

Memoiren des Cabirus

Eine Anmerkung zur Erklärung: Dieses Buch fiel mir nur zufällig in die Hände, obwohl es bereits vor Jahrzehnten niedergeschrieben wurde. Der Chronist nennt sich Corby. Er schildert das Leben von Cabirus, der all seine Kraft dem untergegangenen Experiment auf der Insel des Avatar gewidmet hatte. Jeder Kontakt mit den Siedlern im Abgrund ist vor Jahren abgerissen, und ich muss deshalb davon ausgehen, dass die Kolonie ausgelöscht wurde.

— *Jye, Bibliothekar*

Inhalt

<i>Geleitwort</i>	3
<i>Proklamation</i>	4
<i>Die Chronik von Sir Cabirus</i>	6
<i>Die Kolonie des Abgrunds</i>	10
<i>An Jene, die sich hierherwagen</i>	18
<i>Magie in der Tiefe</i>	21
<i>Bestiarium</i>	24
<i>Nachwort</i>	32
<i>Dankagungen</i>	34

Geleitwort

Dieses Handbuch ist in der Version 1.0 eine vollständige Neuübersetzung der „Memoiren von Sir Cabirus“ basierend auf dem englischen Original und folgt den Regeln der neuen deutschen Rechtschreibung.

Den Umschlag habe ich ebenso wie das gesamte andere Layout weitestgehend dem englischen Original nachempfunden, sodass diese deutsche Dokumentation zu „Ultima Underworld 1 - The Stygian Abyss“ erstmals in einer Qualität vorliegt, die der liebevollen, originalen Gestaltung einigermaßen nahekommt. Auch Titel und Tugenden auf dem Umschlag wurden selbstverständlich übersetzt.

Für die Rückseite des Handbuchs habe ich mir ein wenig künstlerische Freiheit erlaubt und hoffe, dass es dem geneigten Leser einigermaßen zusagt.

Inhaltliche Fehler oder Ungenauigkeiten, die sich in das Original eingeschlichen haben, habe ich (sofern mir diese denn aufgefallen sind) natürlich beseitigt und bin dafür, sofern notwendig, auch vom Originaltext abgewichen.

Die Grafiken habe ich in der bestmöglichen Auflösung verwendet, die ich habe finden können, sodass ich hoffe, dass selbige auch bei entsprechender Vergrößerung einigermaßen ansehnlich bleiben.

Das vorliegende PDF darf gerne für den eigenen Gebrauch gedruckt werden, die Verbreitung (insbesondere gegen Entgelt) ist nicht gestattet. Verweist gerne auf meine Seite zum Download, so kann ich sicher sein, dass die im Netz verfügbare Version immer die aktuelle ist.

Gehabt Euch wohl!

A handwritten signature in black ink that reads "Sir John". The signature is written in a cursive, flowing style with a long horizontal line extending from the end of the word "John".

Proklamation

An alle, die den Pfad des Avatar beschreiten:

Ich, Cabirus, rufe die Tugendhaften unter Euch auf, sich mir in einer tapferen Queste anzuschließen. Eine Suche, welche reich an Opfern und an Spiritualität sein wird.

Vor Jahrzehnten gründete Lord British in seiner Weisheit acht Siedlungen, die jeweils einer der acht Tugenden gewidmet waren. Wir Menschen von Britannia haben den Erwartungen unseres Lehnsherrn entsprechen können und die Städte Britain, Jhelom, Minoc, Moonglow, Skara Brae, Trinsic und Yew wachsen und gedeihen bis heute.

Ich glaube, es ist nunmehr an der Zeit, eine weitere Stadt zu gründen, welche alle acht Tugenden zu einem einheitlichen Ganzen miteinander verbindet. Um diese neue Gemeinschaft zu schaffen und mit Leben zu füllen, rufe ich die Gläubigsten unter unseren Bürgern auf, sich in dieser Sache zu engagieren - zunächst die Kämpfer und Magier, später Handwerker und sogar Kinder.

Außerdem ist es meine Absicht, in diese neue Siedlung auch diejenigen zu integrieren, die bisher nur selten Teil unserer zivilisierten Gemeinschaft waren - Kreaturen der Berge, der Wälder und Sümpfe. Ob durch mich selbst oder durch einen meiner Kundschafter: Wir werden mit diesen primitiven Wesen in Kontakt treten, sie den Weg des Avatar lehren und sie einladen, sich unserer Pionierkolonie anzuschließen.

Und wo soll diese neue Stadt liegen? Hierüber wurde lange diskutiert.

Zuerst dachte man daran, diese Kolonie in einer Umgebung zu gründen, die ihren Zielen entsprach - in einem angenehmen Waldgebiet, angrenzend an einen ruhigen See oder sogar auf dem Gipfel eines hohen Berges.

Aber ich habe inzwischen erkannt, dass es sinnvoller für Britannia wäre, dies Zentrum der Tugend an einem Ort zu errichten, der wie kein anderer für das Böse in unserer Welt steht und von dem in der Vergangenheit immer wieder Gefahr für unser aller Wohl ausging - auf der Insel des Avatars, direkt im Großen Stygischen Abgrund selbst!

Mit dem Segen von Lord British widme ich mich dieser heiligen Queste und rufe alle auf, die ebenfalls von der Idee der Avatarschaft geleitet werden, sich mir in dieser ehrenvollen Reise anzuschließen.

Betet, dass es uns gelingen möge, denn die Auguren warnen vor schrecklichen Folgen, sollte es uns nicht gelingen, den Abgrund vor dem Eindringen des Bösen zu schützen.

A stylized signature of 'Sir Cabirus' in a cursive font. The signature is written in black ink and features a circular emblem behind the 'i' in 'Cabirus'. The emblem contains a five-pointed star or pentagram. The signature is underlined with a simple horizontal line.

Vorwort

Während ich diese Worte zu Papier bringe, bin ich gerade aus dem Stygischen Abgrund emporgekommen. Ich bin der ehemalige Page des verstorbenen Sir Cabirus, und die acht Tugenden haben mich dazu veranlasst, diese Auszüge aus den Schriften und Reden meines geliebten spirituellen Meisters zusammenzustellen.

Durch die Gründung unserer unerschrockenen Kolonie im Herzen des Großen Stygischen Abgrunds hat Sir Cabirus einen Grad an Tapferkeit und Opferbereitschaft bewiesen, der nur mit den selbstlosen Taten von Lord British oder dem Avatar selbst vergleichbar ist.

Für die Richtigkeit und Wahrhaftigkeit meiner Aufzeichnungen verbürge ich mich mit meiner Unterschrift.



Die Chronik von Sir Cabirus



Ich habe beschlossen, auf diesem Pergament die mir bekannten Fakten über diese Insel niederzulegen, auf der ich und die Kolonisten unsere neue Stadt gegründet haben. Ich wünschte, die meisten dieser Informationen wären für meine Leser nicht neu, aber leider scheinen sich nur wenige meiner Mitbürger so sehr für unsere Geschichte zu interessieren wie früher.

Der Aufstieg des Avatars

Die Insel des Avatars wurde (wie in „*Quest of the Avatar*“ beschrieben) während des Vierten Zeitalters, auf dem Höhepunkt der Suche des Avatars entdeckt. Der Fremde aus einer anderen Welt, der als Antwort auf Lord British's Einladung nach Britannia kam, absolvierte den Test der acht Tugenden und wurde zum Avatar - der Verkörperung des reinen Lebens.

Auf seinen Reisen entdeckte der Avatar ein teuflisches Artefakt: den Schädel von Mondain dem Teuflischen, dem ersten der Triade des Bösen. Es gab einige, die behaupteten, dass das Artefakt die Macht besitze, alles Leben auf unserer Welt zu vernichten.

Glücklicherweise war es der Fremde, der dieses Artefakt entdeckte, und nicht jemand von geringerer Tugend.

Nachdem der Avatar den Pfad der acht Tugenden gemeistert hatte, begab er sich auf die Suche nach dem Codex der Höchsten Weisheit. Alte Legenden brachten diesen antiken Folianten mit einem unterirdischen Labyrinth in Verbindung: dem Großen Stygischen Abgrund. „Wahrhaftig, niemand hat jemals seine wirklichen Tiefen





ergründen können", schrieb Shamino einst, der es durch Magie vermochte, an eine Karte seiner Korridore zu kommen. "Ich kann mir die Schrecken nicht vorstellen, die auf die Ersten warten, die sich in die stygischen Tiefen wagen.

Der Eingang zum Abgrund lag auf einer nicht verzeichneten Insel südöstlich des Festlandes, bewacht von Segelschiffen, welche mit Geistern alter Piraten bemannt waren. Indem er sich durch die Reihen der Geisterflotte kämpfte und die Geheimnisse des Abgrundes aufdeckte, gelang es dem Avatar endlich, dem Kodex der Höchsten Weisheit habhaft zu werden. Zu Ehren dieser großen Tat wurde die geheimnisvolle Insel auf den Namen "Insel des Avatar" getauft.

Frieden und Verrat

Nach dem Triumph des Avatar kehrte für eine Weile Ruhe ein in Britannia und es folgte eine Zeit des Wiederaufbaus und des Zusammenwachsens. Die Seher des Königreichs notierten die Entdeckungen, die der Avatar auf der Insel des Avatars gemacht hatte - insbesondere den Eingang zum Verlies Hythloth (der versiegelt wurde) und die Lage des Schreins der Bescheidenheit. Lord British veranlasste auch den Bau eines zweiten Schreins, der der Aufbewahrung des Kodex der Höchsten Weisheit diente.

Wissbegierige Gelehrte durchforsteten die alten Aufzeichnungen des Landes und identifizierten die Insel des Avatar als die ehemalige Heimat jener großen Dämonen, welche in einem früheren Zeitalter die Stadt Alt-Magincia wegen ihrer mangelnden Demut zerstörten. Dieselben Wesen hatten den Schrein der Bescheidenheit durch Äonen hindurch bewacht; aber jetzt waren die mystischen Geschöpfe verschwunden.

In der Zwischenzeit hatte die Bergung des Kodex aus seiner unterirdischen Ruhestätte große Verwerfungen im gesamten Land verursacht und so ein ausgedehntes unterirdisches Netz von Höhlen eröffnet, das als Unterwelt bekannt wurde. Der Große Stygische Abgrund wurde zu einem der vielen Eingänge in diese unterirdische Welt. Vulkanismus zerriss die Insel und erweckte ihren zentralen Vulkan wieder zum Leben.

Das nächste dramatische Kapitel in der Geschichte Britannias (wie es in „*Krieger des Schicksals*“ beschrieben wurde) war die Entführung von Lord British. Da der König nach seinem Verschwinden tot geglaubt wurde, fiel sein Reich unter die Herrschaft von Lord Blackthorn, dessen gute Natur durch die Schattenfürsten verdorben wurde. Der Avatar wurde erneut aus seiner fernen Welt herbeigerufen, um die Bedrohung zu bekämpfen, und seine mühselige Aufgabe führte ihn noch einmal zur Insel des Avatars





und in die Tiefen darunter, bevor er schließlich obsiegte.

Die Zeit der Prophezeiung

Als der Avatar Lord British aus der Haft befreite, hatte die Tat sowohl geologische als auch spirituelle Nachhallzeiten. Am dramatischsten war der Zusammenbruch der Unterwelt, der viele Bewohner der Tiefen dazu zwang, sich in unsere Welt an der Oberfläche zu wagen.

