

# Ultima VI

Der Falsche Prophet



Das Handbuch



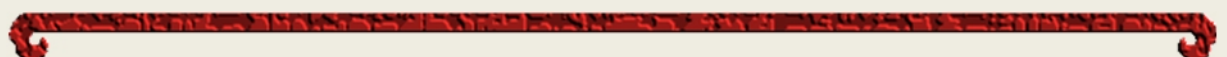
# **Das Handbuch für die deutsche Version**

**Version 1.6**

**Umschlagbild: Denis Loubet**

**Text und Layout: John Kehl**

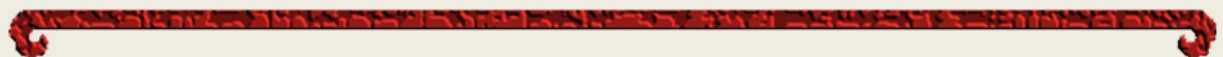
**[serendipitous@udic.org](mailto:serendipitous@udic.org)  
<https://sirjohn.de>  
<http://ungesundes-halbwissen.de>**





## Inhalt

Vorwort.....	4
Über dieses Handbuch.....	5
"Installation".....	5
Umfang der Übersetzung.....	5
Besonderheiten der deutschen Version .....	6
Danksagungen .....	7
Erste Schritte .....	8
Das Hauptmenü.....	9
Bildschirmaufteilung.....	10
Die Karte .....	10
Die Status-Übersicht .....	10
Das Textfenster .....	12
Kommando-Symbole und Tastaturbelegung .....	13
Die Arkanen Künste .....	17
Die Worte der Macht .....	17
Die Reagenzien.....	18
Schwarzperle.....	18
Blutmoos.....	18
Knoblauch .....	18
Ginseng.....	19
Alraunwurzel .....	19
Nachtschatten.....	19
Spinnenseide .....	19
Schwefelasche.....	19
Die Acht Zirkel der Magie.....	20
Der Erste Zirkel .....	20
Der Zweite Zirkel .....	22
Der Dritte Zirkel.....	23
Der Vierte Zirkel .....	25
Der Fünfte Zirkel .....	26
Der Sechste Zirkel .....	28
Der Siebente Zirkel .....	29
Der Achte Zirkel.....	30
Addendum .....	32
Korrigierte inhaltliche Fehler .....	32
Behobene Bugs des Originalspiels.....	33
Der Mord an Quenton .....	33
Eigene Notizen.....	35





## VORWORT

*Willkommen Wanderer!*

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

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

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

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

*Da ich nicht nur der einzige Übersetzer, sondern zudem auch der einzige Korrekturleser meines Geschreibsels war, habe ich vermutlich eine Menge Rechtschreib-, und Grammatikfehler übersehen.*

*Mit Eurer Hilfe kriegen wir die aber auch noch raus: Ich bin gerne jederzeit bereit, bestehende Fehler, die Ihr mir meldet, auszumerzen und den Patch neu zu kompilieren.*

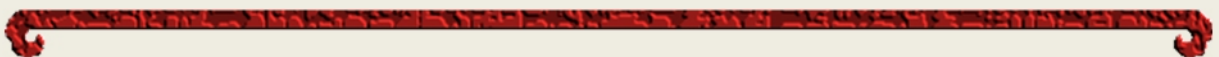
*Wenn Ihr was entdeckt, schreibt mir bitte eine kurze Mail, WER im Spiel WAS Falsches gesagt hat. Kurze Auszüge reichen aus, z.B. Boskin: "Wenn Ihr mich gehen lasst".*

*Die Mail bitte an: [serendipitous@udic.org](mailto:serendipitous@udic.org)*

*Vorab: Herzlichen Dank!*

*Erst einmal aber ganz viel Spaß mit dem Spiel!*

**Sir John**





## ÜBER DIESES HANDBUCH

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

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

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

## "INSTALLATION"

...ein großes Wort in diesem Fall :-)

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

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

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

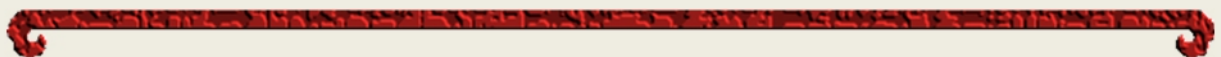
## UMFANG DER ÜBERSETZUNG

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

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

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

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





Lediglich die Textstrings in den kompilierten Dateien game.exe und u.exe konnten nicht extrahiert werden. Dies hatte zur Folge, dass ich mittels eines HEX-Editors im Binärfile selbst Hand anlegen musste. Dies ist ebenfalls der Grund dafür, dass es hier und da noch englische Rudimente zu sehen gibt, die ich nicht losgeworden bin, da eine Ersetzung mittels HEX-Hacking bedingt, dass ich mich an die vorgegebene Buchstabenanzahl halte. Prominentes Beispiel ist vermutlich das Magiesystem mit sämtlichen Reagenzien, welches ist teilweise stark verkürzen und verstümmeln musste. Hierauf gehe ich im entsprechenden Kapitel noch näher ein. An einigen, wenigen Stellen waren Übersetzungen einfach gar nicht sinnvoll möglich. Dort habe ich im Zweifel dann das Englische belassen.

## BESONDERHEITEN DER DEUTSCHEN VERSION

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

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

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

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

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

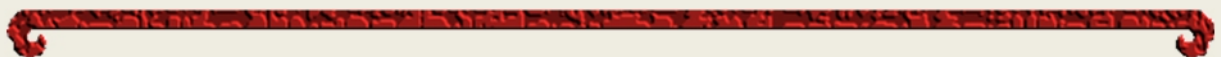
Des Weiteren konnte ich hier und da ein paar Bugs beheben, die sich in den ursprünglichen Code eingeschlichen hatten. Auch der wahrscheinlich auffälligste Bug des Spiels – die unlösbare Geschichte um den Mord an Quenton – konnte ich zumindest ein wenig abmildern, sodass auch dieser Quest (mit ein paar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

Im Addendum am Ende des Handbuchs findet sich eine Lösung für diesen Quest: Da dieser bisher nicht spielbar war, ist die Lösung dazu entsprechend auch (noch) in keiner Musterlösung enthalten.

Ebenfalls in diesem Anhang enthalten ist eine Liste der adressierten inhaltlichen Fehler und der behobenen Bugs des Originalspiels.

Spoilerwarnung: Ich versuche, die Formulierungen neutral zu halten, aber Puristen mit „Spoilerphobie“ ist anheim gelegt, den Teil unbeachtet zu lassen.

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





## DANKSAGUNGEN

Diese Übersetzung wurde mithilfe einer ganzen Handvoll von Tools bewerkstelligt, die von anderen Fans programmiert wurden, um Übersetzungen und andere Modifikationen überhaupt möglich zu machen.

### **SkaZZ** (aka Dementia Traduxiones)

SkaZZ is the translator of the Ultima VI Spanish Language Patch (and many more) and was kind enough to answer a whole lot of my stupid technical questions. Also, he created or modified a lot of the tools I needed to make this patch happen.

