnittswechsel einleiten.
- Nur der Charakter, der die Partie erstellt hat, kann mit seinem Teleportationsstein Abschnittswechsel einleiten

Aufgaben-Informationen werden zwischen Multiplayer- und Singleplayer-Spielen geteilt. Die Grundregel hierfür ist, genau wie im Singleplayer, dass keine Questbelohnungen (Gold, Erfahrung) mehrfach für die gleiche Quest erzielt werden können, egal ob im Singleplayer oder im Co-Op. Die Quests können aber jederzeit wiederholt werden, und alle erhaltbaren Objekte können während dieser Quest wieder aufgesammelt werden und bleiben dem Helden auf jeden Fall erhalten.

Wenn ein Spieler beispielsweise die erste und zweite Quest der nordischen Welt im Singleplayer bewältigt hat, kann er mit diesem Charakter im Kooperativ-Modus diese Quests erneut lösen, erhält aber keine Questbelohnungen. Wenn er daraufhin die dritte nordische Quest im Koop-Spiel löst, zählt diese Aufgabe auch im Singleplayer-Modus als gelöst. Der Fortschritt einer Quest wird immer beim „Host“ gespeichert, also bei

dem Spieler, der das Multiplayer-Spiel erstellt hat. Beim „client“ wird lediglich gespeichert, ob eine Quest beendet wurde. Das bedeutet dass der Spieler, der mehrere Multiplayer-Koop-Spiele spielt, verschiedene Quest-Informationen im Quest-Log sehen kann, je nachdem, welchem „Host“ er beitritt.

Duell: Ermöglicht dir, in der Arena gegen einen anderen Spieler anzutreten. Die Ergebnisse fließen in die Online-Rangliste ein, sofern die Duelle im GameCenter bestritten werden. Beim Vorbereiten eines Multiplayer-Duelle kannst du die Zahl der Runden festlegen. Im Duell hat dein Charakter keinen Zugriff auf seinen normalen Vorrat an Tränken, doch werden ein paar Portionen bereitgestellt.



- 1) Rote Seite
- 2) Blaue Seite
- 3) Starthebel
- 4) Log
- 5) Chatleiste

Multiplayer via LAN

Die Arena, welche die Teilnehmer betreten, ist durch eine Trennlinie in eine blaue und eine rote Seite aufgeteilt. Jedes Mal, wenn die Charaktere die Trennlinie überschreiten, wechseln sie die Farbe. Jede Seite muss ihren hinten in der Arena, am Fuß der Statue befindlichen, Hebel betätigen, damit der Kampf beginnen kann. Sobald einer der Duellanten seinen Hebel betätigt hat, kann sein Widersacher die Trennlinie nicht mehr überschreiten. Ab Duellbeginn sieht jeder Spieler den gegnerischen Charakter je nach Anfangsseite von einer blauen oder roten Wolke umgeben. Sein eigener Charakter wird ohne Farbeffekte dargestellt.

Schlacht: Hier können sich Teams aus je vier Spielern miteinander messen; es gibt keine Online-Rangliste. Wie beim Duell hat dein Charakter keinen Zugriff auf seinen üblichen Trankvorrat, doch werden ein paar Portionen bereitgestellt.

Die Arena, welche die Teilnehmer betreten, ist durch eine Trennlinie in eine blaue und eine rote Seite aufgeteilt. Jedes Mal, wenn die Charaktere die Trennlinie überschreiten, wechseln sie die Farbe. Jede Seite muss ihren hinten in der Arena, am Fuß der Statue befindlichen, Hebel betätigen, damit der Kampf beginnen kann. Sobald eine Seite ihren Hebel betätigt hat, kann die Gegenseite die Trennlinie nicht mehr überschreiten. Ab Schlachtbeginn sieht jeder Spieler die gegnerischen Charaktere je nach Anfangsseite von einer blauen oder roten Wolke umgeben. Seine eigenen Charaktere werden ohne Farbeffekte dargestellt.

Herausforderung: In diesem Modus kannst du dich einigen Gegnern aus Loki in Kämpfen stellen, die es im Einzelspiel nicht gibt – etwa indem du gegen mehrere Hauptgegner zugleich antrittst. An diesem Getümmel können bis zu sechs Spieler teilnehmen. Sie beginnen allesamt in einem Raum neben der Arena. Sobald alle bereit sind, betätigt der Gastgeber den am Boden liegenden Hebel. Jetzt können alle Teilnehmer die Arena betreten.