Unter denen, die von unten auftauchten, waren die Gargoyles, deren Weisen prophezeit hatten, dass ihre Rasse nur durch die Wiedererlangung des Kodex der Höchsten Weisheit (den sie als ihr Eigentum beanspruchten) und die Vernichtung des Falschen Propheten (für welchen sie den Avatar hielten) gerettet werden könnte. Mit teuflischer Gerissenheit riefen die Wesen aus der Unterwelt den Avatar nach Britannia, um ihn zu töten, doch Lord British und seine alten Gefährten griffen gerade rechtzeitig ein, um den Avatar aus der Gewalt der Gargoyles zu befreien.

Dennoch blieben die Gargoyles weiter eine Bedrohung für den Frieden Britannias, und der Avatar begab sich auf eine schwierige Quest, die ihn erneut auf die Insel des Avatars brachte. Die dortigen Zwillingsschreine konnten so rechtzeitig aus der Gewalt der Gargoyles befreit werden, und in den unteren Regionen des Verlieses Hythloth - aus welchem die Lavaströme die meisten Monster, abgesehen von Drachen und Lindwürmern, vertrieben hatten – traf der Avatar einen Seemann mit unschätzbaren Informationen über die Gargoyles.

Schließlich erkannte der Avatar, dass es für Britannia nur einen einzigen Weg zum Frieden gab: den Kodex der Höchsten Weisheit sowohl für Lord Britishs Untertanen als auch für die Gargoyles zugänglich zu machen. So übergab er den Kodex der Ätherischen Leere und versorgte beide Parteien mit mystischen Linsen, mit denen sie – gemeinsam – das arkane Buch betrachten konnten. Durch diese Lösung im Schrein des Kodex auf der Insel des Avatars brachte Avatar den Frieden in unsere Welt.

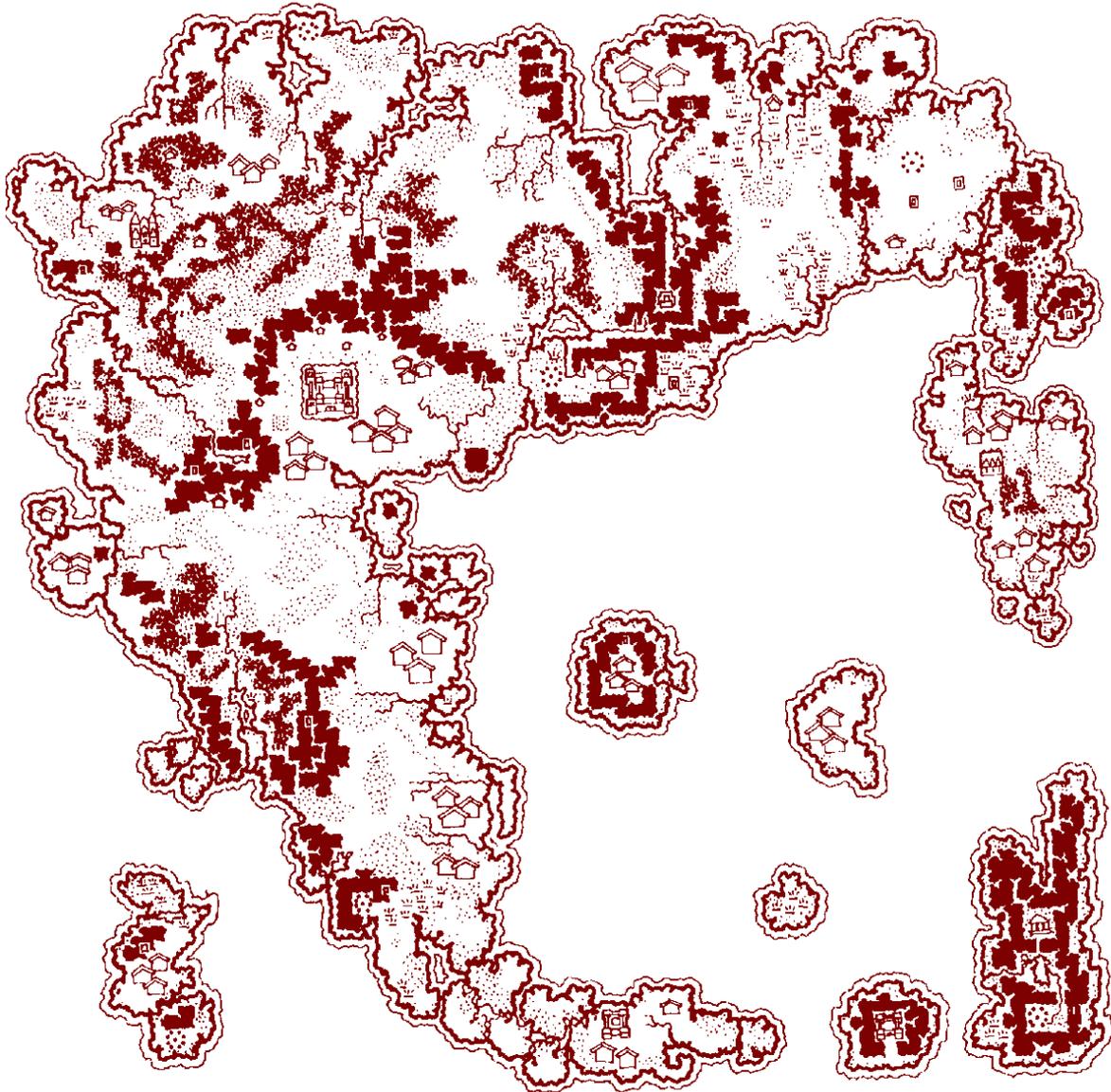
Zehn Jahre später

Der Avatar ist nun in seine Welt zurückgekehrt, und wir müssen unsere Zukunft durch eigene Hingabe an die Acht Tugenden suchen. So ist es nun soweit, dass ich, Cabirus, mich daran gemacht habe, eine Stadt der Tugend in einem der arkanen Zentren Britannias zu gründen - im Großen Stygischen Abgrund auf der Insel des Avatars.





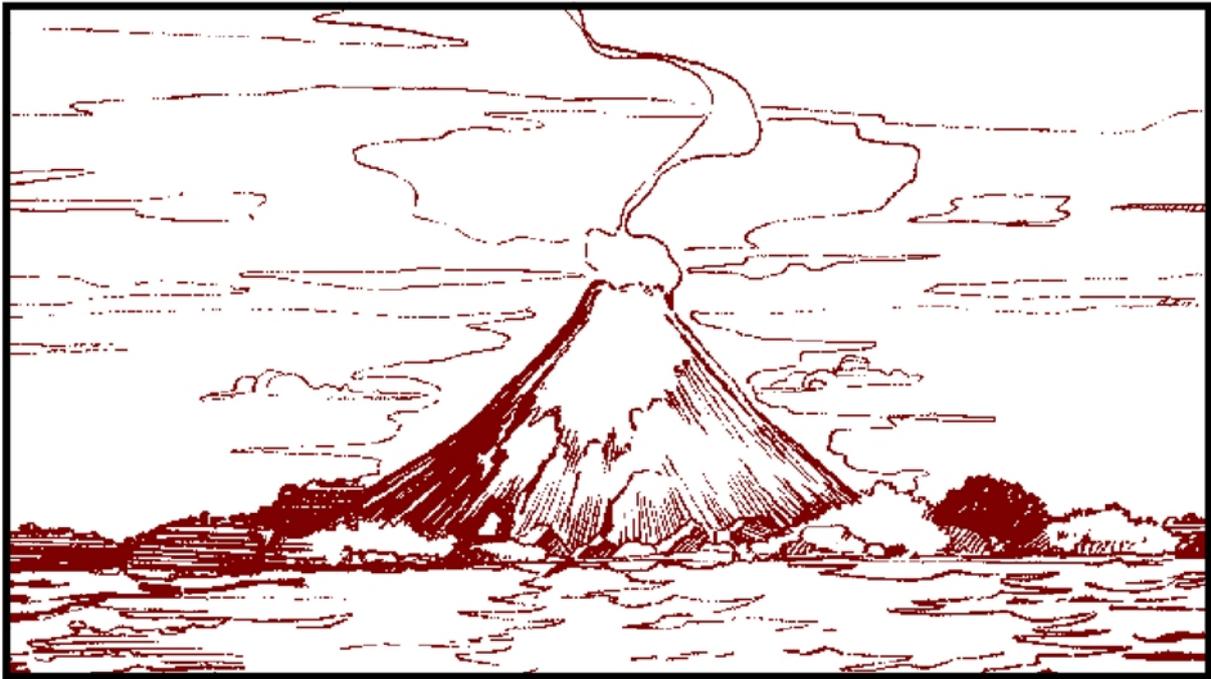
Die Karte von Britannia



Insel des Avatar



Die Kolonie des Abgrunds



Mit der Erlaubnis von Lord British setzten wir Kolonisten und Siedler vor fünf Jahren die Segel zur Insel des Avatar. Nach einer kurzen, und doch schwierigen Reise erreichten wir die sich aus den Wellen erhebende, trostlose und unheil kündende Insel.

Wir vergeudeten keine Zeit und begannen sogleich die Insel zu kartographieren. Wir hielten nur kurz inne, um an den Zwillingsschreinen zu meditieren und den Eingang zum Verlies Hythloth wieder zu versiegeln. Unsere Gruppe von Krieger, Magiern und anderen Pionieren begannen dann den Abstieg in den legendären Abgrund. Die Eruptionen und Verwerfungen der Vergangenheit haben viele der ehemals hier hausenden Bestien aus den Tiefen vertrieben, und nun, da die Insel wieder stabil ist, können wir hier in relativer Sicherheit leben. Dennoch stoßen unsere Kämpferinnen und Kämpfer hier auf viele Herausforderungen, die sie zwingen, wieder und wieder ihre Tapferkeit unter Beweis zu stellen.

Lord British wünschte, eine Siedlung auf der Oberfläche unserer Insel zu errichten, als Verbindungsstelle zwischen uns und dem Rest Britannias. Baron Almiric, früherer Pikör der Jagdhunde des Königs, wurde dazu berufen, die Siedlung zu verwalten. Seine Männer haben einen groben Steinturm errichtet, und die Fertigstellung einer kleinen Festung sollte nur noch wenige Jahre dauern.

Lord British räumt uns möglicherweise alsbald einen Sitz in seinem Rat - das hieße, wir würden den gleichen Status wie die Acht Städte der Tugenden erlangen. Wenn es so kommen sollte, ist dies der Verdienst der Bruderschaft, die wir unter den verschiedenen Kulturen geschaffen haben, die diese Kolonie besiedeln: Ritter, Bergvolk, Seher, Echsenmenschen, Goblins und Trolle.





Ritter der Crux

Die ersten, die dem Aufruf zur Gründung einer Kolonie folgten, waren die Ritter von Jhelom. Diese Kämpfer aus der Stadt, die Lord British der Tapferkeit gewidmet hatte, wurden von der Tapferkeit unseres Unternehmens angezogen.

Hier haben die ehemaligen Krieger von Jhelom den Orden des Crux Ansata - ein alter Begriff für das Ankh – gebildet, in der Hoffnung, eine Organisation zu gründen, die mit dem angekündigten Orden der Silberschlange konkurrieren können würde. Sie hoffen, eines Tages über umfangreiche Ausbildungseinrichtungen und Baracken für junge Rekruten zu verfügen, aber zurzeit sind die Bedingungen primitiv.