SkaZZ ist der Übersetzer des spanischen Sprachpatches für Ultima VI (und viele andere mehr) und hat mir geduldig all meine technischen Fragen beantwortet. Zudem hat er viele der Tools, die notwendig waren, um diese Übersetzung fertigzustellen programmiert oder modifiziert.

### **Paul Gilbert** (aka Dreammaster)

Paul took it upon himself to modify his Ultima VI Edit tool "u6edit", so it works on modern machines and answered all my other questions.

Paul war so freundlich, sein lange fertiges Editierwerkzeug „u6edit“ nur auf mein Bitten hin nochmals zu modifizieren, sodass es auch auf neueren PCs lauffähig wurde. Zudem hat auch er mir mit Rat und Tat zur Seite gestanden.

### **Yves Pion** (aka Docwise Dragon)

Yves is the translator of the Ultima VI French Language Patch and kindly shared the insights, he learned from SkaZZ on how to use special characters in Introduction and Endgame

Yves ist der Übersetzer des französischen Sprachpatches für Ultima VI und hat mir dankenswerter Weise gezeigt, wie SkaZZ die Schriftzeichen in Einleitung und Finale verändert hat.

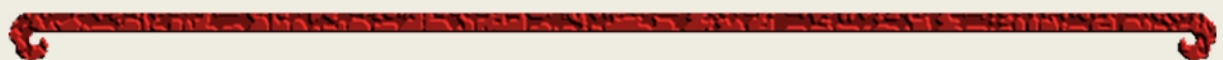
### **Marc Winterrowd** (aka Nodling Dragon)

Marc made the U6decode & U6encode tools available, which are needed to alter the character set for Introduction, Character creation and Endgame

Marc hat die Tools U6decode & U6encode zur Verfügung gestellt, die es braucht, um die Schriftzeichen für Einleitung, Charaktererstellung und Finale zu verändern.

### **Betatester**

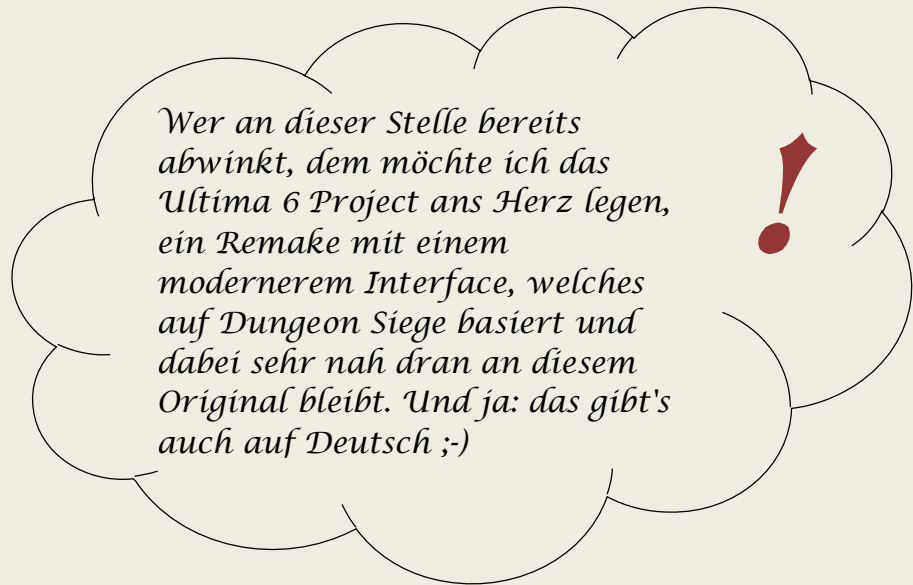
Auch wenn es einen Betatest in der herkömmlichen Form nicht gab, haben einige Ultimafans mit ihren Fehlermeldungen, sehr zum heutigen guten Stand des Patches beigetragen. Ein besonderer Dank hierfür geht an Kai Tobie und Thyron,





## ERSTE SCHRITTE

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



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

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

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

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

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

Standardfragen, die immer funktionieren:

Name: name

Tätigkeit: job, beru(f)

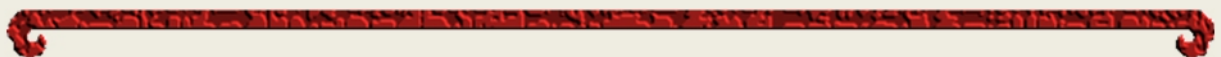
Verabschieden: lebt (wohl), ciao, bye

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

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

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

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





## DAS HAUPTMENÜ

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

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



### **Einführung**

Startet (nochmals) die einführende Filmsequenz.

### **Charakter erstellen**

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

### **Charakter laden**

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

### **Danksagungen**

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

### **Abenteuer fortsetzen**

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





## BILDSCHIRMAUFTEILUNG

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



## Die Karte

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

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

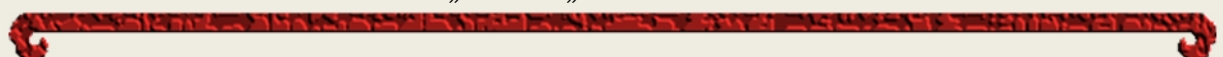
Ebenso kannst Du mittels der Tastatur steuern. Hierfür benutze die entsprechenden Cursortasten, oder aber eine der acht Tasten um die [5] des Nummernblocks herum. So kannst Du dich auch diagonal fortbewegen.