8.2. LAN- oder Direct-IP-Partie erstellen/daran teilnehmen

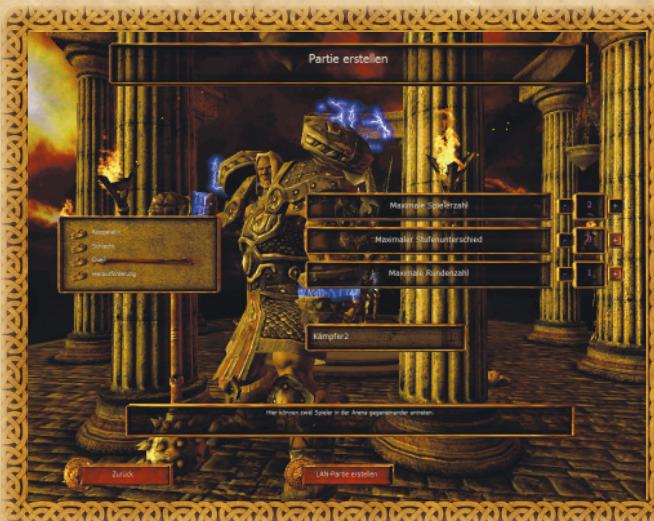
Klick im Hauptmenü von Loki „Multiplayer“ an, um an einer Partie zu Mehreren teilzunehmen. Jetzt wird eine ähnliche Seite wie im Einzelspielermodus

Multiplayer via LAN

geöffnet. Wenn du mit einem bestehenden Charakter spielen möchtest, wähle ihn aus der Liste und klick „Spielen“ an. Möchtest du lieber einen neuen Charakter erschaffen, klick zuerst die Schaltfläche „Neu“ an. Such dann einen Charakter aus, benenne ihn und klick dann „Spielen“ an.

„Spielen“ bringt dich zur Liste aller derzeitigen LAN-Multiplayer-Partien. Ihr jeweiliger Name, Modus, Schwierigkeitsgrad sowie die erforderliche Erfahrungsstufe und die Zahl der Spieler sind hier angegeben. Je nach den Kriterien darf dein Charakter an der Partie teilnehmen oder auch nicht. Wenn du ein passendes Spiel gefunden hast, klick es an (in der Liste erscheint hinter dem Namen jetzt eine rote Markierung). Danach klickst du „An Partie teilnehmen“ an. Halte dich kämpfbereit!

Wenn du an einer Partie über Direct IP teilnimmst, schreib rechts unten im Bild unter „IP-Adresse des Hosts eingeben“ die vom Gastgeber des Spiels (dem Host) erhaltene IP-Adresse. Der Host oder Gastgeber kann seine IP-Adresse ermitteln, indem er eine Website wie <http://whatismyipaddress.com/> besucht.



Multiplayer via LAN

Hinweis: Für jemanden, der sich von „außerhalb“ über das Internet zuschaltet, ist die per Systembefehl „ipconfig“ ermittelte IP-Adresse nutzlos. Wird die Direct-IP-Partie in einem internen Netz (LAN) erstellt, erscheint sie in der Liste der verfügbaren LAN-Partien. Daher können Spieler von „drinnen“ sich über das interne Netz zuschalten, während jemand von „außerhalb“ sich über Direct IP anschließt.

Auch um eine Multiplayer-Partie einzurichten, folge den oben beschriebenen Schritten. Anstatt aber „An Partie teilnehmen!“ anzuklicken oder die IP-Adresse des Hosts einzugeben, klickst du „Partie erstellen“ an. Damit öffnest du die Seite zum Festlegen deiner Spielparameter. Wähle zunächst einen der vier Multiplayer-Modi und bestimme dann die Rahmenbedingungen der Partie.

Maximale Spielerzahl: Je nach Modus können bis zu acht Spieler teilnehmen.

Maximaler Stufenunterschied: Der größte Stufenunterschied zwischen den teilnehmenden Helden darf nicht mehr als 10 betragen.

Zahl der Runden: Duell und Schlacht können über bis zu fünf Runden gehen.

Name der Partie: Unter diesem Namen wird deine Partie in der Spieliste geführt.

Wahl des Schwierigkeitsgrades: Dies ist nur im „Kooperativen“ Modus möglich. Die Charaktere können nur auf einem zuvor im Einzelspielermodus freigespielten Schwierigkeitsgrad antreten.

Klick erneut „Partie erstellen“ an, nachdem du die Parameter festgelegt hast. Ist dein Spiel im kooperativen, Duell- oder Schlachtenmodus, gelangst du in die Partie. Dort wartest du auf deine Mitstreiter oder Gegner (die sich über die Seite „Verfügbare LAN-Partien“ zuschalten). Wenn du den Modus „Herausforderung“ gewählt hast, bringt dich „Partie

Multiplayer via GameCenter

erstellen“ zur Seite „Herausforderungen“. Hier werden links im Bild die verfügbaren Kämpfe angezeigt. Da du dir die Herausforderungen nach und nach freispieln musst, sind anfangs noch nicht alle wählbar. Im Fenster rechts wird jeweils eine Kurzbeschreibung eingeblendet. Triff deine Wahl, klick „Partie erstellen“ an und warte im Spiel auf deine Mitstreiter.