Krieger und Magier, auch wenn sie traditionell nicht direkt Feinde sind, haben sich in der Welt Britannias oft gestritten. Das ist in unserer Kolonie anders, denn die Ritter des Crux Ansata sind auf unsere Magier angewiesen, um magisches Licht und Heilung zu erlangen. Deshalb sind Magier und Kämpfer freundliche Verbündete im Abgrund.

Unsere Ritter haben auch viele Vorurteile abgebaut, die sie ihr Leben lang begleitet haben und Freundschaften mit ihren traditionellen Feinden - unseren Troll-, Goblin- und Echsenmenschen-Mitbürgern geschlossen. Jeder Kämpfer, der sich auch nur die geringste Verfehlung gegen den strengen Kodex des Crux Ansata zuschulden kommen lässt, muss sich dem Willen des Ersten Ritters unterwerfen, der stolz darauf ist, jederzeit eine der Verfehlung entsprechende Buße zu verhängen. Diese Methode der Disziplinierung hat so gut funktioniert, dass die Ritter zu strengen Verfechtern des Weges des Avatars geworden sind und oft die ersten sind, die Übeltäter ausfindig machen und vor unseren Gerichtshof bringen.





Bergvolk

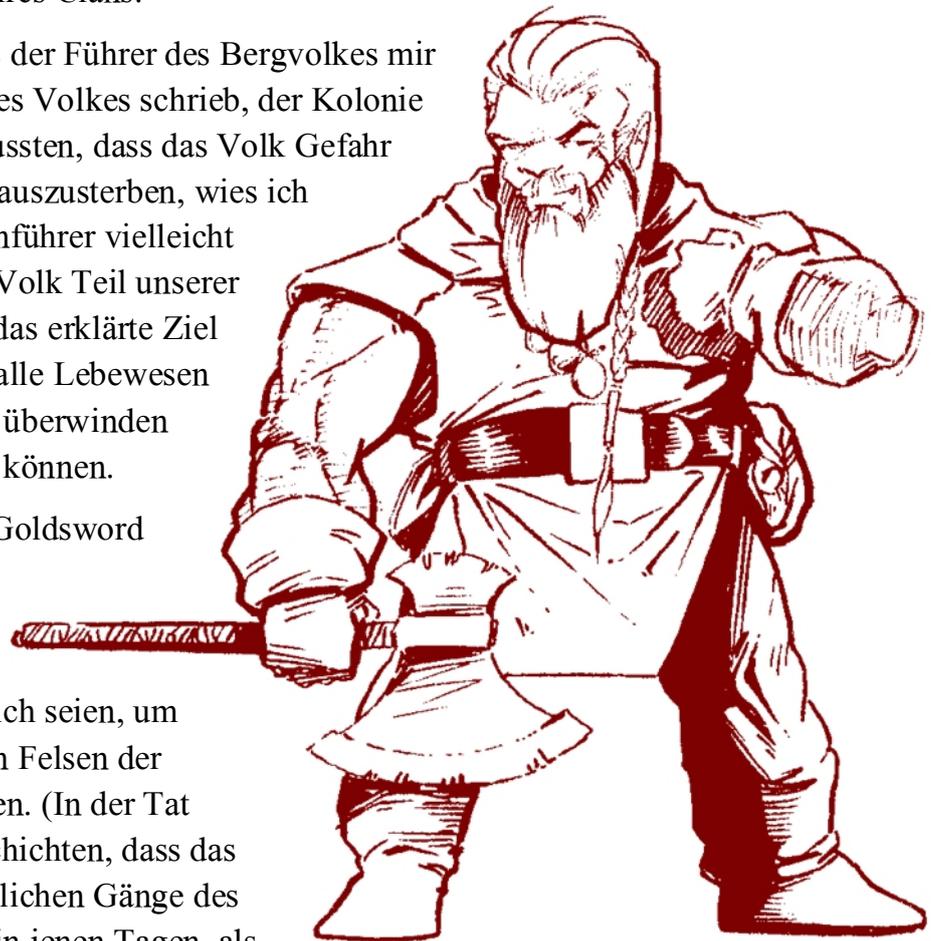
Unsere Kolonie im Abgrund ist ein Ort für Neuanfänge. Dies gilt sicherlich auch für das Bergvolk von Britannia.

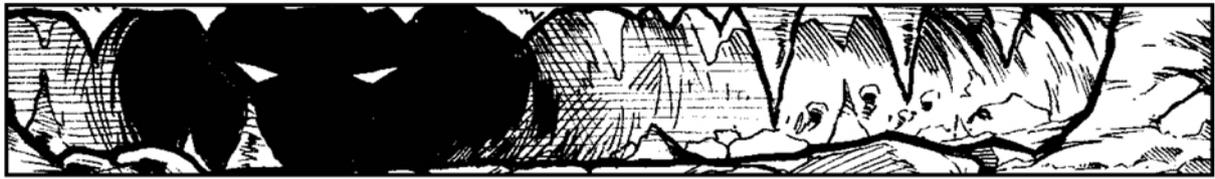
Das Bergvolk, früher bekannt als "Zwerge" – eine Bezeichnung, die sie verabscheuen - hat einen einzigartigen Lebensstil, der sich der traditionellen Handwerkskunst verschrieben hat. Doch ihr Misstrauen gegenüber Außenstehenden und ihre bekannte Liebe zu Edelmetallen haben sie im Laufe der Zeit in Verruf gebracht. Im vergangenen Jahrhundert gaben viele des Volks ihre alten Sitten auf, verließen ihre Häuser und heirateten außerhalb ihres Clans.

Ich war überrascht, als der Führer des Bergvolkes mir über den Wunsch seines Volkes schrieb, der Kolonie beizutreten. Da wir wussten, dass das Volk Gefahr lief, als eigene Kultur auszusterben, wies ich darauf hin, dass der Anführer vielleicht nicht wolle, dass sein Volk Teil unserer Stadt wird – in der es das erklärte Ziel ist, zu beweisen, dass alle Lebewesen kulturelle Eigenheiten überwinden und in Eintracht leben können.

Allerdings war Chief Goldsword hartnäckig und lag vollkommen richtig mit seiner Annahme, dass seine Leute nützlich seien, um Wohnquartiere aus den Felsen der Schlucht herauszuhauen. (In der Tat behaupten einige Geschichten, dass das Bergvolk die ursprünglichen Gänge des Abgrunds gebaut hat, in jenen Tagen, als die Insel des Avatars zum ersten Mal aus dem Ozean aufstieg.

Das Bergvolk hat sich hervorragend integriert und ist mit unseren Rittern und Sehern freundschaftlich verbunden. Sie halten sogar die Anwesenheit ihrer traditionellen Feinde, der Trolle, aus.





Seher des Mondsteins

An der Südspitze von Verity Isle wurde die Stadt Moonglow von den Magiern Britannias als eine Siedlung gegründet, die die Tugend der Ehrlichkeit verkörpert. Die Zauberer dieser Stadt gehörten zu den ersten, die sich freiwillig als Kolonisten meldeten, und ein ganzes Kontingent von Magiern begleitete mich auf unserer ersten Reise auf die Insel des Avatar.



Unsere Magie-Anwender haben ihren eigenen Orden der Magie gebildet und bezeichnen sich selbst als die Alt-Erleuchteten Seher des Mondsteins.

Sie haben eine besonders enge Beziehung zum Bergvolk - es waren diese, die die Wohnräume der Seher aus den Felswänden der Schlucht herausgehauen haben.

Die Seher haben sich notwendigerweise dafür entschieden, sich auf jene Magie zu spezialisieren, die in unserem unterirdischen Aufenthaltsort am nützlichsten ist - Zaubersprüche des Lichts, der Nahrung und des Komforts. Sie führen zudem viele magische Experimente durch und hoffen, unter den Pflanzen, die natürlicherweise im Abgrund wachsen, neue Reagenzien zu finden. Die Seher haben unsere Forscher gebeten, Proben von allem, was sie finden, mitzubringen.

(Die Seher sprechen nicht direkt mit mir über ihre Angelegenheiten, aber ich habe sie gelegentlich belauscht. Während die Acht Tugenden einige der Magier dazu veranlasst haben könnten, hierher zu reisen, glaube ich, dass die meisten gekommen sind, um Experimente durchzuführen. Es wird gesagt, dass der Große Abgrund in ganz Britannia einzigartig ist, weil die Barriere zwischen den Dimensionen hier besonders durchlässig ist. – Corby)



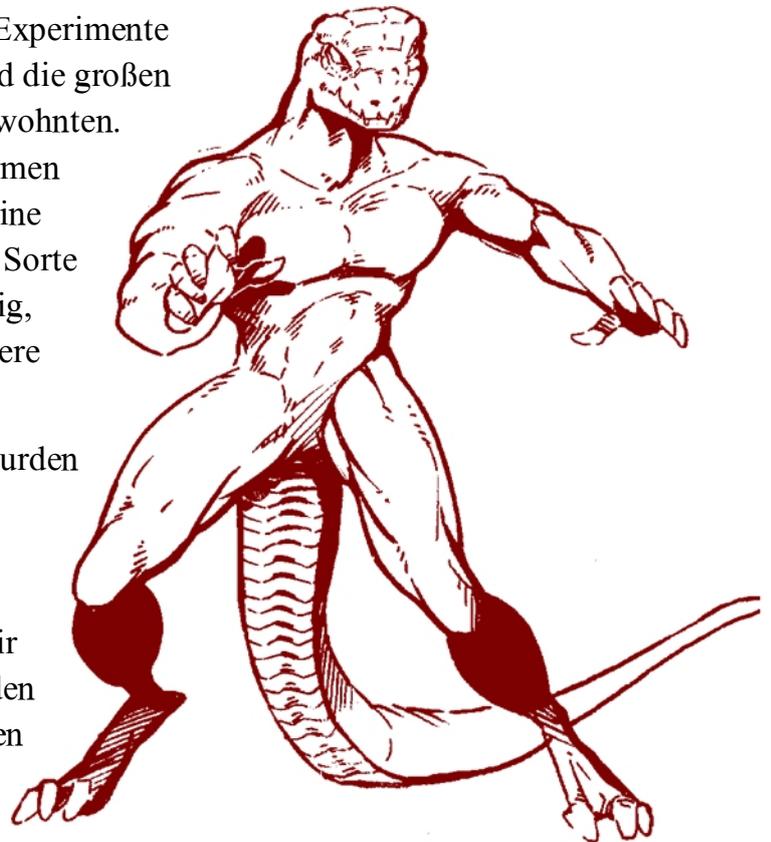


Echsenmenschen

„Das Zeitalter der Finsternis“ ist der Name für jene lange zurückliegende Zeit, als die Triade des Bösen die Welt heimsuchte. Zur gleichen Zeit, zu der Lord British zum ersten Mal unsere Welt betrat, perfektionierte ein junger Magier namens Mondain seine Fähigkeiten in den arkanen Künsten. Der Zauberer tötete seinen eigenen Vater, Wolfgang, um einen Edelstein mit mystischen Kräften in seine Gewalt zu bringen. Mondain missbrauchte das Juwel zu seinen eigenen, teuflischen Zwecken und begann einen Feldzug der Zerstörung und Vernichtung gegen die ganze Welt.