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

## Die Status-Übersicht

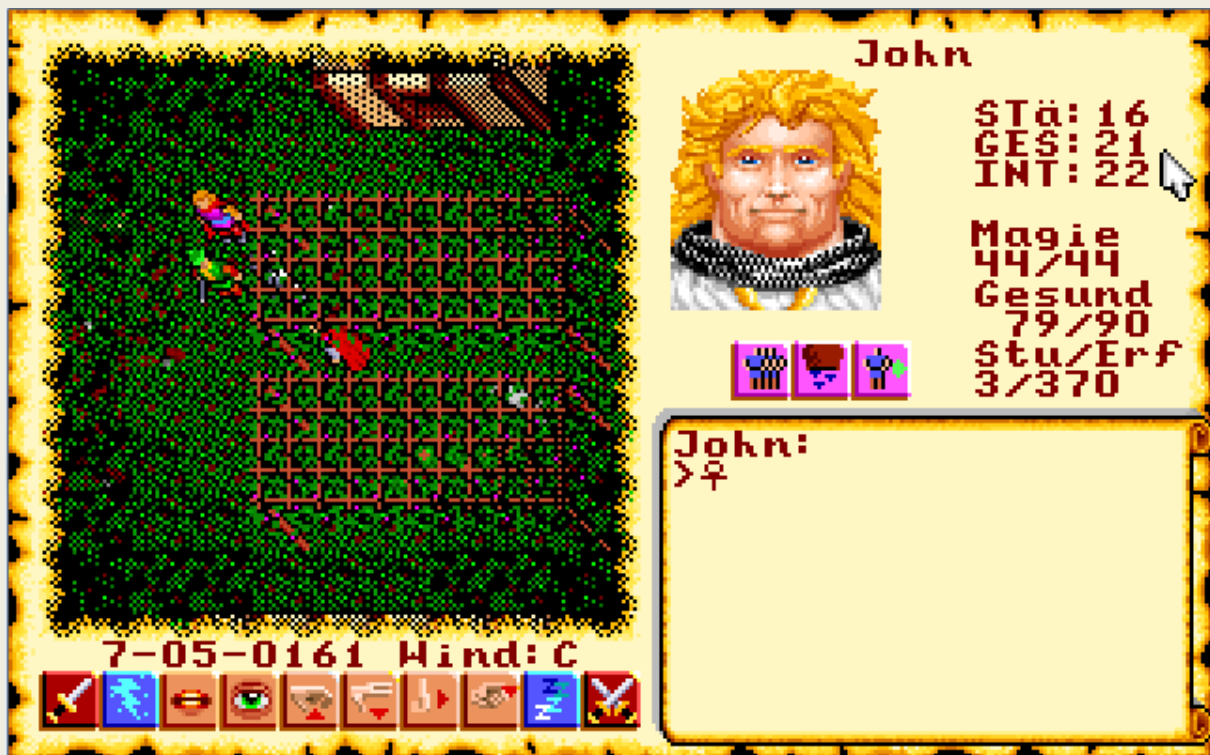
In der oberen rechten Ecke befindet sich die Status-Übersicht. Die Inhalte in dieser Übersicht sind vielfältig und können wechseln. Ganz oben sieht man die derzeitige Position der Sonne von Britannia sowie die der zwei Monde, Felucca und Trammel. Darunter befindet sich anfangs eine Übersicht der Mitglieder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

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





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



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

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

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

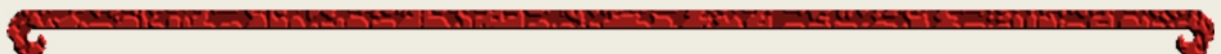
Intelligenz (Int) ist vor allem entscheidend für Magier und bestimmt die Effektivität der gewirkten Zaubersprüche.

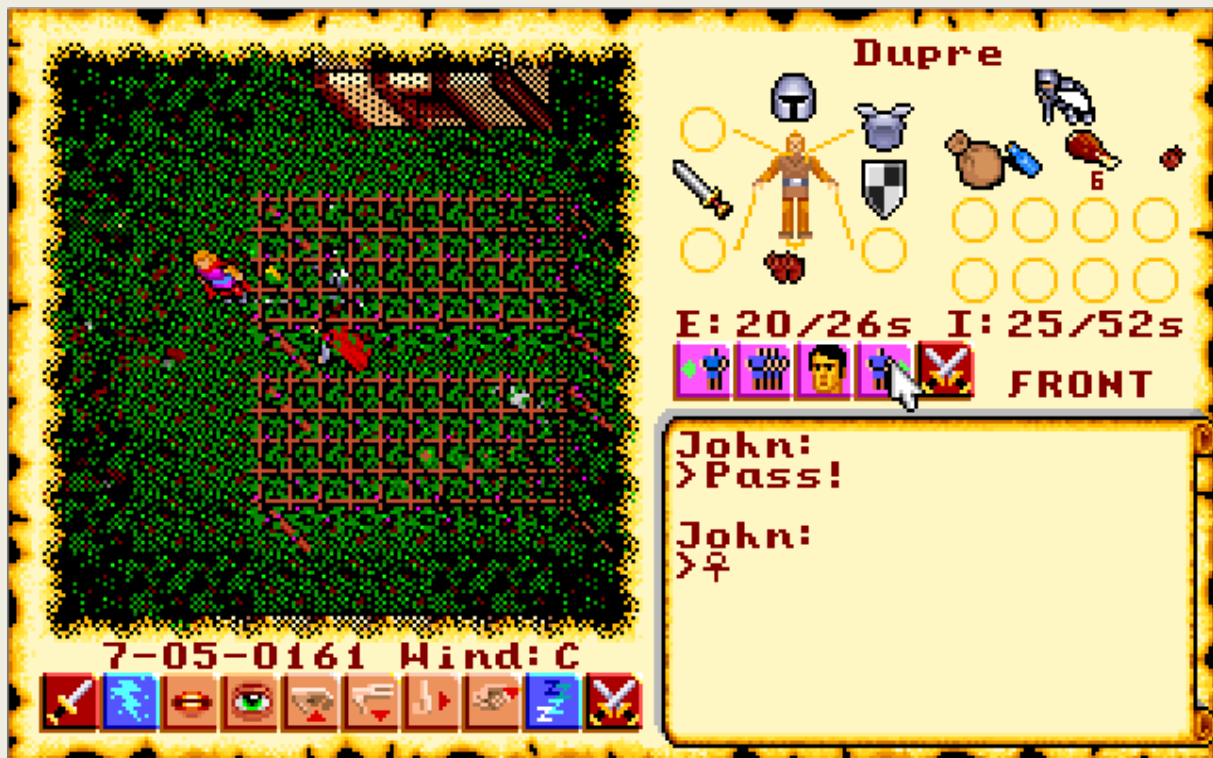
Die beiden folgenden Angaben zeigen jeweils ein Paar an Nummern: die erste zeigt die derzeitige Punktzahl, die der Charakter erreicht hat, die hintere Zahl entspricht der derzeitigen Maximalanzahl an Punkten.

Magiepunkte (Magie) bestimmen die Anzahl an Zaubersprüchen, die das Gruppenmitglied im Moment wirken kann: ein Zauberspruch des vierten Zirkels benötigt zum Beispiel vier Magiepunkte, um ausgesprochen werden zu können. Magiepunkte regenerieren sich im Verlauf der Zeit: jede Stunde erhöhen sich die Punkte entsprechend deiner Stufe (s. unten) bis zur angegebenen Maximalpunktzahl.

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

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





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

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

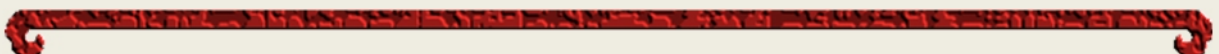
In der unteren, rechten Ecke ist der Kampfmodus der Figur zu sehen (derzeit „Front“). Die verschiedenen Modi werden im folgenden Kapitel „Kommando-Symbole“ erläutert.

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

## Das Textfenster

In der unteren rechten Ecke befindet sich das Textfenster. Alle Texte: die, die Du tippst ebenso wie die, die beschreiben, was Du siehst, hörst und tust werden hier angezeigt.

Wenn ein Text zu lang ist, um vollständig angezeigt zu werden, erscheint ein kleiner, nach unten zeigender Pfeil am Rand des Fensters. Drücke die Leertaste oder klicke in das Textfenster, um weiterzublättern und den Rest des Textes zu lesen.