8.3. GameCenter-Partie erstellen/daran teilnehmen

Das GameCenter von Cyanide ist eine Internetplattform für alle Cyanide-Spiele. Die Software dafür wird gleichzeitig mit Loki auf deinem Rechner installiert (sofern du die Installation nicht abgebrochen hast). Auf dem Arbeitsplatz deines PCs erscheint ein entsprechendes Symbol und im Windows-Startmenü wird eine GameCenter-Gruppe eingerichtet. Beim allerersten Starten des Programms musst du ein kostenloses Benutzerkonto (einen Account) einrichten.



Dazu brauchst du einen Namen, ein Passwort und eine gültige E-Mail-Adresse. Hinweis: Webmail-Adressen von Yahoo, Hotmail, MSN usw. werden nicht anerkannt!

Sobald dein Benutzername bestätigt wird (es wäre möglich, dass ein anderer Spieler ihn schon verwendet), erhältst du eine E-Mail, in der das Einrichten deines Spielerkontos bestätigt wird. Ab sofort kannst du dich als eingetragener Benutzer einloggen (anmelden).

Im GameCenter sind sämtliche Spiele von Cyanide vertreten; du wirst also neben Loki etliche weitere Spieltitel vorfinden. Da Cyanide die Programme laufend aktualisiert, wirst du wirst du beim Betreten des GameCenters möglicherweise gebeten, eine aktuellere Version der Software herunterzuladen.



Multiplayer via GameCenter



Ebenso kann es sein, dass du beim Betreten des Loki-Raumes aufgefordert wirst, einen Patch (ein kleines Hilfsprogramm) zu installieren, der dir eine neuere Version von Loki zugänglich macht.

8.3.1. An GameCenter-Partie teilnehmen

Im Loki-Raum siehst du eine Tabelle der laufenden Partien. Wenn du mit dem Mauszeiger über einen beliebigen Eintrag fährst, wird deine Heldenliste eingeblendet. Wer die Mindestanforderungen für eine Partie nicht erfüllt, wird schattiert und neben seinem Namen erscheint ein kleines Symbol. Die Tabelle führt folgende Parameter der Partien auf: Verwendete Version von Loki, Modus (Kooperativ, Schlacht usw.), Schwierigkeitsgrad (Sterblicher, Held, Gottheit), Mindeststufe der Charaktere, derzeitige Teilnehmerzahl, maximale Teilnehmerzahl, Ping (Verbindungsgeschwindigkeit zwischen Host und GameCenter-Server) und wie weit die Partie schon eingeleitet ist. Wenn du dich zuschalten möchtest, klick „Teilnehmen“ an. Jetzt wird deine Heldenliste eingeblendet.

Multiplayer via GameCenter

Such einen Charakter aus und klick „Bestätigen“ an. Falls die Partie noch nicht begonnen hat, gelangst du in ihren virtuellen Raum. Dort wartest du auf die Ankunft weiterer Spieler. Die „Spieler“-Symbole oben im Bild (grün = anwesend, grau = noch erwartet) zeigen, wie viele Teilnehmer bereits eingetroffen sind. Die Anwesenden sind rechts im Bild aufgeführt. Klick auf Wunsch einen Spielernamen an, um einige Angaben über den Teilnehmer aufzurufen oder um dich direkt mit ihm oder ihr zu unterhalten (chatten). Läuft eine Partie bereits, überspringst du den Warteraum und gelangst direkt ins Spiel.

8.3.2. GameCenter-Partie erstellen

Wenn du zu einer eigenen Partie einladen möchtest, klickst du "Partie erstellen" an. Falls du schon einen GameCenter-Helden besitzt, werden Angaben zur Person eingeblendet. Besitzt du schon mehrere Charaktere, wähle bitte einen für die Partie. Klick danach „Bestätigen“ an. Damit öffnest du das Fenster zum Festlegen der Parameter. Es sind dieselben wie für LAN- oder Direct-IP-Partien (siehe Abschnitt 8.2 weiter oben). Allerdings bietet das GameCenter zwei wichtige Zusätze. Zum einen kannst du deine Partie mit einem Passwort versehen. Dann bleibt es zwar in der öffentlich zugänglichen Spieleliste, doch können sich nur Spieler zuschalten, die das Passwort kennen. Zum anderen kann der Ausgang eines Duells im GameCenter auf Wunsch in die Online-Rangliste einfließen. Klick dazu das Kästchen neben dem Eintrag „Ranglistenspiel“ an.