In der Hochphase seiner widerwärtigsten Experimente sezierte Mondain seine eigenen Diener und die großen Reptilien, die damals in den Südsümpfen wohnten. Indem er die Körperteile beider Lebensformen mittels Magie wiedervereinigte, schuf er eine Vielzahl von seltsamen Theropoden. Eine Sorte dieser Kreaturen erwies sich als lebensfähig, und so kamen die Echsenmenschen in unsere Welt.

Nachdem Mondain getötet worden war, wurden die Echsenmenschen so lange gejagt, bis keiner mehr übrig war. Zumindest glaubte man das, bis unsere Kolonisten begannen den Abgrund zu besiedeln! Hier fanden wir den letzten Clan der in den Grotten lebenden Reptilien. Inspiriert von Mitgefühl verboten wir das Töten der Kreaturen und lehrten sie den Weg des Avatars.



Zu unserer Freude verstehen die Echsenmenschen unsere Sprache heute, wenngleich sie sie nicht zu sprechen vermögen.

Goblins und Echsenmenschen leben gemeinsam in den feuchteren Gebieten des Abgrunds und pflegen eine freundschaftliche Rivalität mit dem Bergvolk. (dieses hasst die Feuchtigkeit und würde am liebsten den Abgrund durch Kanäle entwässern, wenn man sie gewähren ließe!).





Goblins

Die Goblins entstammen verbotenen arkanen Experimenten, die von wahnsinnigen, machtsüchtigen Magiern an Gefangenen und anderen Opfern durchgeführt wurden. Während des Dritten Zeitalters der Finsternis züchtete Exodus die Goblins zu einer Armee heran, die seiner niederträchtigen Sache zu Diensten waren. Nach seiner Niederlage verschwanden die Überlebenden vom Antlitz Britannias - gejagt von Angehörigen der Bürgerwehr oder in andere Welten verbannt. (Zu jener Zeit waren die Goblins so lose mit dieser Welt verbunden, dass ein einziger Zauber sie von dieser Existenzebene vertreiben konnte.)

Erst nachdem unsere Proklamation bekannt geworden war und all jenen, die sich verpflichten würden, mit uns dem Pfad des Avatars zu folgen, Gnade versprach, tauchten die Goblins wieder auf. Eine Delegation des Goblinvolks erschien vor den Toren des Schlosses von Lord British und bat um eine Audienz bei diesem. Nicht nur eine, sondern zwei Goblins-Arten hatten sich nach den Tagen von Exodus versteckt gehalten.

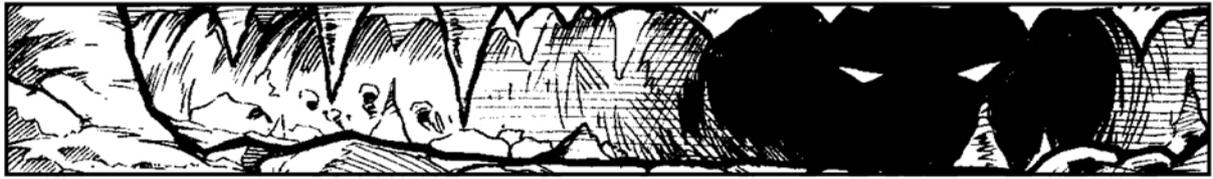
Die Grauen Goblins, ursprünglich Bergbewohner, hausten in den Höhlen der Schlangentrückenberge. Die in den Wäldern lebenden Grünen Goblins versteckten sich, indem sie sich an die Ufer eines unterirdischen Flusses in der Nähe des giftigen Sees Venom zurückzogen.



Heute machen die tugendhaften Goblins ein Drittel unserer Gemeinschaft aus. Es gab eine Zeit, in der ein Grüner Goblin lieber einen Grauen Goblin töten wollte als jeden anderen Feind, aber der Pfad des Avatars hat die Stämme als Brüder zusammengebracht.

(Obwohl die beiden Arten heutzutage nur selten ernstlich aneinandergeraten, versuchen die Grauen und die Grünen immer noch, sich in Sachen Tugend gegenseitig zu übertreffen, wann immer dies möglich ist. Alte Feindschaften sterben schwer. – Corby)





Trolle

In der Gegend, in der ich aufgewachsen bin, ist es nicht ungewöhnlich, dass Trolle den gelegentlichen Reisenden überfallen. Mehrmals habe ich solche Wegelagerer gesehen, die an Kreuzen entlang des Weges hingen, nachdem sich die Justiz mit ihnen befasst hatte. Bis ich den Schrein des Mitgefühls besuchte, war mir daher nicht aufgefallen, wie zivilisiert Trolle eigentlich sind. Immerhin benutzen sie ausgereifte Waffen (die uns gestohlen wurden), tragen (zerfetzte) Kleidung oder Tierhaut und sprechen eine grobe Form unserer Sprache.

Die Neugierde trieb mich dann dazu, das Lyzeum auf der Verity Isle zu besuchen, wo ich erfuhr, dass die Trolle einst Bergbewohner gewesen sind. Im Laufe der Geschichte sind sie jedoch immer näher an die Zivilisation herangerückt - heute findet man sie häufig entlang von Straßen und unter Brücken. Ich kam zu der Überzeugung, dass die Trolle durchaus Kandidaten für den Pfad des Avatars wären.

Meine Diener und ich reisten zwei Jahre lang durch Britannia und rekrutierten Trolle für unser großes Experiment. Viele der Wesen lehnten uns ab, und einige waren wir gezwungen, in Selbstverteidigung zu töten. Ich freue mich jedoch, berichten zu können, dass die Trolle unsere Lebensweise akzeptiert haben und nun einen wichtigen Teil unserer Gemeinschaft ausmachen. Es war für viele schwierig, die Anwesenheit der Trolle zu akzeptieren. Die Ritter wurden von Jugend an darauf trainiert, solche Kreaturen zu töten, sobald sie sie erblickten und Goblins sind ein Lieblingsessen der Trolle. Nichtsdestotrotz haben die Tugenden gesiegt.

(Und die Trolle, die beim Verzehr von Goblinfleisch erwischt werden, werden sofort verbannt. – Corby)

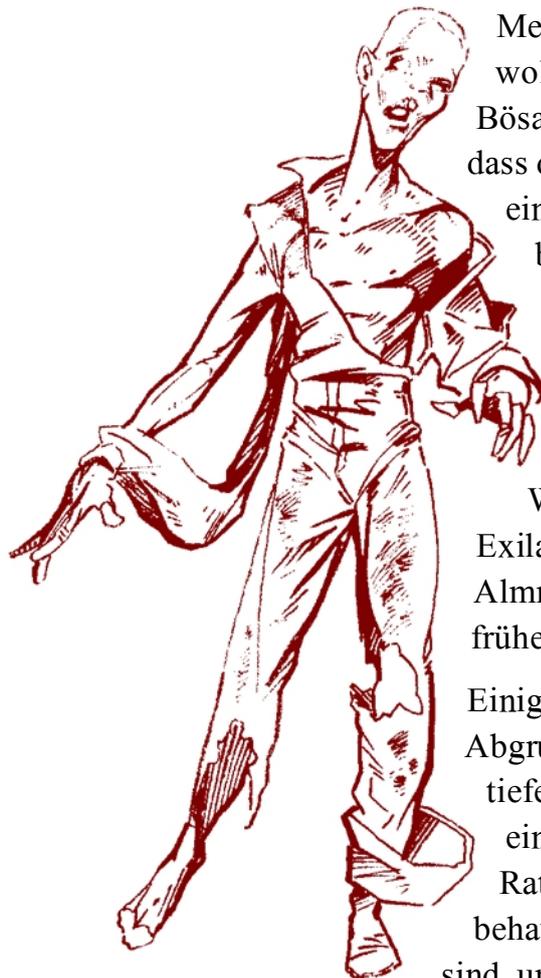




Exilanten

(Was folgt, wurde von mir im Interesse von Ehrlichkeit und Gerechtigkeit geschrieben. Die Tatsache, dass Sir Cabirus diese Tatsachen nicht in seine eigenen Schriften aufgenommen hat, war zweifellos ein einfaches Versehen. – Corby)

Einige Kolonisten erweisen sich als unfähig oder nicht willens, nach dem Kodex des Avatar zu leben. Einige wenige wurden durch das Leben im Abgrund, der hart und trostlos ist, entmutigt. Einige waren früher böse



Menschen, die ehrlich den Acht Tugenden folgen wollten, durch Willensschwäche aber zur Bösartigkeit zurückkehrten. Es gibt Leute, die sagen, dass der Abgrund selbst dafür sorgt, den Charakter eines Menschen zu unterminieren, aber Sir Cabirus betrachtete dies als reinen Aberglauben.

Diejenigen, die nicht in Frieden mit dem Rest von uns leben können, werden gebeten, sich zu separieren, und wenn sie nicht aus eigenem Willen gehen, werden sie notfalls mit Waffengewalt dazu getrieben. Die meisten Exilanten schließen sich dem Bergfried von Baron Almric an oder segeln von dort zurück in ihre früheren Ländereien.

Einige dieser Exilanten steigen jedoch weiter in den Abgrund hinab als irgendein Kolonist. Ritter, die die tieferen Tiefen erforscht haben, erzählen von einsamen Wesen - sie nennen sie "Ghule" die Ratten und Ungeziefer fressen. Unsere Krieger behaupten, dass die Exilanten physisch degeneriert sind, und sie, obwohl sie einst von verschiedener

Abstammung und Hautfarbe waren, heute alle einen fast einheitlich grausigen Anblick bieten.

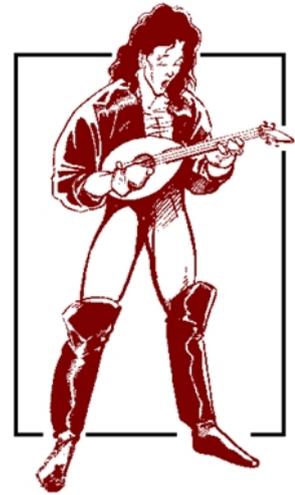
Ich vermute, dass es sich dabei um Geschichten handelt, die nach ein paar Runden Bier farbenfroh ausgeschmückt worden sind, denn wer kann so etwas glauben!



An Jene, die sich hierberwagen

Dieser Abschnitt ist ein Leitfaden für diejenigen, die sich bewegt fühlen könnten, unserer Kolonie beizutreten. Dieser raue Ort ist ungeeignet für Menschen von zartem Gemüt oder unsicherer Hand! Insbesondere suchen wir Siedler dieser acht Berufe:

Barde. Minnesänger mit fröhlichen Liedern und inspirierenden Erzählungen könnten uns unser trostloses Dasein erleichtern, und unsere Kolonie ist es sicherlich wert, dass man sie in ein oder zwei Liedern besingt. Barden, die die Reise zur Insel des Avatar in Betracht ziehen, müssen jedoch bereit sein, tapfere Taten zu vollbringen, und sie nicht nur aufzuzeichnen! Viele Barden sind sehr geschickt mit Schleuder und Armbrust, ganz zu schweigen von den arkanen Künsten - das sind Talente, die hier immer gebraucht werden.