## Kommando-Symbole und Tastaturbelegung

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

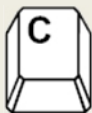
Zusätzlich kann die rechte Maustaste mit einem Standard-Kommando belegt werden. Dazu bewege den Mauszeiger über das von Dir gewünschte Kommando und klicke mit der rechten Maustaste. Eine blaue Linie wird unter dem Symbol erscheinen. Wann immer Du nun auf der Karte die rechte Maustaste betätigst, wird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

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



(Attack) Kämpf

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

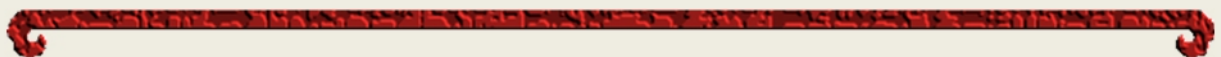


(Cast) Zauber

Erlaubt Dir Zauber entsprechend deines Könnens zu wirken.

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

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





(Talk)

Rede

Erlaubt Dir mit anderen Menschen – auch Mitgliedern deiner Gruppe – zu kommunizieren. Auch mit einigen Schreinen und Statuen kann man sich unterhalten.

Hierfür wähle nach dem Aktivieren des Modus das Ziel aus, mit dem Du sprechen möchtest. Die meisten Gesprächspartner reagieren zumindest auf die Worte: „Name“, „Beruf“ und „Lebt wohl“. Personen, die bereit sind, dich auf deinen Abenteuern zu begleiten, reagieren zudem auf „begleiten“ und „verlassen“. So kannst Du deine Gruppe auf bis zu acht Personen verstärken.

Weitere Worte, auf die Personen reagieren, findest Du zumeist in Antworten rosa hervorgehoben. Mehrmaliges Nachfragen mithilfe des gleichen Begriffs ist aber für gewöhnlich sinnlos.



(Look)

Sieh

Erlaubt Dir alles und jeden in deiner Umgebung zu identifizieren. Auch Gegenstände in deinem Rucksack kannst Du Dir anschauen. Dieser Befehl kann zudem genutzt werden, um Bücher, Schilder und Wegweiser zu lesen oder Gemälde zu betrachten. Zudem kannst Du Dinge untersuchen und dir die Eigenschaften von Waffen und Rüstungen anschauen.



(Get)

Hol

Lässt dich einen Gegenstand aufheben. Du musst neben diesem Gegenstand stehen. Ist er nicht zu schwer, wird er in deinem Rucksack abgelegt.



(Drop)

Lege

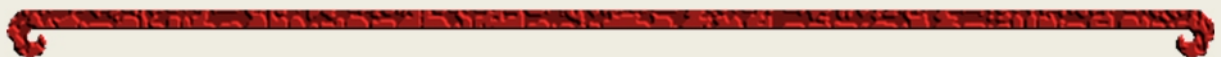
Kann benutzt werden, um Gegenstände abzulegen, die du nicht länger brauchst. Zunächst wähle aus deinem Inventar den Gegenstand, den Du ablegen möchtest, danach wähle auf der Karte den Ort ihn abzulegen.



(Move)

Beweg

Kann benutzt werden, um einen Gegenstand zu bewegen oder innerhalb der Gruppe herum zu reichen. Auf einen Gegenstand oder eine Person in der Karte angewendet, kannst du diesen manchmal wegschieben, um so den Weg frei zu machen. Auch Personen kannst Du versuchen zu bewegen. Aber wie im richtigen Leben werden sich natürlich nicht alle Menschen von Dir herumschubsen lassen.





(Use)

Nutz

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

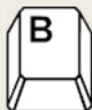


(Rest)

Ruhe

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

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



(Begin  
or  
Break  
off  
Combat)

Beginn  
oder  
beende  
Kampf

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

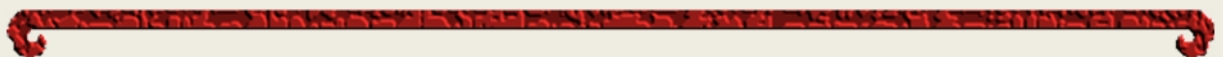
Die dort wählbaren Modi sind: Front, Rück und Seite – Diese positionieren das Gruppenmitglied bei einem Angriff an der entsprechenden Stelle.

Mit „Wüten!“ wird der stärkste Gegner zuerst angegriffen.


Mit „Rückzug“ versucht das Mitglied Kämpfe zu vermeiden

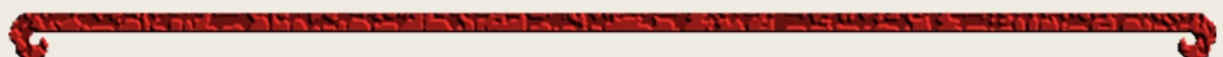
Durch „Angriff“ greift das Mitglied selbstständig das nächste Ziel an und

Mit „Befehl“ wartet derjenige in jeder Runde auf deine Angabe, was er zu tun hat.





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





## DIE ARKANEN KÜNSTE

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

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

### Die Worte der Macht

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

Die 26 Silben und ihre grundsätzliche Bedeutung sind wie folgt:

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

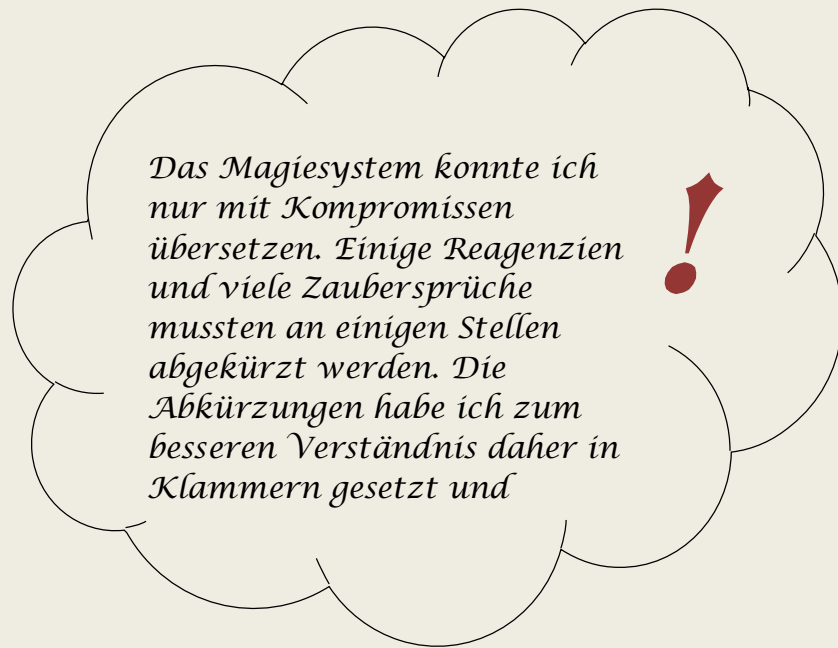
Diese Worte werden so kombiniert, dass sie den gewünschten Effekt hervorrufen, wenn Zauber gewirkt werden. Eine Liste von Zaubersprüchen folgt weiter unten. Diese Liste mag vermutlich nicht vollständig sein, umfasst aber alles Wissen, über das wir im Bereich der arkanen Künste heute verfügen.