Klick „O.K.“ an, nachdem du alle Parameter festgelegt hast. Deine Partie erscheint jetzt in der öffentlichen Liste der laufenden Spiele und du gelangst in den „Warteraum“ deiner Partie. Die grauen „Spieler“-Symbole oben im Bild werden beim Eintreffen der übrigen Teilnehmer nach und nach grün. Die Namen der Anwesenden



Multiplayer via GameCenter

sind rechts im Bild aufgeführt. Klick auf Wunsch einen Spielernamen an, um einige Angaben über den Teilnehmer aufzurufen oder um dich direkt mit ihm oder ihr zu unterhalten (chatten). Als Gastgeber kannst nur du die Partie einleiten (indem du oben rechts im Bild „Starten“ anklickst) und einen Spieler hinauswerfen oder ihm den Zugang zu deiner Partie verwehren.

8.4. GameCenter-Charakter erschaffen

Da du deine heimischen Charaktere nicht im GameCenter einsetzen kannst, musst du beim ersten Besuch einen Helden oder eine Heldin erschaffen (du darfst bis zu zehn Charaktere im GameCenter haben). Betritt den Loki-Raum und klick „Partie erstellen“ an. Damit öffnest du die Charakter-Seite. Klick oben links im Bild den Link „Charakter erschaffen“ an, um auf die entsprechende Community-Seite zu gelangen. Dort werden oben ein paar Regeln für die Community eingeblendet; unten



Multiplayer via GameCenter

siehst du die vier Loki-Held(inn)en. Ihre Beschreibung und Attribute sind dieselben wie im Einzelspielermodus.

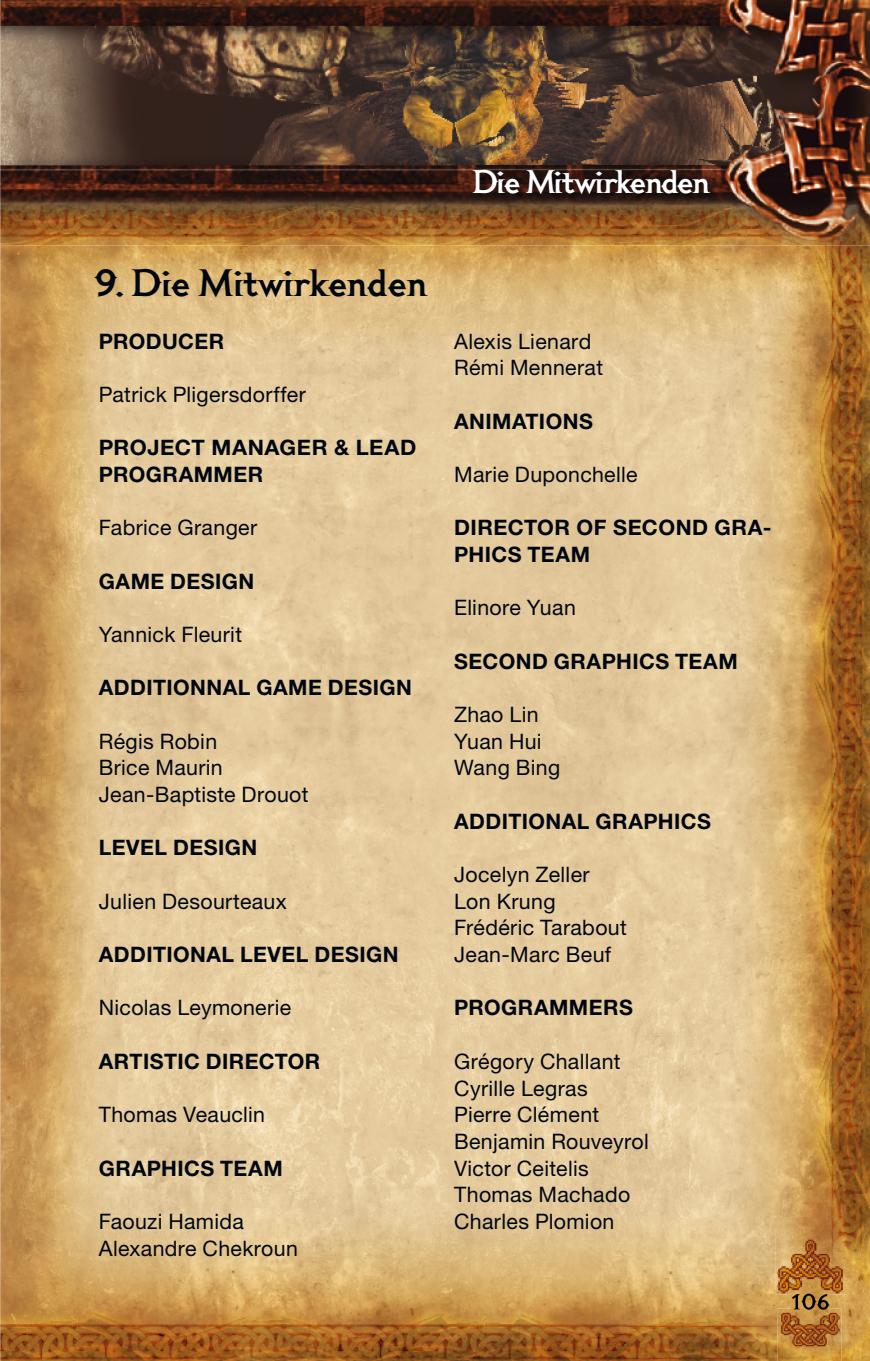
Gib im entsprechenden Kästchen einen Namen ein und klick „Charakter erschaffen“ an. Nachdem du einen Helden oder eine Heldin erschaffen hast, kannst du über auf der Community-Seite befindlichen den Link „Charaktere“ weitere ins digitale Leben rufen, sie verwalten (löschen, Attribute anschauen usw.). Wenn du mit deinem Helden ins Abenteuer aufbrechen möchtest, kehr in den Loki-Raum des GameCenters zurück und klick erneut „Partie erstellen“ an.