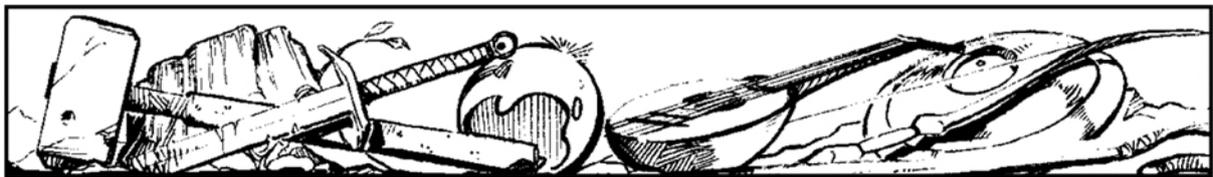
Druide. Wir suchen zudem eine Reihe von Druiden, um uns zum Abgrund zu begleiten. Wir hoffen, dass sie in der Lage sein werden, ihre mystischen Fähigkeiten zu nutzen, um einen geweihten Hain dazu zu bringen, in unserem Abgrund Wurzeln zu schlagen. Viele Druiden beherrschen Bogen oder Streitkolben und wären daher doppelt nützlich. Druiden meiden im Allgemeinen das Tragen von Metallrüstungen. Hier ist das gut so, denn im Abgrund tragen jegliche Geräusche weit und solche Rüstungen sind laut.

Kämpfer. Diejenigen Krieger, die sich uns anschließen wollen, müssen den Anforderungen unserer Kampfgesellschaft, des Ordens des Crux Ansata, genügen. Zukünftige Ritter sollten ihr Leben im Kampfplatz verbracht haben und alle Waffen und Rüstungen beherrschen. (Der Orden hat insbesondere das zweischneidige britannische Schwert als geeignete Waffe in der Enge des Abgrunds befunden.)

Pferde sind in unserer Umgebung unpraktisch, und wir haben keine Möglichkeit, sie zu füttern oder unterzubringen, also lasst sie zurück.

Der Orden betrachtet Magie traditionell als Energieverschwendung – Ritter überlassen die Zauberei den Magiern.





Magier. Wie bei den Kämpfern müssen Zauberer, die unserer Kolonie beitreten wollen, bereit sein, die Anforderungen einer brüderlichen Organisation zu erfüllen, die einzigartig im Abgrund ist. Das ist unsere magische Gesellschaft, die Alt-Erleuchteten Seher des Mondsteins. Ihre Statuten ermutigen Magie-Anwender dazu, Rüstungen zu meiden, die nicht aus Stoff bestehen, und neben Stab, Schleuder oder Dolch keine Waffen zu tragen. (Magische Waffen sind von dieser Beschränkung natürlich ausgeschlossen.) Jedoch hindert kein natürliches oder magisches Gesetz die Zauberwirker daran, die Rüstung und die Waffen zu nutzen, die sie bevorzugen und viele der jüngeren

Seher entscheiden sich für die schwersten Waffen und Rüstungen, die sie tragen und nutzen können. Wie dem sei dienen die Regeln der Seher dazu, dass der Magier sich auf seine Hauptaufgabe konzentriert - das Wirken von Magie.

Paladin. Ich habe in letzter Zeit oft bedauert, dass ich die Begleitung von Angehörigen dieses Berufsstandes nicht stärker unterstützt habe, da es nützlich sein könnte, Kolonisten mit Erfahrung sowohl in der Magie als auch im Kampf zu haben. Es ist bekannt, dass Paladine gewaltige Krieger und geschätzte Verbündete sind.





Waldläufer. Mit dem Kommen der Druiden, sollte es mir gelingen, sie zu rekrutieren, um einen Hain im Abgrund zu errichten, werden wir natürlich auch Wesen des Waldes aller Art willkommen heißen. Ich habe oft gedacht, dass Waldläufer hier nützlich sein könnten, um eindringende Raubtiere aufzuspüren, und ihre Ausbildung in der Lehre des Waldes könnte uns über einige der seltsamen Kreaturen aufklären, die wir finden.

Hirten. Ich habe über die Einbringung von Schafen in den Abgrund nachgedacht und möchte aus diesem Grund Hirten ermutigen, sich auf den Weg zu unserer Insel zu machen. Hirten sind in ihrer Ausbildung sehr unterschiedlich, manche sind mit bestimmten Waffen oder sogar Zaubersprüchen vertraut, aber das eine Merkmal, das allen Hirten zu eigen ist, ist eine gewisse Demut, die hier sehr willkommen wäre.



Kesselflicker. Unsere Gemeinde hat großen Bedarf an jedem, der Metall- oder Holzgeräte (vor allem Waffen) reparieren kann. Solche Handwerker sollten der Natur unserer Siedlung wegen aber auch Krieger sein. Ich glaube nicht, dass die bekannte Abneigung der Kesselflicker gegen Magie hier ein Problem darstellen wird, denn unsere Magier sind nie aufdringlich.



Magie in der Tiefe



In den ersten Jahren unserer Besiedlung hier im Abgrund haben unsere Magier viel über die Natur der Magie an diesem seltsamen Ort gelernt. Das, was im Folgenden geschrieben steht, ist als Leitfaden derjenigen Pilger gedacht, die auf dem Pfad der Magie wandern und sich unserer Gesellschaft vielleicht anschließen möchten, damit Sie nicht unnötig Dinge mitbringen, die hier unbrauchbar sind.

(Vielen Dank an Seher Danlock, der mich an den Stellen beraten hat, an denen meine natürlichen Begabungen und mein Lernen versagten.)

Eine Geschichte der Magie

Viele heute lebende Menschen wissen nicht, dass die Magie - oder die "schrecklichen Künste", wie die arkanen Künste früher genannt wurden - einst eine verlorene Kunst in dem Land war, das wir heute Britannia nennen. Die Herrscher der verschiedenen Stadtstaaten erkannten das große Übel, das durch das Wirken von mächtigen Zaubersprüchen beschworen werden konnte, und setzten ein strenges Verbot der Ausübung von Magie durch.

Leider gab es einen, der sich diesem Verbot nicht unterworfen hat. Sein Name war Mondain, und seine böse Zauberei brachte das erste Zeitalter der Finsternis hervor. Um ihn zu besiegen, nahmen einige gute Bürgerinnen und Bürger die lange nicht mehr benutzten Bücher der Magie aus ihren Regalen und erneuerten ihr Wissen über die arkane Welt, um so ihre Macht gesammelt gegen die Zaubersprüche von Mondain dem





Teuflischen einsetzen zu können.

Seit der Niederlage von Mondain sind viele Zeitalter vergangen, aber die Mächte des Bösen waren durch ihre Kenntnis der Magie stets eine Bedrohung für unsere friedliche Welt. Deshalb haben unsere eigenen Magier ihre Studien nie abgebrochen und die Anzahl und Kraft ihrer Zauber im Laufe der Zeit stark erhöht.

Ein Magier, der auch ein wahrer Anhänger des Weges des Avatars ist, weiß um seine große Verantwortung, die arkanen Kräfte, die er besitzt, weise einzusetzen.

Die oberste Tugend aller Magier ist Ehrlichkeit, denn ein Magier muss danach streben, frei von Illusionen oder Verwirrungen zu sein - er muss die Welt so sehen, wie sie wirklich ist, seine eigenen Grenzen kennen und eigenes, unangemessenes Verlangen im Zaume zu halten wissen. Sollte ein Magier die arkanen Künste für seinen persönlichen Gewinn oder seine Rache nutzen, könnte er feststellen, dass seine Kräfte ihn verlassen haben.

Die Wege der Magie sind vielfältig und seltsam, und auch unsere weisesten und gelehrtesten Magier haben noch viel zu lernen. Wir glauben, dass die magischen Energien in acht Zirkeln angeordnet sind, die sich alle um ein gemeinsames Zentrum legen, und jeder Zirkel größer ist, als jener der ihm vorausgeht. Unsichtbare Bindungen verbinden diese Energielinien mit dem Wirken der physischen Ebene. Wenn ein Magier durch Lernen sein Wissen vergrößert, vergrößert sich auch seine Reichweite hin zu den höheren Zirkeln der Energie, bis er schließlich sogar die Zaubersprüche des Achten Zirkels zu meistern vermag.

Ein wichtiges Element bei der Manipulation dieser arkanen Energien ist die Verwendung der Silben der Magie, denn wenn ein Magier nicht die richtigen Worte der Macht sprechen kann, wird ihm die Energie der Zirkel verwehrt bleiben.

Runenmagie

Die Magier unter unseren ursprünglichen Kolonisten entdeckten schnell, dass die Regeln der Magie, wie sie im Rest der Welt bekannt sind, nicht für unsere neue unterirdische Heimat gelten. Wie jeder, der sich mit der Geschichte unserer Welt beschäftigt hat, wissen wird, haben sich in der Nähe des Großen Stygischen Abgrunds viele gigantische und dramatische Ereignisse ereignet – tatsächlich entspringen der Abgrund und die Insel selbst den Energien des Arkanen! Unsere führenden Magier glauben, dass die immense Freisetzung von arkaner Energie in vergangenen Zeiten das





dimensionale Gewebe hier derart ausgedünnt hat, dass sich die Gesetze anderer Welten mit den mystischen Prinzipien unserer Welt vermischen und diese sogar negieren können.

Erstens erfordert das Zaubern von Magie innerhalb des Abgrunds keine Verwendung von Reagenzien. Arkane Zutaten wie Schwefelasche, Ginseng, Spinnenseide, Nachtschatten, Schwarzperlen, Blutmoos oder Knoblauch sind fehl am Platz in unserer Gemeinde.

Zweitens sollten neue Kolonisten ihre Zauberbücher zurücklassen. Wir haben einen Weg gefunden, im Abgrund Magie zu wirken, der es nicht erfordert, dass der Benutzer einen schweren Folianten mit sich herumträgt. Stattdessen gibt es, verstreut in den Gängen in der Tiefe, spezielle Steine, die mit mystischer Kraft aufgeladen sind.

Jeder dieser Steine ist mit einer Rune beschriftet, die seine Natur identifiziert. Diese Runensteine ähneln in ihrer Funktion den Worten der Macht, die in für gewöhnlich in der britannischen Magie verwendet werden. Jeder Magier kann die Zauber solcher Runensteine wirken, solange er die notwendige Erfahrung besitzt, die Zauber des entsprechenden Zirkels zu nutzen.

Drittens können Runensteine nur dann verwendet werden, wenn sie in einem geeigneten Behälter aufbewahrt werden. Unsere Seher haben zu diesem Zweck spezielle Taschen verzaubert und stellen euch bei eurer Ankunft einen Runenbeutel zur Verfügung.

Viertens müssen die Magier in der Tiefe die physischen Gesten, die mit dem Zaubern verbunden sind, beherrschen. Wir haben hier fehlerhafte Zauber beobachtet, obwohl alle anderen Bedingungen erfüllt waren, und wir führen diese Fehlschläge auf einen Mangel an Zauberfertigkeit seitens des Magiers zurück.

Schließlich ist es für einen Runenmagier genauso wichtig, Mana zu besitzen wie für jeden anderen britannischen Magier, denn das ist die Energie, die alle Zauberei benötigt. Die mystische Energie wird wiederhergestellt, wenn ein Magier schläft, oder manchmal durch die Verwendung von arkanen Objekten wie Schriftrollen.



Bestiarium

Das zukünftige Mitglied unserer Gemeinschaft sollte den Mut nicht sinken lassen, wenn es im Folgenden erfährt, dass es viele wilde Kreaturen gibt, die den Abgrund bewohnen. So zahlreich und vielfältig sie auch sind, sie haben den Schwertern unserer Ritter nichts entgegenzusetzen.