## Die Reagenzien

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



## Schwarzperle

*(abgekürzt: Schurzperle)*

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

## Blutmoos

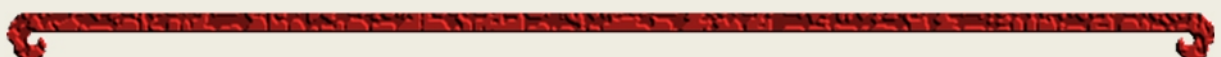
*(nicht abgekürzt)*

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

## Knoblauch

*(abgekürzt: Knobl.)*

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





## **Ginseng**

*(nicht abgekürzt)*

Schon lange wird die Ginseng-Pflanze wegen ihrer stärkenden und heilenden Eigenschaften weithin geschätzt. Seit Jahrhunderten schon nutzen Bauern die Pflanze zum Kauen oder zum Brauen von Tee um sich zu stärken und Ausdauer für die schwere Feldarbeit zu haben.

## **Alraunwurzel**

*(nicht abgekürzt)*

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

## **Nachtschatten**

*(abgekürzt: N.schatten)*

Dieser halluzinogen wirkende Pilz ist oftmals ein essenzieller Bestandteil von Zaubern die Illusionen oder Vergiftungen hervorrufen sollen. Nicht zu verwechseln mit der streng riechenden Pflanze gleichen Namens, ist der Nachtschatten, welcher in den arkanen Künsten Verwendung findet, ein extrem seltener Pilz, der ähnlich der Alraunwurzel nur in tiefster Nacht gesammelt werden kann.

## **Spinnenseide**

*(abgekürzt: Spinn.seide)*

Obwohl die Fäden eines einzigen Spinnengewebes ausreichen, ist es doch sehr aufwendig, in einem einzigen Netz genügend Seide zu finden. Das magische Produkt der Gartenspinne und seiner Verwandten sucht seinesgleichen, wenn es um darum geht, Dinge miteinander zu verweben, zu verknüpfen oder aneinander zu binden. Als magisches Reagenz verwendet, potenziert sich diese Bindekraft noch um ein Vielfaches.

## **Schwefelasche**

*(nicht abgekürzt)*

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



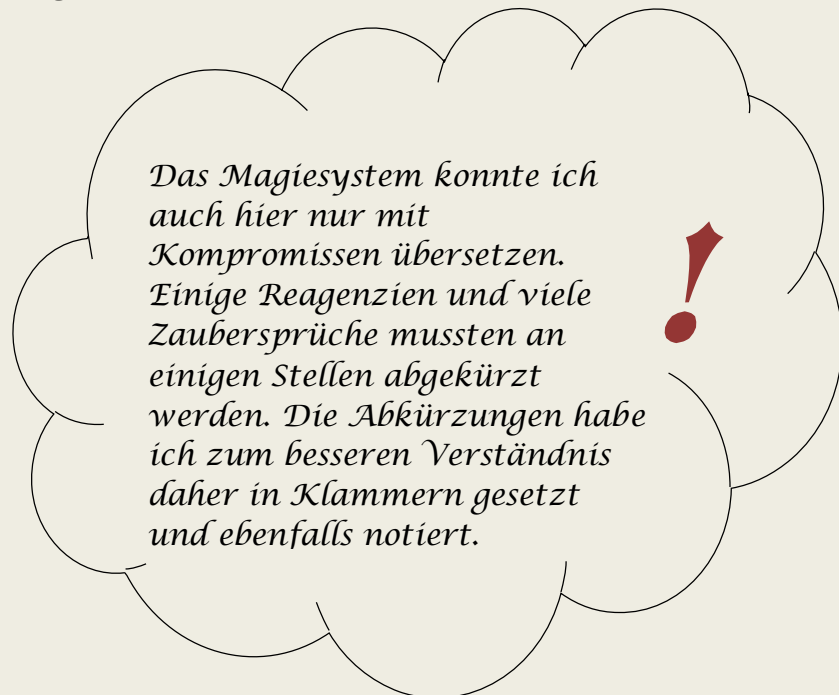


## Die Acht Zirkel der Magie

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

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

Das Mana eines Magiers regeneriert sich im Rahmen von Stunden.



## Der Erste Zirkel

**IN MANI YLEM** – Nahrung erschaffen (Nahrung)

**Reagenzien:** Knoblauch, Ginseng, Alraunwurzel

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

**WIS ORT** – Magie aufdecken (Magie aufdeck)

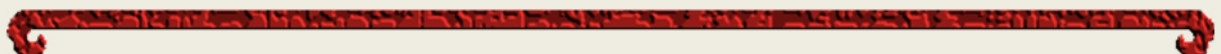
**Reagenzien:** Nachtschatten, Schwefelasche

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

**WIS JUX** – Falle aufspüren (Finde Falle)

**Reagenzien:** Nachtschatten, Schwefelasche

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





**AN JUX ORT** – Negiere Magie (Negier Magie)

**Reagenzien:** *Knoblauch, Ginseng*

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

**AN FLAM** – Löschen (Lösch)

**Reagenzien:** *Knoblauch, Schwarzperle*

**Wirkung:** Löscht Flammen

**AN MANI** – Verwunden (Wund)

**Reagenzien:** *Nachtschatten, Spinnenseide*

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

**IN MANI** – Heilung (Heil)

**Reagenzien:** *Ginseng, Spinnenseide*

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

**KAL LOR** – Hilfe (Hilf)

**Reagenzien:** *(Keine)*

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

**IN FLAM** – Entzünden (Zünden)

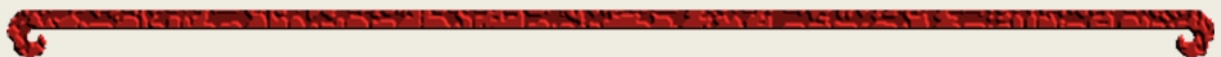
**Reagenzien:** *Schwefelasche, Schwarzperle*