Diesmal zeigt das „Charakter“-Fenster deinen Charakter. Andere von dir erschaffene Helden und Heldinnen können im Drop-Down-Menü angeschaut werden. Oben rechts im Fenster bringt dich der Link „Charakterverwaltung“ zur Community-Seite.



Die Mitwirkenden



Die Mitwirkenden

9. Die Mitwirkenden

PRODUCER

Patrick Pligersdorffer

PROJECT MANAGER & LEAD PROGRAMMER

Fabrice Granger

GAME DESIGN

Yannick Fleurit

ADDITIONNAL GAME DESIGN

Régis Robin
Brice Maurin
Jean-Baptiste Drouot

LEVEL DESIGN

Julien Desourteaux

ADDITIONAL LEVEL DESIGN

Nicolas Leymonerie

ARTISTIC DIRECTOR

Thomas Veauclin

GRAPHICS TEAM

Faouzi Hamida
Alexandre Chekroun

Alexis Lienard
Rémi Mennerat

ANIMATIONS

Marie Duponchelle

DIRECTOR OF SECOND GRAPHICS TEAM

Elinore Yuan

SECOND GRAPHICS TEAM

Zhao Lin
Yuan Hui
Wang Bing

ADDITIONAL GRAPHICS

Jocelyn Zeller
Lon Krung
Frédéric Tarabout
Jean-Marc Beuf

PROGRAMMERS

Grégory Challant
Cyrille Legras
Pierre Clément
Benjamin Rouveyrol
Victor Ceitelis
Thomas Machado
Charles Plomion



Die Mitwirkenden

ADDITIONAL PROGRAMMERS

Antoine Villepreux
Tuan N'Go
Pierre-Adrien Branche
Gilles Dugast
Aurélien Simoni
Stéphane Dautroy
Benoît Caron
Grégory Mazerand
Etienne Mallard
Yohann Robert

AUDIO DIRECTOR

Vincent Percevault

MUSIC

Soundakt

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG

Eva Hoogh, LOCALAB
Georg Hach, Crimsoncow

DEUTSCHE SPRACHAUFNAHMEN

toneworx Studios, Hamburg
Aufnahmeleitung:
Mathias Geissler
Tonmeister: Stephan „Alstertau-
cher“ Grundt

BETA-TESTERS

Sébastien Gautrin
Antoine Irisson
Alexis Fredj

BUG-TRACKER**C.E.**

Antoine Carre

C.O.O

Paquito Hernandez

STUDIO MANAGER

Jérôme Vu Than

LEAD TESTER

Stéphane Maltais

TESTERS

Alexandre Drolet-Vives
Carole Boudreault
Mathias Reitgen
Charles Fortier

CRIMSON COW**MANAGING DIRECTOR**

Karsten Otto

MARKETING DIRECTOR

Kai Fiebig

PRODUCT MANAGER

Georg Hach

PR Agentur

Borgmeier Public Relations
Marc Rehder, Flashpoint AG

HANDBUCH-, VERPACKUNGS- UND WEBDESIGN

DER FINCK,
Kommunikation & Design
Sebastian Finck
Rebekka Posselt
www.derfinck.de

Kai Fiebig

TECHNISCHE UMSETZUNG WEBSITE

Kuborgh* GmbH
Till Kubelke
www.kuborgh.de

ZUSÄTZLICHE ARTWORKS

Lucio Parillo



Die Mitwirkenden

BESONDEREN DANK AN

Freddy Brighton
Luc Martias

Unsere Familien, die uns lange nicht zu Gesicht bekommen haben.

Die WorldOfPlayers-Community:

meditate, Don Esteban, Blutfeuer,
Uncle-Bin, mylady, prY und all die anderen für ihre Hilfe, ihr Feedback und ihren Glauben an uns!