(So erzählen es die Ritter jedenfalls. – Corby)

Blutwürmer

Diese abstoßenden grünen Kriecher sind entfernt verwandt mit den gewöhnlichen Moderwürmern von Britannia, sind aber von solch aggressiver Natur, dass sie einer zehnmal größeren Kreatur angemessen wäre. Sir Broderick stolperte über ein unterirdisches Nest dieser Ungeziefer und entdeckte schnell, dass sie nicht so leicht zu töten waren wie Moderwürmer. Auf der Suche nach einem besseren Ort, um sich den Bestien entgegen zu stellen, zog sich der Ritter zurück - nur um zu bemerken, dass die Würmer ihn mit zielstrebigem Entschlossenheit verfolgten. Broderick konnte sie schließlich alle töten, starb jedoch kurz darauf an



einer Vergiftung, die er sich beim Kampf gegen die Würmer zugezogen hatte. Selbstlos notierte er im Sterben liegend seine Beobachtungen, die kürzlich von Forschern geborgen werden konnten. Die Leiche des guten Ritters aber wurde nie gefunden.

Feuer-Elementare

Diese Wesen des Feuers, die nach Ausbrüchen von Lava im letzten Zeitalter in den Abgründen sich selbstüberlassen wurden, gehören zu den gefährlichsten Feinden des



Abgrunds. Zunächst einmal sollte man wissen, dass diese Elementare die Fähigkeit haben, Teile von sich selbst - Kugeln lebendigen Feuers - auf ihre Gegner zu schleudern. Zweitens sind sie furchteinflößende Krieger: Sie greifen schnell mit ihren flammenden Armen an, sind wendig genug, um den meisten Schlägen zu entkommen, und robust genug, um schweren Schäden zu verkraften. Da sie einen Menschen mit nur wenigen Schlägen töten können, ist es oft ratsam, sich ihrer Aufmerksamkeit zu entziehen, indem man ihnen fernbleibt und dort

ruhig an ihnen vorbeigeht (Elementare sollen fast blind sein).

Flederaffen

Auf der Liste der lästigsten Elemente in unserer unterirdischen Heimstatt rangieren die Flederaffen sogar noch unterhalb der Kobolde. Die vogelartige Kreuzung zwischen Fledermaus und Affe besitzt keinerlei Ehre, sondern führt stattdessen ihren Kampf,



indem sie hinunterstürzt, um einen Treffer zu erzielen, und sich dann schnell wieder entfernt, um außerhalb der Reichweite der eigenen Waffen zu kreisen. Schlimmer noch, die Tiere sind so schnell und wendig, dass sie auch im Nahkampf schwer zu treffen sind. Diese bösen Kreaturen sind in ihren Angriffen aus dem Sturzflug heraus extrem genau, obwohl sie glücklicherweise zu klein sind, um mit einem einzigen Schlag großen Schaden anzurichten. Wir würden dieses Geschmeiß vernichten, wenn wir könnten.

Fledermäuse

Diese Plagegeister vermehren sich in den entlegeneren Teilen der Unterwelt.

Fledermäuse sind vogelähnlich, aber mit einem rauen Fell anstelle von Federn



bedeckt. Fledermäuse sind lästige Gegner, da sie sehr wendig und schwer zu treffen sind und fast immer in Herden vorkommen.

Unsere Ritter berichten, dass sie zwei Arten von Fledermäusen im Abgrund gefunden haben.

Höhlenfledermäuse sind nicht als furchterregende Gegner bekannt, die es vorziehen, Schlachten zu vermeiden, wenn sie es können. Da sie schwarz wie die Nacht sind, sind sie schwer zu sehen, können aber durch die hohen Quietschgeräusche,

die sie bei der Kommunikation untereinander erzeugen, geortet werden. Man kann sie leicht mit einem gut platzierten Schlag töten.

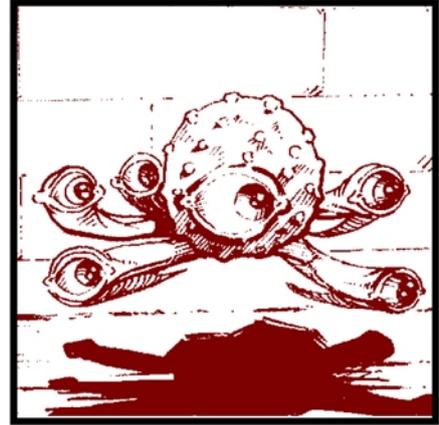
Die Vampirfledermaus andererseits ist eine robuste Kreatur, die Gegner zu suchen scheint. Dieses raffinierte Tier, das sich durch sein rotes Fell von der Höhlenfledermaus unterscheiden lässt, greift lieber von oben an und kann leicht übersehen werden, wenn man seine Augen auf den Boden gerichtet hält und nach Fallen oder Gold sucht. Hüte dich vor dem Biss der Vampirfledermaus, denn das Gift, das sie freisetzt, ist stark genug, um die Haut zu verätzen.



Gaffer

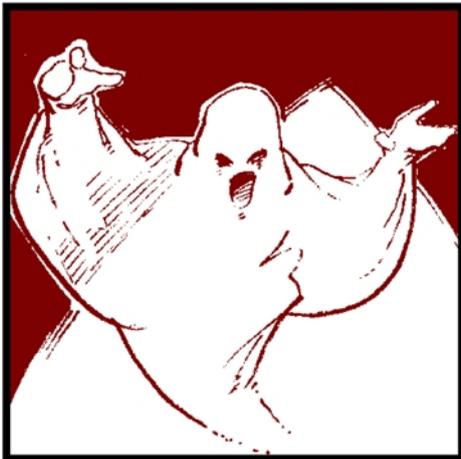
Sicherlich wurde dieses Geschöpf mit magischen Mitteln erschaffen, denn die Natur hätte ein solches Ungeheuer nicht hervorgebracht.

Die Gaffer schweben durch die Gänge unserer Schlucht, und entdecken Eindringlinge mithilfe ihrer vielen Augen mit Leichtigkeit. Unterschätzen Sie nicht die Gefahr, die von diesen Kreaturen ausgeht – ein Angriff eines Gaffers – angekündigt durch ein Zwinkern des zentralen Auges oder der Drehung eines Augenstiels - schneidet so tief wie ein Schwerthieb, und dieses Tier verfehlt selten sein Ziel.



Geister

Unsere Seher wussten die Anwesenheit der verschiedenen Arten von spektralen Wesen nicht zu erklären, die hier zu finden sind. Wir wissen nicht, ob es sich dabei um die



Geister der Toten Britannias handelt oder nur um Wesen ätherischer Natur. Der typische Geist ist einem erfahrenen Krieger nicht ebenbürtig, denn zwei oder drei gut platzierte Schläge werden seine Essenz auslöschen, und in einem so kurzen Kampf kann der Geist seinen Gegner nicht ernsthaft verletzen.

Gefährlicher sind die selteneren, mächtigeren Geisterformen. Der Weiße Geist, der sich von einem typischen Geist

dadurch unterscheidet, dass er von strahlend weißer Farbe ist und nicht durchsichtig, ist in dieser Ebene körperhafter und so viel schwieriger zu töten. Daher dauert der Kampf gegen diesen Feind typischerweise viel länger - und der Weiße Geist kann seinen Feind in einer solchen Zeitspanne mühelos töten!



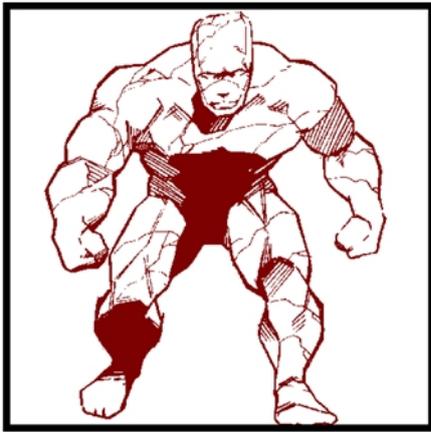
Die gefährlichste Form des ätherischen Wesens, die hier zu finden ist, ist der Dunkelgeist.

Schwarz wie die Nacht und nebelgleich wie ein Schatten, ist diese Kreatur schwer zu sehen, bis sie angreift – dann beginnen ihre Augen leuchtend golden zu strahlen.

Seher Moonwane hat beobachtet, dass Dunkelgeister mit großer Grausamkeit angreifen und glaubt daher, dass diese Geister die Essenz getöteter Monster sind.

Golems

Ob diese Monster im Abgrund natürlich sind, oder ob sie hier von alten Zauberern erschaffen wurden, die mit dunklen Mächten experimentieren, können auch unsere



weisesten Männer nicht sagen. Was wir wissen, ist, dass die Golems uns auf Sicht angreifen und dass noch kein einziger sterblicher Krieger mit ihrer furchterregenden Stärke und ihrem Widerstand gegen Schäden mithalten konnte.

Jede Art von Golem scheint aus einem anderen Element geformt worden zu sein, und sie unterscheiden sich auch etwas in der Masse. Der Erdgolem, eine braun gefärbte Figur aus festem Lehm, ist der kleinste. Dennoch ist es eine

beeindruckende Kreatur, die am besten von gut bewaffneten Gegnern bekämpft wird. Ritter Galloway behauptet, dass er einst einem solchen Golem entkommen sei, indem er in ein Labyrinth von Gängen eindrang - er denkt, dass diese Monster ihre Feinde auf Sicht verfolgen und wahrscheinlich schwerhörig sind.

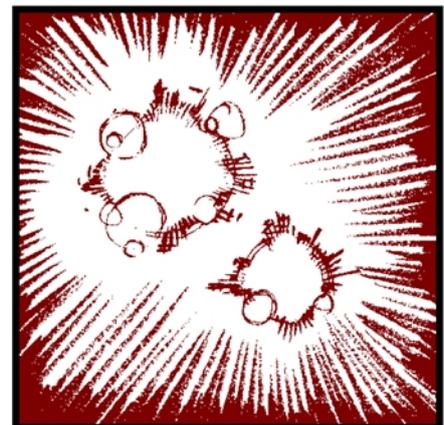
Der Steingolem ist größer als der Erdgolem und an seiner grauen Farbe zu erkennen. Da er einen Mann mit nur zwei Schlägen töten kann, und es anscheinend viele Schwertschläge braucht, um ihn zu töten, greifen unsere Ritter diesen Gegner nur in Gruppen an.

Die Schlimmste von all diesen unnatürlichen Kreaturen ist der Metallgolem, der sich durch seine fleckige Rost- und Stahloptik auszeichnet. Nur wenige Waffen können diesem gewaltigen Wesen Schaden zufügen, während ein einziger Schlag eines Metallgolems einen Krieger lebenslang verkrüppelt zurücklassen kann. Ritter Galloway kam zu dem Schluss, dass Metallgolems praktisch blind wären, aber sein kürzlicher Tod durch ihre Hände hat diese Theorie in Verruf gebracht.



Irrlichter

Mit der harmlosen Erscheinung schwebenden Lichts erscheint das einsame Irrlicht des Abgrunds wie eine schöne Erscheinung. Das Gegenteil ist der Fall. Irrlichter sind beinahe unzerstörbare Massen von Energie und angesichts ihrer enormen Schnelligkeit und ihrer verheerenden elektrischen Angriffe können sie von gewöhnlichen Sterblichen nicht bekämpft werden. Unsere Seher halten sie auch für fähig, Magie zu wirken, und suchen sie oft auf, um sie in geheimnisvollen Angelegenheiten zu konsultieren.