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

**IN LOR** – Licht (Licht)

**Reagenzien:** *Schwefelasche*

**Wirkung:** Erhellte einen dunklen Bereich.





## Der Zweite Zirkel

**QUAS LOR** – Infravision (Infravision)

**Reagenzien:** Nachtschatten, Schwefelasche

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

**ORT JUX** – Magischer Pfeil (Mag. Pfeil)

**Reagenzien:** Schwefelasche, Schwarzperle

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

**IN NOX POR** – Vergiften (Gift)

**Reagenzien:** Nachtschatten, Blutmoos, Schwarzperle

**Wirkung:** Vergiftet Euren Feind.

**IN YLEM** – Wiedererscheinen (Erschein)

**Reagenzien:** Spinnenseide, Blutmoos, Schwarzperle

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

**IN ZU** – Schlaf (Koma)

**Reagenzien:** Nachtschatten, Spinnenseide, Schwarzperle

**Wirkung:** Versetzt das Ziel in tiefen Schlaf

**ORT POR YLEM** – Telekinese

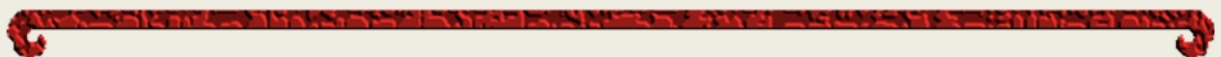
**Reagenzien:** Blutmoos, Alraunwurzel, Schwarzperle

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

**EX POR** – Zauberschlüssel (Mag. Öffnen)

**Reagenzien:** Schwefelasche, Blutmoos

**Wirkung:** Schließt magisch verschlossene Truhen oder Türen auf





**AN JUX** – Falle entschärfen (MFalle)

**Reagenzien:** Spinnenseide, Blutmoos

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

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

**Reagenzien:** Knoblauch, Blutmoos, Schwarzperle

**Wirkung:** Lässt einfache Objekte dieser Welt verschwinden

## Der Dritte Zirkel

**AN SANCT** – Verfluchen (Fluch)

**Reagenzien:** Schwefelasche, Nachtschatten, Knoblauch

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

**AN GRAV** – Feld beseitigen (Negiere Feld)

**Reagenzien:** Schwarzperle, Schwefelasche

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

**POR FLAM** – Feuerball (Feurball)

**Reagenzien:** Schwefelasche, Schwarzperle

**Wirkung:** Schleudert Eurem Feind ein mächtiges, flammendes Geschoss entgegen

**VAS LOR** – Großes Licht (GroßesLicht)

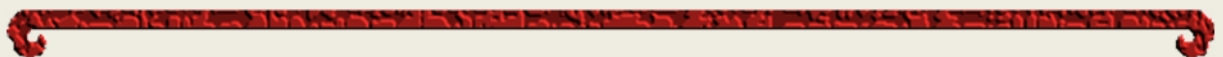
**Reagenzien:** Schwefelasche, Alraunwurzel

**Wirkung:** Stellt Euch eine langanhaltende Lichtquelle zur Verfügung, die Euch den Weg erhellt

**AN POR** – Zauberschloss (M.Zu)

**Reagenzien:** Schwefelasche, Blutmoos, Knoblauch

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





**AN VAS ZU** – Massenerwecken (MassErweckn)

**Reagenzien:** Ginseng, Knoblauch

**Wirkung:** Weckt alle nahen Schlafenden durch eine Explosion auf

**VAS ZU** – Massenschlaf (Massenkoma)

**Reagenzien:** Ginseng, Nachtschatten, Spinnenseide

**Wirkung:** Lässt alle Wesen im Zielgebiet in Schlaf fallen

**VAS WIS YLEM** – Adlerauge (Auge)

**Reagenzien:** Nachtschatten, Alraunwurzel

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

**IN SANCT** – Schutz

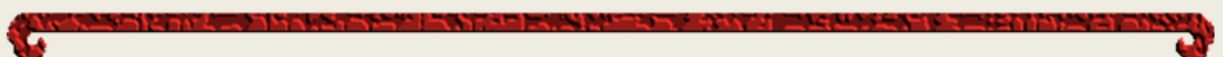
**Reagenzien:** Schwefelasche, Ginseng, Knoblauch

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

**AN XEN CORP** – Untote abwehren (Erwehr Untot)

**Reagenzien:** Knoblauch, Schwefelasche

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





## Der Vierte Zirkel

**ORT YLEM** – Animiere (Animier)

**Reagenzien:** Schwefelasche, Alraunwurzel, Blutmoos

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

**KAL XEN** – Untier beschwören (Untier)

**Reagenzien:** Spinnenseide, Alraunwurzel

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

**AN VAS MANI** – Schwere Verwundung (Besiege)

**Reagenzien:** Nachtschatten, Spinnenseide, Alraunwurzel

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

**IN FLAM GRAV** – Feuerfeld

**Reagenzien:** Schwarzperle, Schwefelasche, Spinnenseide

**Wirkung:** Lässt eine versengende Feuerwand entstehen

**VAS MANI** – Große Heilung (Gr.Heilung)

**Reagenzien:** Ginseng, Spinnenseide, Alraunwurzel

**Wirkung:** Stellt die gesamte Gesundheit wieder her

**IN WIS** – Magischer Sextant (Ortung)

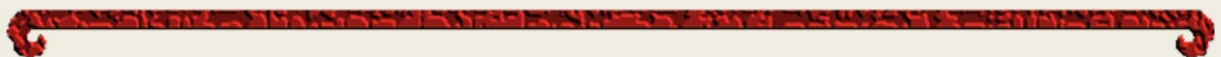
**Reagenzien:** Nachtschatten

**Wirkung:** Zeigt die gegenwärtige Position des Zaubernden wie mit einem Sextant

**VAS AN JUX ORT** – Massentzauberung (NegierAlles)

**Reagenzien:** Knoblauch, Ginseng

**Wirkung:** Negiert alle Magie im Bereich des Zauberziels





**In Nox Grav** – Giftfeld

**Reagenzien:** Ginseng, Nachtschatten, Spinnenseide, Schwarzperle

**Wirkung:** Lässt eine Wand aus giftigen Gasen entstehen

**IN ZU GRAV** – Schlaffeld

**Reagenzien:** Ginseng, Spinnenseide, Schwarzperle

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

**REL HUR** – Windwechsel

**Reagenzien:** Schwefelasche, Blutmoos

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

## **Der Fünfte Zirkel**

**IN SANCT GRAV** – Energiefeld

**Reagenzien:** Alraunwurzel, Spinnenseide, Schwarzperle

**Wirkung:** Erzeugt eine unpassierbare Wand aus Energie

**VAS POR FLAM** – Explosion

**Reagenzien:** Alraunwurzel, Schwefelasche, Schwarzperle, Blutmoos

**Wirkung:** Führt eine gewaltige Explosion herbei

**KAL BET XEN** – Insektenplage (Insektnplage)

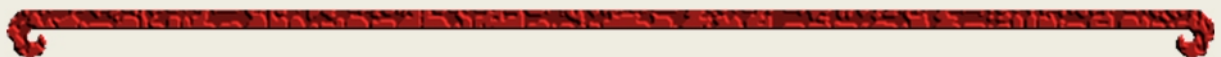
**Reagenzien:** Blutmoos, Spinnenseide, Schwefelasche