Kroko & seinen Rüpel
Priv.doz. Dr. H. G. K. Schmidt, St.
Georg (ohne Drachen)

Designed und entwickelt von Cyanide



Die Mitwirkenden

Support

10. Support

Bitte halte alle wichtigen Informationen zu deinem Spiel oder Problem bereit, damit wir schnellstmöglich helfen können. Zu diesen Informationen gehören u.a.:

- Systemkonfiguration (Prozessor, RAM, Grafikkarte, Betriebssystem, Treiberversionen und Daten usw)
- Genaue Beschreibung des Problems mit möglichst exakter Fehlermeldung

Hotline Technik:

0900 / 133 73 32

täglich: 8:00 bis 22:00 Uhr

0,99 € / Minute aus dem deutschen Festnetz

Hotline Tipps & Tricks:

0900 / 133 78 80

täglich: 08:00 bis 24:00 Uhr

1,99 € / Minute aus dem deutschen Festnetz

Sämtliche Warenzeichen und eingetragene Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Achtung! Da das Handbuch vor Fertigstellung des Spiels gedruckt worden ist, können einige wenige Änderungen im Spiel nicht dem Handbuch entsprechen. Bitte konsultiere dazu das Tutorial oder das aktuelle Handbuch auf der Spiel-DVD. Vielen Dank.

Loki: Im Bannkreis der Götter™ und das LOKI Logo™ 2006 ® ist eingetragenes Warenzeichen der Crimson Cow GmbH.® Crimson Cow GmbH. 2002 ® Das Crimson Cow™ Logo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Crimson Cow GmbH. Alle Rechte vorbehalten.





11. Index

A	
	Aufgabenjournal 32, 111
	Auflesen 29, 34
	Auflösung 10
	Auftraggeber 29, 31
Abklingzeit	61, 62, 71, 74, 76
ablegen	29, 53, 54, 63
Abwehr	34, 36, 40, 42, 44, 48, 65, 67, 69, 70, 73, 75, 81, 82, 87, 88, 91, 92
Achilles	16, 21
Adamantit	50
Aktivieren	30
allmächtig	2
Amazone	3, 4, 11, 16, 21, 33, 34, 54, 62, 63, 65, 67, 69
Amethyst	49
Anbringen	46, 47
angreifen	29, 31, 36, 111
Angriffstempo	36
Anti-Aliasing	10
Anvisieren	30
Anwender	63, 66, 67, 68, 70, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 83, 86, 89, 91
Ares	16, 62, 67, 69
Arkanit	51
Armschiene	47
Artemis	16, 63, 64, 65
Athene	16, 65, 66, 67
Attribute	4, 33, 34, 35, 40, 42, 65, 68, 79, 80, 104, 111
Aufgabe	24, 31, 32, 95
Aufgaben	4, 11, 23, 24, 28, 32, 95
B	
	Backups 3, 24
	Barbar 3, 16, 17, 33, 34, 86, 88, 90
	Beidhändigkeit 90
	Belebt 41
	BENUTZEROBERFLÄCHE 3
	Beschleunigt 41, 72, 79, 82, 84, 89
	beschwören 74, 77, 91, 92
	Beschwörung 77, 84, 91, 92
	Bestiarium 3, 9
	Betäubt 39, 65, 66, 71, 75, 76, 81, 86, 87
	Betriebssystem 3, 5
	Beute 80
	Beutesack 54
	Bewegungstempo 36, 39, 40, 41, 69, 82, 90
	Blind 38, 40
	Blitz 38, 65, 66, 67, 74, 76, 86
	Blitzaffin 42, 75
	Blitzschaden 66, 67, 74, 75, 76, 86, 88
	Blockiert 39, 73, 81
	Bronze 49

C	
Chance	33, 36, 38, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 74, 76, 81, 82, 86, 87, 89, 90, 91, 92
Chaosium	50
Charakter	4, 11, 12, 22, 23, 24, 25, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 31, 40, 41, 40, 42, 44, 46, 47, 48, 52, 57, 60, 62, 94, 95, 96, 97, 98, 101, 103, 104
Chat	111
D	
Dateneingabe	30
Demontieren	4, 58
Diamant	50
Direct-IP	4, 97, 99, 102, 4, 97, 99, 102
Disken	67
Dolch	44, 67, 88, 89, 90
Drakonit	51
Duell	95, 96, 97, 99
E	
Fähigkeit	17, 27, 29, 42, 60, 61, 62, 63, 65, 76, 77, 67, 69, 71, 72, 74, 76, 77, 30, 78, 30, 42, 79, 82, 84, 85, 87, 88, 90, 92, 111
Fähigkeiten	4, 11, 13, 22, 25, 29, 35, 36, 38, 60, 61, 62, 63, 65, 67, 69, 71, 72, 74, 76, 77, 80, 82, 85, 86, 92, 94, 111
Fähigkeitspunkte	17, 62
Fähigkeitsverläufe	4, 60
Fehlbar	40, 69, 82
Feuer	20, 38, 67, 70, 71, 77
Feueraffin	42, 70
Feuerschaden	39, 69, 70, 71, 72, 79
Filmszenen	3, 9
Firewall	6
Fortbewegen	29
Fragil	40, 73, 75, 81, 87
Eis	17, 38, 63, 65, 91
Eisaffin	42, 91