Kopflöse

Habt nur kein Mitleid mit diesen elenden Missbildungen, denn die Kopflösen hegen eine unerbittliche Feindseligkeit gegen alle aufrechten Wesen mit Köpfen - Sie greifen kopflös an und kennen kein Pardon, es sei denn, sie stehen kurz vor ihrer eigenen Ausrottung. Da es keine sichtbaren Augen oder Ohren gibt, ist es schon lange ein Rätsel, wie die Kopflösen ihre Beute finden und verfolgen. Es ist eine einfache Sache, eine Gruppe dieser Kreaturen zu vermeiden, indem man Ruhe und einen entsprechenden Abstand hält.



Kobolde

Diese verdammten Gräuel, die anderswo in Britannia praktisch ausgestorben sind, überlebten im Abgrund, trotz unserer Bemühungen, jeden einzelnen von ihnen zu töten. Es handelt sich um ein übles Konglomerat, teils Dämon, teils Affe und teils anderer Kreatur oder gar Kreaturen (was ihre scheußliche grüne Färbung erklären würde).



Träge über größeren Klüften und Schluchten fliegend, verspotten sie unsere Ritter indem sie hin und wieder einen Stoß magischer Energie auf sie niederprasseln lassen. So sind uns Kobolde seit unserer Ankunft ein Ärgernis und Dorn im Auge. Sie sind schwach, wenn man sie in den Nahkampf

ziehen kann, und sie können leicht mit einem oder zwei Schwertschlägen erschlagen werden - wenn man denn an sie herankommt.

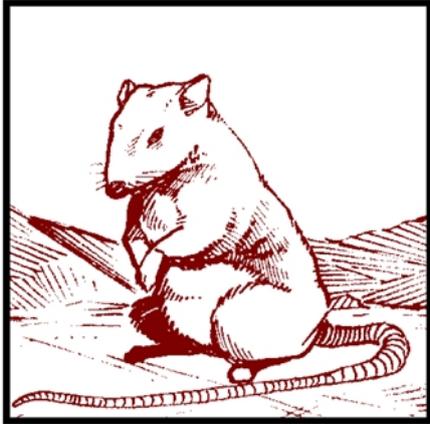
Moderwürmer

In den feuchten Tiefen der Unterwelt – dort wo Fäulnis alles befällt, Korrosion alles angreift und Verderbnis wütet – stößt man auf die fauligen Nester dieser abscheulichen Würmer. Kommt man nahe genug heran, um von einem Moderwurm erspürt zu werden, greift das Tier mit Sicherheit an. Ein gepanzerter Krieger hat von diesen Würmern wenig zu befürchten, aber ein schlecht gerüsteter Abenteurer könnte durch ihre schiere Anzahl ein zu leichtes Ziel sein.



Riesenratten

Im Laufe der Jahrhunderte sind die Nagetiere Britannias in den Katakomben und Tunneln, die dieses Land durchziehen, immer größer (und hungrier) geworden. Große Beweglichkeit und scharfe Zähne kennzeichnen diese Kreaturen. Selbst eine einzige Riesenratte stellt eine erhebliche Gefahr für den nur leicht bewaffneten Gegner



dar, obwohl ein erfahrener Krieger eine Riesenratte mit nur einem Schlag niederzustrecken vermag.

Von den Ratten, die sich im Abgrund entwickelt haben, konnten wir zwei Sorten unterscheiden.

Die Riesen-Braunratte, die häufig in den trockeneren oberen Ebenen anzutreffen ist, ist ein aggressives Tier mit der widerlichen Taktik, hochzuspringen, um ihre Zähne in die Kehle des Gegners zu schlagen.

Die Große Grauratte ist in den tieferen Tiefen zu finden, wo sie sich von dem Abfall ernährt, der von oben in den Abgrund gespült wurde. Aufgrund ihrer abscheulichen Fressgewohnheiten sind diese Ratten durchweg mit Keimen infiziert, die sie bei jedem Biss weitergeben. Es kommt selten vor, dass unsere Ritter mit Grauratten in Berührung kommen, ohne dass jemand in der Gruppe krank wird. Zum Glück kann man diesen Ratten oft ausweichen oder mit einer beherzten Verteidigung in die Flucht schlagen.

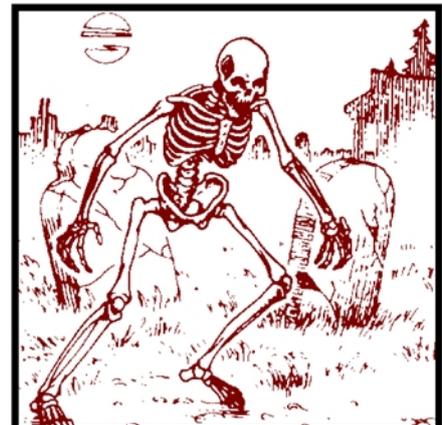
Schattenwesen

Es gibt wenig, was wir über dieses Wesen oder die Familie von Wesen sagen können – da wir natürlich nicht sehen können, was unsichtbar ist, wissen wir auch nicht, wie viele es sind. Das Schattenwesen gilt als ungemein machtvoll und ist weit mächtiger als ein einzelner Krieger. Wird ein Kämpfer von einem unsichtbaren Gegner angegriffen, so sollte er zunächst nach oben schauen, um herauszufinden, ob es sich um einen fliegenden Angreifer handelt und danach nach unten, damit nicht ein Wurm oder ein anderer Feind das Übel verursacht. Ist beides nicht der Fall, so muss er sich darauf einstellen, Ziel eines Angriffs durch ein Schattenwesen geworden zu sein und sollte beginnen in alle Richtungen um sich zu schlagen!

Skelette

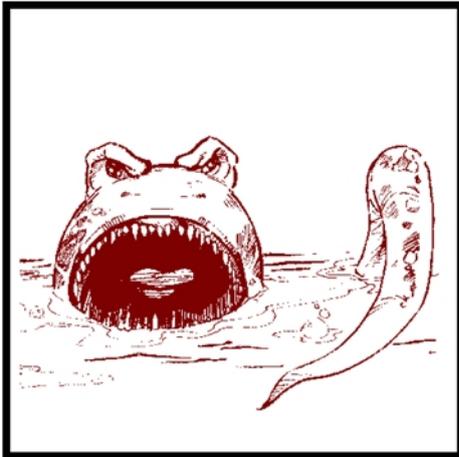
Möglicherweise in Folge der einzigartigen, arkanen Natur unserer Umgebung, können diese Untoten fast überall gefunden werden – manche denken, Skelette kriechen direkt aus den Felswänden des Abgrunds!

Darüber hinaus sind diese Monster meist in Gruppen anzutreffen (sollte man auf ein einzelnes Skelett stoßen, lauern vermutlich weitere in der unmittelbarer Nähe). Skelette hassen alle Lebewesen. Glücklicherweise sind sie schwache, ineffektive Krieger.



Lauerer

Meistens sind diese Tentakelmonster eher lästig als gefährlich. Lauerer leben in den unterirdischen Flüssen und Kanälen des Abgrunds und wurden noch nie an Land gesehen.



Normalerweise lauern sie direkt unter der Wasseroberfläche, sodass man nur ihre Augen und die Tentakel sieht. Wir wissen von einigen wenigen Fällen, in denen ein Lauerer einen Schwimmer verfolgt hat, und einmal wurde ein Tier so wütend, dass es Menschen direkt am Ufer versteckt angriff.

Ritter Willomar erzählt von der Begegnung mit einer wilden Varietät des Lauerer s in den tieferen Katakomben. Dieser Tiefen-Lauerer ist angeblich ein wahrer Riese. (Wir wissen nicht, ob es sich um ein einsames Monster oder eine neue Unterart handelt.) Seine wirkliche Größe konnte anhand des Wenigen, das man über dem Wasser erkennen konnte, nicht beurteilt werden, aber der Tiefen-Lauerer sollte an seiner unverwechselbaren grünen Farbe erkennbar sein. Willomar verbrachte viele Tage damit, sich von seiner Schlacht zu erholen, und war eine Zeit lang von einem mysteriösen Fieber geplagt, das sein Gehirn vergiftete. Wir wissen aber nicht, ob die Krankheit von dem Monster oder aus einer anderen Quelle stammte.

Schnecken

Nicht zu verwechseln mit den gewöhnlichen Schleimen von Britannia, sind die Schnecken des Abgrunds gallertartige, amorphe Wesen. Ihr extrem kleiner und begrenzter Verstand ist ganz und gar von einer unstillbaren Neugierde ergriffen, und so werden die Schnecken mit Sicherheit jeder Bewegung folgen, die sie entdecken. Glücklicherweise haben Schnecken keine Augen oder Ohren und verpassen deshalb vieles, was um sie herum geschieht.

Von beiden hier vorkommenden Schneckenarten ist die Fleischschnecke, die sich durch ihre fleischige, helle Farbe auszeichnet, die häufigste und weniger gefährliche. Wir sind uns nicht sicher, ob diese Kreaturen beabsichtigen, ihre Opfer zu beißen, oder ob ihre Angriffe nur Unfälle sind, die durch ihre Art sich zu bewegen passieren. Kein erfahrener Krieger muss diese erbärmlichen Tiere fürchten.

Vorsicht aber vor der grünlichen Säure-Schnecke.

Obwohl sie nur wenig größer als die Fleischschnecke ist, sondert sie einen üblen Dampf ab, der ihre Feinde oftmals betäubt. Trotz ihres furchterregenden Namens ist diese Schnecke nicht giftig oder gar ätzend, sondern nur ungenießbar.



Schnitter

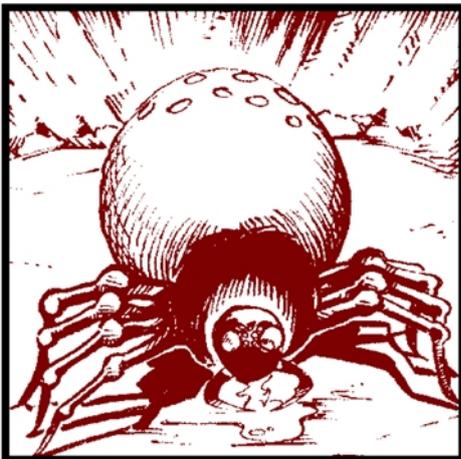
Die Legende besagt, dass die ersten Schnitter entstanden, als vor langer Zeit ein alter, verzauberter Wald in einem gewaltigen Kataklysmus verschlungen wurde. Seitdem wurden diese belebten, arkanen Baumformen an unterirdischen Orten gefunden, wo sie oftmals ein Objekt bewachen, das ihnen gefällt, oder patrouillierend ihr selbstgewähltes Territorium bewachen. Die gewöhnlichen Schnitter von Britannia sind nur für einen kurzen Zeitraum in ihrem Lebenszyklus vollständig beweglich, aber die hier zu findenden Exemplare können nach Belieben (wenn auch recht langsam) umherwandern. Obwohl ihre wild schwingenden Äste oft ihre Ziele verfehlen, kann ein Schlag, der einen tapferen Krieger trifft, mehr Schaden anrichten als jeder Schwerthieb. Daher sind Schnitter eine ernstzunehmende Bedrohung, die der unerfahrene Krieger vermeiden sollte.