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

**SANCT LOR** – Unsichtbarkeit (Unsichtbark.)

**Reagenzien:** Nachtschatten, Blutmoos

**Wirkung:** Lässt Wesen unsichtbar werden





**ORT GRAV** – Blitze

**Reagenzien:** Schwarzperle, Alraunwurzel, Schwefelasche

**Wirkung:** Schleudert Eurem Feind einen mächtigen Blitzschlag entgegen

**AN XEN POR** – Lähmen

**Reagenzien:** Spinnenseide, Schwefelasche, Nachtschatten, Schwarzperle

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

**POR YLEM** – Taschendiebstahl (Diebstahl)

**Reagenzien:** Blutmoos, Spinnenseide, Nachtschatten

**Wirkung:** Stiehlt dem Zauberziel einen Gegenstand

**AN SANCT LOR** – Sichtbar machen (Aufdck)

**Reagenzien:** Spinnenseide, Nachtschatten, Alraunwurzel

**Wirkung:** Deckt unsichtbare Wesen in der Umgebung auf

**KAL MANI CORP** – Seance

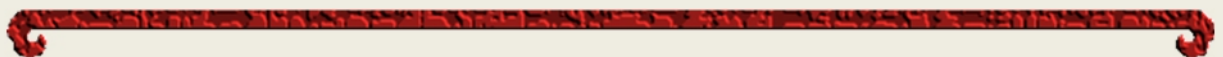
**Reagenzien:** Blutmoos, Alraunwurzel, Nachtschatten, Spinnenseide, Schwefelasche

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

**WIS YLEM** – X-ray

**Reagenzien:** Alraunwurzel, Schwefelasche

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





## Der Sechste Zirkel

**AN XEN EX** – Beherrschen (Hersh)

**Reagenzien:** Schwarzperle, Nachtschatten, Spinnenseide

**Wirkung:** Lässt die Gesinnung des Opfers zu der des Zaubernenden werden

**IN QUAS XEN** – Doppelgänger (Klone)

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

**Wirkung:** Erschafft ein identisches, jedoch unkontrollierbaren Replik eines beliebigen Wesens

**VAS QUAS** – Verwirrung (Verwirr)

**Reagenzien:** Alraunwurzel, Nachtschatten

**Wirkung:** Stiftet Verwirrung unter Euren Feinden

**FLAM HUR** – Flammenwind (Flammewind)

**Reagenzien:** Schwefelasche, Blutmoos, Alraunwurzel

**Wirkung:** Lässt einen Flammensturm in die Richtung Eurer Feinde los

**KAL DES YLEM** – Hagelsturm

**Reagenzien:** Blutmoos, Schwarzperle, Alraunwurzel

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

**VAS IN SANCT** – Massenschutz

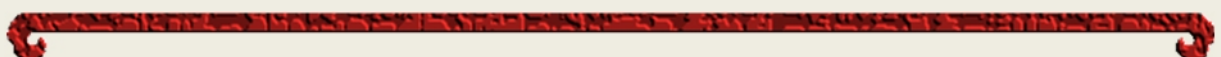
**Reagenzien:** Schwefelasche, Ginseng, Knoblauch, Alraunwurzel

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

**AN ORT** – Magienegation (NegierMagie)

**Reagenzien:** Knoblauch, Alraunwurzel, Schwefelasche

**Wirkung:** Unterdrückt für einige Zeit das Aussprechen von Zaubersprüchen





### **NOX HUR** – Giftwind

**Reagenzien:** Nachtschatten, Schwefelasche, Blutmoos

**Wirkung:** Lässt eine giftige Windbö in die Richtung Eurer Feinde los

### **IN QUAS YLEM** – Replizieren (Replizier)

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

**Wirkung:** Erschafft ein Duplikat einfacher Gegenstände

### **IN DES POR** – Spinnennetz (Ntz)

**Reagenzien:** Spinnenseide

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

## **Der Siebente Zirkel**

### **VAS ORT GRAV** – Kettenblitz (Kettnblitz)

**Reagenzien:** Schwarzperle, Alraunwurzel, Schwefelasche, Blutmoos

**Wirkung:** Lässt einen verheerenden Blitzschlag von Gegner zu Gegner springen

### **IN ORT YLEM** – Verzaubern (Verzaub)

**Reagenzien:** Spinnenseide, Alraunwurzel, Schwefelasche

**Wirkung:** Versieht besondere Gegenstände mit magischer Energie

### **GRAV HUR** – Energiewind

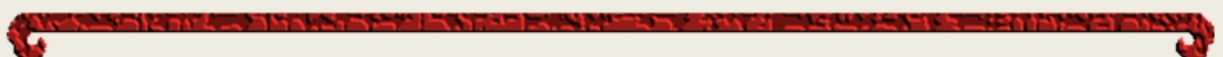
**Reagenzien:** Alraunwurzel, Nachtschatten, Schwefelasche, Blutmoos

**Wirkung:** Bläst einen energievollen Wind in die Richtung Eurer Feinde

### **QUAS CORP** – Furcht (Angs)

**Reagenzien:** Nachtschatten, Alraunwurzel, Knoblauch

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





**VAS REL POR** – Pfortenreise (Pfortnreise)

**Reagenzien:** Schwefelasche, Schwarzperle, Alraunwurzel

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

**IN CORP** – Todesblitz (Tod)

**Reagenzien:** Schwarzperle, Nachtschatten, Schwefelasche

**Wirkung:** Sendet einen tödlichen Energieschlag gegen einen Feind

**VAN AN SANCT** – Massenfluch (Massnfluch)

**Reagenzien:** Schwefelasche, Nachtschatten, Knoblauch, Alraunwurzel

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

**VAS SANCT LOR** – Massenunsichtbarkeit (MassUnsich)

**Reagenzien:** Alraunwurzel, Nachtschatten, Blutmoos, Schwarzperle

**Wirkung:** Lässt alle in der Nähe befindlichen Wesen unsichtbar werden

**KAL ORT XEN** – Flügelschlag (Flügelschlg)

**Reagenzien:** Blutmoos, Spinnenseide, Alraunwurzel, Schwefelasche

**Wirkung:** Versetzt Euren Gegnern den machtvollen Flügelschlag eines Drachen

**PORT ORT WIS** – Zauberauge

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

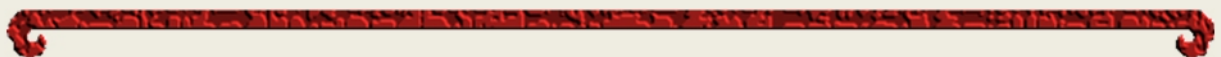
**Wirkung:** Lässt den Zaubern den Orte sehen, die von Hindernissen und Wänden verborgen sind