G

GameCenter 4, 5, 95, 96, 100, 101, 102, 103
Gebiet 31, 95
Gegner 9, 16, 17, 22, 23, 24, 27, 29, 30, 31, 33, 36, 38, 41, 44, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 39, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 86, 87, 89, 90, 91, 92, 99
Geistgestalt 80, 81, 82
Geschicklichkeit 33, 40, 44, 46, 64, 79
gesickt 13
Geschockt 39, 66, 75, 87
Geschützt 42, 88
Geschwächt 40, 72, 86
Gesegnet 42
Gestärkt 41, 86
Gestürzt 39, 75, 81, 86, 87
Gesundheit 76
Gift 38, 63, 67, 69, 77, 79
Giftaffin 42
Giftschaden 39, 64, 68, 69, 74, 75, 78, 79
Glauben 60, 94, 110
Glaubensleiste 28, 60
Glaubenspunkte 60
Glow 10
Goldmünzen 35
Gott 2, 13, 17, 20, 21, 72, 90
Götteraffin 42, 82
Gottheit 9, 22, 23, 30, 52, 60, 61, 94, 101
Göttlich 23
Grafikoptionen 3, 10
Griff 57

H

Haltung 63, 70, 72, 74, 89
Hammer 45, 67, 86, 87, 88, 89, 90
Händler 4, 29, 31, 44, 54, 55
Hauptbild 3, 27
Hauptgegner 24, 97
Hauptmenü 3, 8, 24, 97
Heiltrank 111
Heiltränke 48
Heilung 77
Held 11, 22, 23, 25, 31, 32, 33, 34, 35, 52, 60, 89, 101, 104
Helden 2, 3, 32, 34, 4, 9, 11, 12, 13, 16, 17, 35, 2, 52, 62, 63, 83, 91, 95, 99, 102, 103, 104
Heldenhaft 23
Heldin 9, 12, 16, 23, 25, 31, 33, 34, 35, 60, 82, 103, 104
Helm 47, 48
Herausforderung 11, 25, 95, 97, 99
Horus 20, 74, 76
Host 95, 96, 98, 101

I

J

Jaguargestalt 80, 81, 82

K

Kamera 3, 10, 28
Kampf 17, 24, 97
Kampfmagier 3, 11, 20, 33, 34, 54, 70, 71, 72, 74, 76
Kapitel 11, 21, 25
kaufen 54
Kiosk 4, 52, 53, 54, 55
Klaue 45, 89, 90
Klinge 57, 78
Krank 40
Kritischer Treffer 36, 65, 90
Kritischer Zauber 36, 74, 85
Kurzbogen 45

L

LAN 4, 5, 95, 97, 98, 99, 102
Langbogen 45, 63, 64, 65
Lebensanzeige 27
Lebenspunkte 27, 28, 33, 34, 35, 39, 74, 77, 79, 80, 82, 92

N

Nahkampfwaffe 66, 91

O

Objekte 4, 11, 22, 23, 24, 34, 35, 36, 44, 47, 48, 51, 52, 53, 54, 55, 94, 95
Odin 17, 21, 90
Opfergabe 94
Optionen 3, 6, 8, 9, 28
Orichalcum 51
Ortswechsel 29
Osmose 41

M

Magmatit 51
Mana 34, 62, 73, 79, 83
Manaentzug 40, 73



Index



Index

P

- Parieren** 36, 67
- Passwort** 100, 102
- Pfeil** 9, 31, 32, 63, 64, 65, 111

Q

- Quest** 95, 96
- Quests** 95
- Quetzalcoatl** 77

R

- Ra** 70, 71, 72, 81
- Racheengel** 42, 66
- Ragnarök** 2, 21
- Rangliste** 96, 97, 102
- Ranglistenspiel** 102
- Ringe** 44, 48
- Rohmaterialien** 23
- Rubin** 50
- Runen** 44, 46, 47, 48, 57
- Rüstung** 47, 54, 57, 58, 70, 72, 75, 88, 91, 92

S

- Saphir** 50
- Schaden** 13, 16, 33, 35, 36, 60, 65, 42, 44, 38, 67, 38, 68, 70, 74, 75, 78, 80, 81, 82, 84, 87, 89, 90, 91, 92
- Schamanin** 3, 11, 13, 33, 34, 54, 77, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85