Spinnen

Die abstoßenden Spinnentiere, die in den Tiefen des Abgrunds patrouillieren, nicht von der netzbauenden Art, sondern durchstreifen die Gänge auf der Suche nach frischer Beute. Die gemeine Riesenspinne hat eine dunkelgraue Farbe und liegt von ihrer Größe irgendwo zwischen Hund und Pony. Da sie paar- oder gruppenweise auftreten, stellen diese Wesen eine angemessene Herausforderung für den ehrgeizigen Kämpfer dar. Trotz ihres aufgeblähten Aussehens und ihrer kurzen Beine sollten Sie sich nicht von ihrer vorgeschlagenen Angriffen überraschen lassen.

Kleiner in der Form und rötlich-braun im Farbton ist die giftige Wolfsspinne. Es ist die am leichtesten zu tötende der großen Spinnen, aber die Wolfsspinne wird vermutlich ein oder zwei Mal zubeißen (und ihre giftige rote Galle injizieren) können, bevor sie dem Unvermeidlichen erliegt. Die meisten Ritter denken, dass diese Spinne relativ harmlos ist, aber Ritter Vitalar berichtet, dass die Tiere ihn angriffen, sobald sie seine Anwesenheit bemerkt haben.



Der größte Widersacher unter den Spinnentieren des Abyss ist die Schreckspinne. Diese geisterhaft weiße oder hellgraue Kreatur ist im Kampf so stark wie zwei oder drei ihrer Cousins – sehr robust und daher schwer zu töten. Schlimmer noch, ist diese Spinne ein bössartiger Gegner, der in der Lage ist,

mit scharfem Biss selbst in Rüstungen einzudringen. Die Schreckspinne ist eine der giftigsten Kreaturen, die im Abgrund bekannt sind.

Nachwort

Der Band aus der Feder von Corby, dem Schreiber von Sir Cabirus, gelangte nach vielen Jahren der Weitergabe von einem Leser zum anderen in den Besitz unserer Bibliothek. Zu diesem Zeitpunkt möchte ich einige historische Klarstellungen vornehmen.

Erstens hat es viele Spekulationen über Sir Cabirus' Tod gegeben. Diese möchte ich aus dem Weg räumen. Corbys Notizen bezeugen, dass sein Herr im Schlaf starb, auf eine gewöhnliche, wenn auch unzeitige Weise. Es gibt keinerlei Beweise für Gerüchte über einen Mord durch Gift oder seltsame Magie. Solche unbegründeten Spekulationen trugen offenbar dazu bei, die Zwietracht zu schüren, die zum Untergang der Kolonie im Abgrund führte.

Zweitens ist da die Sache mit dem Diebstahl der acht mystischen Gegenstände, die Sir Cabirus vor seinem Tod gesammelt hatte. Es war Cabirus' Plan, die Harmonie seiner Siedlung zu festigen, indem er jedes dieser Artefakte einer anderen Gruppe oder Fraktion innerhalb seiner Gemeinschaft schenkte. Leider hinterließ er keine Anleitung, wie die Gegenstände zu verteilen wären. Dies führte zu großen Unstimmigkeiten unter den Kolonisten, und einige Fraktionen beschlagnahmten die Gegenstände, von denen sie glaubten, dass Cabirus sie für sie bestimmt hatte. Sogar das Grab von Sir Cabirus wurde von schatzgierigen Kolonisten geschändet.

Was folgt, ist eine Beschreibung der acht arkanen Gegenstände. Leider ist mir die genaue Natur der Verzauberung dieser Artefakte unbekannt.

Buch der Wahrheit.

Dieses Buch, das angeblich von Ravenhurst von Moonglow, einem großen Philosophen des vergangenen Zeitalters, verfasst wurde, enthält Meditationen über den Sinn des Lebens, die Bedeutung der Wahrheit, die Fehlbarkeit der Sinne und die Schwierigkeit, selbst das zu sehen, was direkt vor der eigenen Nase liegt.

Ring der Bescheidenheit.

Dieser einfache Ring wurde von Bill, dem bescheidenen Sohn von Jenn, getragen. Bill arbeitete in Lord Britishs Museum der Kuriositäten, und pflegte und reparierte die Exponate, verlangte aber nie eine Belohnung.

Pokal des Wunders.

Dieses Objekt wurde von einem der besten Handwerker von Skara Brae aus dem Kernholz einer alten Eiche geschnitzt.

Schild der Tapferkeit.

Einmal von Lord Blackthorn getragen, wurde dieser Schild beiseitegelegt, als dieser nach der Entführung von Lord British die Herrschaft in Britannia übernahm (eine Geschichte, die in „*Krieger des Schicksals*“ erzählt wird). Er steht damit symbolisch auch für die Tapferkeit, die Blackthorn zusammen mit dem Schild ablegte, als er Regent wurde.

Standarte der Ehre.

Dieses Banner wurde von keinem Geringeren als Sir Geraci getragen, der an der Seite von Lord British während der unglückseligen Expedition in die Unterwelt erschlagen wurde Britannias (wie es in „*Krieger des Schicksals*“ beschrieben wurde). Obwohl Geraci sich hätte retten können, indem er geflohen wäre, hielt er stattdessen an seinem Eid fest, seinem König bis zum Tod zu dienen.

Das Schwert Caliburn.

Angeblich einem legendären Schwert aus der Heimatwelt des Avatar nachempfunden, soll diese Waffe Wahrheit und Lüge trennen können.

Kerze des Opfermuts.

Diese Kerze, die von den besten Handwerkern Minocs hergestellt wurde, wurde einst benutzt, um den Schrein des Opfermuts zu erhellen. Es wird erzählt, dass niemand das Licht dieser Kerze erblicken darf, der nicht die eine absolute Wahrheit anerkennt - dass die Kerze nur durch ihre eigene Zerstörung Licht erzeugen kann.

Wein des Mitgefühls.

Von den Brüdern der Abtei Empath Abbey gebraut, soll dieser edle Jahrgang das Herz für die Leiden anderer öffnen.

Drittens muss ich alle warnen, den Stygischen Abgrund zu meiden. Ohne Sir Cabirus, der sie führte, kämpften die Kolonisten untereinander. Der Kontakt zur unterirdischen Siedlung ist seit vielen Jahren verloren gegangen, und ich fürchte, es gibt keine menschlichen Überlebenden.

Jye, Bibliothekar

Danksagungen

Designer

Paul Neurath

Produzent

Warren Spector

Kreativdirektor

Richard Garriott

Ausführender Produzent

Dallas Snell

Programmierer

Jonathan Arnold, Doug Church, Jon Maiara, Dan Schmidt, Carlos Smith

Texter

Brad Freeman, Dan Schmidt (Spiel), W.G. Armintrout (Handbuch)

Künstler

Carol Angell, Doug Wike (Spiel); Gary Washington (Handbuch)

Audiosystem

John Miles

Audioeffekte

Dan Schmidt

Stimmenaufnahme und -bearbeitung

Randy Buck

Sprechkünstler

Richard Garriott (Baron Almiric), Mary M. Ipser (Prinzessin Ariel), Martin Galway (Corwin), G.P. Austin (Garamon, Tyball), Brian Martin (Erzähler)

Komponisten

"The Fat Man" (George Alistair Sanger), Dave Govett

Umschlaggestaltung

Denis Loubet

Box-Design

Craig Miller

Handbuchgestaltung

Mike Harrison

Handbuch-Text und Produktion

Warren Spector, Joye McBurnett, David Ladyman, Deborah Nettingham

Deutsche Übersetzung

John Kehl

Technische Beratung

James Fleming, Chris Green, Mike Kulas, Ed Nelson, Matt Toschlog

Qualitätssicherung

Michelle Bush, Nick Carter, Mike Chenault, Jarrett Crippen, Karl Dolgener, Perry Finley, Tim Hardy, Scott Hazle, Robert Hill, Kirk Hutcheon, Marc LeBlanc, James Nance, Kevin Potter, Jeff Shelton, Scott Shelton, Tim Stellmach, Perry Stokes, Mark Vittek, Kevin Wasserman

Besonderer Dank an

James Fleming, Tim Stellmach

BITTE BEACHTEN

Dieses Handbuch und die darin beschriebene Software sind urheberrechtlich geschützt, alle Rechte vorbehalten. Gemäß den Urheberrechtsgesetzen darf dieses Handbuch oder die Software ohne schriftliche Genehmigung von Electronic Arts weder ganz noch teilweise kopiert werden, es sei denn, es handelt sich um eine normale Nutzung der Software oder um eine Sicherungskopie der Software. Auf allen erlaubten Kopien sind die gleichen Eigentums- und Urheberrechtsvermerke anzubringen wie auf dem Original. Diese Ausnahme erlaubt es nicht, Kopien für andere zu erstellen, unabhängig davon, ob sie verkauft wurden oder nicht, aber das gesamte gekaufte Material (mit allen Sicherungskopien) darf an eine andere Person verkauft, weitergegeben oder verliehen werden. Nach dem Gesetz umfasst das Kopieren auch die Übersetzung in eine andere Sprache oder ein anderes Format.

Sie dürfen die Software auf jedem Computer verwenden, der Ihnen gehört, aber es können keine zusätzlichen Kopien für diesen Zweck angefertigt werden.

Copyright © 1992 ORIGIN Systems, Inc. All rights reserved. Ultima and Lord British are registered trademarks of Richard Garriott. The distinctive ORIGIN logo, Underworld, The Stygian Abyss, and Avatar are trademarks of ORIGIN Systems, Inc. We Create Worlds is a registered trademark of ORIGIN Systems, Inc.

WARRANTY

ORIGIN Systems, Inc. LIMITED 90-DAY WARRANTY. ORIGIN warrants to the original purchaser of this computer software product that the recording medium on which the software programs are recorded will be free from defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase. If the recording medium is found defective within 90 days of original purchase, ORIGIN agrees to replace, free of charge, any such product upon receipt at its Factory Service Center of the product, postage paid, with proof of date of purchase. This warranty is limited to the recording medium containing the software program originally provided by ORIGIN. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect. Any implied warranties applicable to this product are limited to the 90-day period described above. If failure of the software product, in the judgment of ORIGIN, resulted from accident, abuse, mistreatment or neglect, or if the recording medium should fail after the original 90-day warranty period has expired, you may return the software program to ORIGIN, at the address noted below, with a check or money order for \$5.00 (U.S. currency), which includes postage and handling, and ORIGIN will mail a replacement to you. To receive a replacement, you should enclose the defective media (with ORIGIN's original disk labels affixed) in protective packaging accompanied by: (1) a \$5.00 check, (2) a brief statement describing the defect and (3) your return address.

EXCEPT AS SET FORTH ABOVE, THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING ANY WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, AND NO OTHER REPRESENTATION OF CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE ORIGIN. IN NO EVENT WILL ORIGIN BE LIABLE FOR SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS PRODUCT, INCLUDING DAMAGE TO PROPERTY AND TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURY, EVEN IF ORIGIN HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY FOR SUCH DAMAGES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS AND/OR THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION AND/OR EXCLUSION OR LIMITATION OF LIABILITY MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS. YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS WHICH VARY FROM STATE TO STATE.



M P R I K P H M I T • M I T X M P T N M P T



P M I T • M P R I K P H M I T • M I T X M P T N M P T • T E R P M R H M I T

T E R P M R H M I T • X M R M K P T I X H M I T • F R P M R A T T • M P R M

 **ORIGIN**[®]
We created worlds.[®]

An Electronic Arts™ Company

P.O. BOX 161750 • AUSTIN, TX 78716



H K I R I T T A T T M T • B M H K P M I M M T