## Der Achte Zirkel

**CORP HUR** – Todeswind

**Reagenzien:** Alraunwurzel, Nachtschatten, Schwefelasche, Blutmoos

**Wirkung:** Bläst einen tödlichen Wind in die Richtung Eurer Feinde





**VAS AN LOR** – Eklipse

**Reagenzien:** Alraunwurzel, Schwefelasche, Nachtschatten, Knoblauch, Blutmoos

**Wirkung:** Ruft eine kurze Sonnenfinsternis herbei

**VAN AN XEN EX** – Massenbeherrschung (MassBeherr)

**Reagenzien:** Schwarzperle, Nachtschatten, Spinnenseide, Alraunwurzel

**Wirkung:** Lässt die Gesinnung naher Feinde zu der des Zaubernenden werden

**VAS CORP** – Massentod

**Reagenzien:** Schwarzperle, Nachtschatten, Alraunwurzel, Schwefelasche

**Wirkung:** Sendet tödliche Energieschläge gegen alle Feinde in der Umgebung

**IN MANI CORP** – Auferstehung (Aufersteh)

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

**Wirkung:** Haucht einem toten Wesen wieder Leben ein

**VAS REL XEN** – Schleim (Sleim)

**Reagenzien:** Blutmoos, Nachtschatten, Alraunwurzel

**Wirkung:** Alle bössartigen Kreaturen werden in Schleim verwandelt

**KAL XEN CORP** – Dämon beschwören (Dämon)

**Reagenzien:** Alraunwurzel, Knoblauch, Blutmoos, Spinnenseide

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

**AN TYM** – Zeitstopp

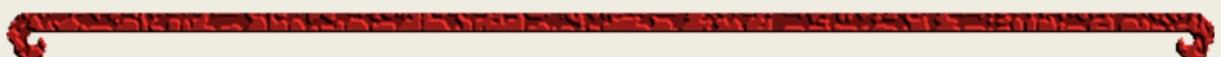
**Reagenzien:** Alraunwurzel, Knoblauch, Blutmoos

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

**VAR POR YLEM** – Erdstoß (Beben)

**Reagenzien:** Blutmoos, Schwefelasche, Alraunwurzel

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

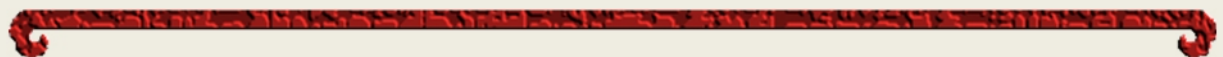




## ADDENDUM

### Korrigierte inhaltliche Fehler

1. Julia agiert so, als ob man ihr noch nie begegnet wäre.
2. Mariah verhält sich ebenfalls wie eine völlig Fremde.
3. Gideon bezeichnet Marneys Mutter als "Elisabeth". Doch Quenton nennt sie in Ultima VII "Gwen". Quenton sollte es wissen - er hat sie ja geheiratet
4. Terri deutet an, dass eine Feier stattfand, nachdem die Queste des Avatar erfüllt worden war und der Avatar selbst daran teilnahm, was den Ereignissen am Ende von Ultima IV widerspricht.
5. Im Buch der Prophezeiungen steht: "Und der falsche Prophet wird die Unterwelt zum Einsturz bringen." -> Die Gargoyles halten Britannia für die Unterwelt!
6. Lazeena bezeichnet ihren Mann als "Artagel"
7. Im Buch "Das erste Zeitalter der Finsternis" wird "Britannia" erwähnt. Aber zu dieser Zeit gab es Britannia noch nicht
8. Lord British ignoriert, dass die Mondsteine verloren gegangen sind
9. Das Aussehen des Auges der Monde stimmt nicht mit der Beschreibung aus Ultima V als "eine kleine, ROTE Kugel" überein
10. Daver, der Glöckner in Britain beschreibt, dass die Runen auf der einen Seite ein Symbol und auf der anderen einen Buchstaben tragen. Das passt nicht zu der Tatsache, dass der Avatar in Ultima IV die Schreine konsultieren musste, um genau diese Buchstaben zu erfahren.
11. Wenn man in Ultima V ein magisches Schild kauft, behauptet der Händler, dass jedes von ihnen in einem 100-jährigen Ritual gefertigt werden, doch in Ultima VI macht der Waffenschmied Gherick eines im Handumdrehen.
12. Der Avatar verwechselt Tara mit Sasha.
13. Caradon verwechselt Schreine.
14. Die Schreibweise des Namens von „Captain John/Johne“ ist inkonsistent
15. In Ultima VI wird es fälschlicherweise so dargestellt, als hätte der Avatar den Kodex persönlich von den Gargoyles zurückgeholt.
16. Der fliegende Teppich aus Ultima V scheint im sechsten Teil verschwunden und scheint nie existiert zu haben, taucht aber in Ultima VII wieder auf.
17. Was ist mit dem Tempel der Tugenden in der Bucht passiert? Er war in Ultima IV und V da. Haben ihn die Gargoyles zerstört? Wenn ja, warum wird er dann nicht erwähnt?
18. Früher war das Observatorium in das Lyzeum integriert, anstatt ein separates Gebäude zu sein.
19. Stelnar Starhelm verwechselt Schreine
20. In Ultima 6 erfährt man, dass es nicht möglich ist, einen verbrannten Körper wiederzubeleben. In Ultima III gab es aber einen Zauber namens "ANJU SERMANI", der genau diesem Zweck diente.
21. Manchmal hat Zeke einen Arm, manchmal zwei
22. Mariah reagiert nicht, wenn man sie fragt, ob sie sich der Gruppe anschließen möchte





## Behobene Bugs des Originalspiels

1. Der Quest um den Mord von Quenton ist jetzt spielbar und lösbar
2. Einige der Kopierschutzfragen von Mariah funktionierten nicht
3. Einige Schlüsselwörter im Dialog mit Zellivan waren doppelt, sodass die vorgesehenen Antworten nicht angezeigt wurden
4. Dasselbe gilt für den Dialog mit Boskin
5. Andrea reagiert jetzt auf die Schlüsselwörter „Lenora“, „Lady“ and „Bürgermeister“.
6. Jaana hat ihre magischen Fähigkeiten zurück (Danke @Eric Fry)  
Wenn Ihr ein neues Spiel startet, müsst Ihr dafür nichts weiter tun. Wenn Ihr einen alten Spielstand benutzen wollt und Jaana schon getroffen / in eure Gruppe aufgenommen habt funktioniert folgender Workaround:  
Entlasst Jaana aus der Gruppe, benutzt die Mondsteine, um zurück nach Yew zu gelangen, sucht und findet Jaana dort wieder und nehmt sie erneut in die Gruppe auf. Nun sollte sie ihre magischen Fähigkeiten ebenfalls zurückhaben.

## Der Mord an Quenton

### Was bisher geschah

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

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

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

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

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

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





## Die Musterlösung

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

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

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

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

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

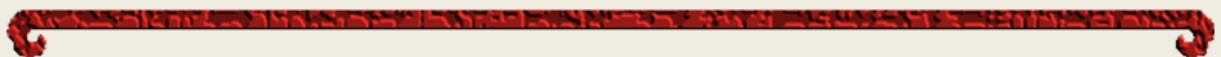
Sprich mit Quenton über alle angebotenen Themen, bis Du herausgefunden hast, dass Michael derjenige ist, der Quenton ermordet hat.

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

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

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

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





## EIGENE NOTIZEN