T

- Schatten** 10, 20, 38
- Schattenaffin** 42
- Schattenschaden** 72, 73, 74, 82, 83, 84, 85
- Schild** 47, 65, 89
- Schlacht** 21, 95, 97, 99, 101
- Schmied** 4, 29, 31, 46, 47, 48, 55, 57
- Schmieden** 17, 46, 47, 56
- Schwellen der Zeit** 3, 25
- Schwert** 17, 44
- Schwierigkeitsgrad** 3, 9, 22, 23, 48, 51, 98, 99, 101
- Seide** 49
- Seth** 2, 20, 72, 74
- Shader** 10
- Shortcut** 3, 9, 27, 28, 117, 118
- Shortcut-Tasten** 3, 9, 28, 117, 118
- Silber** 49
- Smaragd** 50
- Soundoptionen** 3, 10
- Speer** 45, 91, 92
- Spezialangriff** 63, 64, 65, 66, 80, 81, 82, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92
- Spielstand** 23, 24
- Stab** 45, 91, 92
- Sterblicher** 9, 22, 23, 51, 101
- Stiefel** 46, 47, 57
- Stufenunterschied** 99
- Symbol** 7, 9, 24, 27, 32, 34, 52, 62, 63, 100, 101
- Systemanforderungen** 3, 5
- Talisman** 46
- Teleportationsstein** 28, 95, 111
- Teleportieren** 3, 24
- Texturen** 10

Tezcatlipoca

13, 80

Thor

17

Thordain

21

Titelmenü

7

Tod

33

Totem

30

Tränke

38

Tranksymbole

44

Treffer

48

Troja

36

Tyr

38

unverwundbar

66

U

V

Verbrannt

38

Verdummt

39

Vereist

39

Verfallen

40

Verflucht

45

Vergiftet

46

verkaufen

47

Verkleinern

48

Verlangsamt

49

Verstummt

50

Verwirrt

51

Verwundet

52

W

Waffe

53

Z

- Zauber** 34, 35, 36, 38, 60, 62, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 87, 91, 92
- Zauberschaden** 33, 35
- Zaubertempo** 36
- ZEITSTRÖME** 3, 11
- Zepter** 20, 46
- zerstören** 21
- ziehen** 1, 16, 29, 63
- Zornig** 42, 89
- Zustand** 35, 38, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 84, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92
- Zustandsänderung** 38
- Zweihänder** 44, 45, 86, 87

12. SHORTCUT-TASTEN

Inventar	I
Attribute	C
Fähigkeiten	T
Aufgabenjournal	L
Log / Chat anzeigen	Ä
Waffensatz wechseln	W
Auf der Stelle angreifen	Umschalt
Vorige Fähigkeit	Pfeil-links
Nächste Fähigkeit	Pfeil-rechts
Fähigkeit 1	1
Fähigkeit 2	2
Fähigkeit 3	3
Fähigkeit 4	4
Fähigkeit 5	5
Fähigkeit 6	6
Fähigkeit 7	7
Fähigkeit 8	8
Fähigkeit 9	9
Fähigkeit 10	10
Fähigkeit löschen	Entf
Heiltrank	Ziffernblock 1
Großer Heiltrank	Ziffernblock 2
Elixier	Ziffernblock 3
Manatrank	Ziffernblock 4
Großer Manatrank	Ziffernblock 5
Trank der Reinigung	Ziffernblock 6
Teleportationsstein	P
Chat öffnen	Eingabe
Verbündete auswählen	Tab
Pause	Escape
Kameraschwenk n.links	Q
Kameraschwenk n. rechts	D
Reinzoomen	Y
Rauszoomen	S
Minimap zoomen	+
Minimap verkleinern	-

Persönliche Shortcuts

Inventar	
Attribute	
Fähigkeiten	
Aufgabenjournal	
Log / Chat anzeigen	
Waffensatz wechseln	
Auf der Stelle angreifen	
Vorige Fähigkeit	
Nächste Fähigkeit	
Fähigkeit 1	
Fähigkeit 2	
Fähigkeit 3	
Fähigkeit 4	
Fähigkeit 5	
Fähigkeit 6	
Fähigkeit 7	
Fähigkeit 8	
Fähigkeit 9	
Fähigkeit 10	
Fähigkeit löschen	
Heiltrank	
Großer Heiltrank	
Elixier	
Manatrank	
Großer Manatrank	
Trank der Reinigung	
Teleportationsstein	
Chat öffnen	
Verbündete auswählen	
Pause	
Kameraschwenk n.links	
Kameraschwenk n. rechts	
Reinzoomen	
Rauszoomen	
Minimap zoomen	
Minimap verkleinern	