



Ultima[®] VII

T E I L Z W E I

SCHLANGEN INSEL[™]

Jenseits der Schlangensäulen[™]

verfasst von
Erstam

Neuaufgabe von
Sir John



Jenseits der Schlangensäulen™

Ein Reisebericht aus der Neuen Welt

von Erstam – Magier

Übertragen ins Englische von Andrew Morris – Schreiber

und ins Deutsche von Alpha – Übersetzer

Illustriert von Glen Johnson – Künstler

(mit Hilfe von Gary Washington und Steve Powers)

Illuminiert von Al Carnley – Designer

Redigiert von David Ladyman – Redakteur

Diese Neuauflage wurde:

Übertragen und redigiert von John Kehl

Gestaltet von Joachim Henkel

Gesetzt und formatiert von

Joachim Henkel und John Kehl



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	3
Vorwort.....	4
Lehren aus der Vergangenheit.....	5
Das erste Zeitalter der Dunkelheit	5
Das zweite Zeitalter der Dunkelheit.....	6
Das dritte Zeitalter der Dunkelheit.....	6
Die späteren Zeitalter	6
Die ophidianische Geschichte.....	8
Druidische und Ophidianische Runen.....	10
Ein Reiseführer	11
Städte.....	11
Andere wichtige Orte	12
Handel und Händler	13
Pfade durchs Leben.....	15
Waffen und Rüstung.....	17
Bestiarium.....	19
Die Arkanen Künste	27
Voraussetzungen zur Magie	27
Das Zauberbuch	27
Die Reagenzien	28
Worte der Macht	30
Zaubersprüche	31
Erster Zirkel der Magie	31
Zweiter Zirkel der Magie.....	32
Dritter Zirkel der Magie	33
Vierter Zirkel der Magie.....	34
Fünfter Zirkel der Magie	35
Sechster Zirkel der Magie	36
Siebter Zirkel der Magie.....	37
Achter Zirkel der Magie	38
Neunter Zirkel der Magie	39
Nachwort.....	40
Besonderheiten der deutschen Version.....	41
Mitwirkende (Originalversion)	44
Mitwirkende (Deutsche Version)	45
Notizen	46

Vorwort



Es war weniger anstrengend als ich gefürchtet hatte, die Schlangensäulen zu finden, doch weiß ich noch nicht so recht, wo mir nach der langen Reise der Kopf steht. Dieses neue Land hinter den Säulen ist wunderbar. Hier vermag ich, befreit von den Fesseln des Tyrannen, Lord British, in Ruhe meinen Studien der Magie nachzugehen. Ich weiß, dass es noch viel zu sehen gibt, viel zu viel, als dass ich es mir ohne Aufzeichnungen merken könnte – denn selbst mein Gedächtnis ist mit der Fülle der Eindrücke überfordert.

* * *

Es ist vielleicht angezeigt, Euch, geneigter Leser, an dieser Stelle zu verraten, was dieses Unterfangen so viel einfacher machte, als ich es mir vorgestellt hatte. Bei der Untersuchung einer der Ruinen fiel mir ein großer, elfenbeinfarbener Gegenstand in der Form eines Halbmondes auf. Als ich ihn aufhob, wozu ich beide Hände brauchte, bemerkte ich, dass er aus Knochen bestand, und obwohl keine Zähne zu sehen waren, so gelangte ich doch zu dem Schluss, dass ich den Kieferknochen einer Kreatur in den Händen hielt. Doch was mochte es sein?



Ich zog mich für weitere Nachforschungen in mein Labor zurück, wo es mir gelang, die Form mit Skizzen in Einklang zu bringen, die ich sowohl hier als auch in Sosaria angefertigt hatte, wobei ich mir selbst zu meiner weisen Voraussicht gratulierte, Bemerkenswertes in meiner Umgebung stets schriftlich festzuhalten. Der Kieferknochen stimmte, mit Ausnahme der ungewöhnlichen Größe, mit dem einer Schlange überein. Eingedenk der vielen Verweise auf Schlangen, auf die ich überall in diesem Lande gestoßen war – auch in den Runen – wurde mir klar, was ich vor mir hatte. Es konnte nichts anderes sein als ein archaisches Relikt der Ureinwohner dieses Kontinents. Was ich in den Händen hielt, war der Kieferknochen einer Riesenschlange – einer Kreatur, die womöglich als heilig galt.

* * *

Ich war entschlossen, das Geheimnis zu lüften. Ich kehrte zu den Ruinen zurück, um meine Suche fortzusetzen. Unter dem Schutt und Geröll entdeckte ich etwas, das aussah wie ein Giftzahn, dann noch einen und noch einen! Bald hatte ich eine ganze Handvoll davon. Wieder in meinem Studierzimmer, setzte ich sie in den Kieferknochen ein. Sie passten wie angegossen, besser als einer von Drogenis Lammfellhandschuhen.



In dem Glauben, dass ich jetzt große Macht in meinem Besitz hatte, begann ich eine Reihe von Experimenten, um den Geheimnissen auf die Spur zu kommen. Und es dauerte gar nicht lange, bevor ich alles entdeckte hatte, was ich wissen musste. Jeder Zahn, der in den Kieferknochen eingesetzt war, ließ magische Pfade erscheinen, die zu anderen Örtlichkeiten im Lande führten. Leider wurden mir die meisten der Zähne von anderen Magiern, die neidisch waren auf meine neu gefundene Macht, entwendet, so dass ich nie dazu kam, das ganze Land zu erkunden. Dies war auch der Grund, weshalb ich die kleinliche, unehrenhafte Gesellschaft der anderen Magier meide.

Lehren aus der Vergangenheit

Die Überlegung, die mich bewog, diese Erfahrung niederzuschreiben, war das Wohl der Nachwelt. Künftige Generationen sollten Kenntnis von den Ereignissen bekommen, die zu unserer Emigration auf die Schlangeninsel führten, damit sie die Fehler ihrer Vorfahren nicht unwissentlich wiederholen würden. Wisset denn, dass die Herrschaft niemals einem einzigen Individuum übergeben werden sollte, denn ein solches wird sich in einen Tyrannen verwandeln, besonders wenn sein Charakter schwach ist. Merkt Euch wohl, was hier geschrieben steht, denn sollten all meine Forschungen in Nichts sich auflösen und das Leben aus meinem Körper weichen, dann werden diese Aufzeichnungen das Einzige sein, was als Zeugnis der Vergangenheit zurückbleibt.

Was wir von unserer Geschichte wissen, nimmt seinen Anfang vor vielen Jahrhunderten, noch vor der unheilvollen sosarischen Einigung. Acht große Königreiche bestanden nebeneinander, wenngleich auch nicht immer friedlich, in einer fantastischen Welt. Dieses Land, in dem wir lebten, trug den Namen Sosaria. Trotz der Streitigkeiten, die häufig aufflackerten, waren die Zeiten gut und das Volk mit seinem Los zufrieden. In dieser Zeit regierte selbst Lord British, König einer der acht Monarchien, mit gütiger Hand.

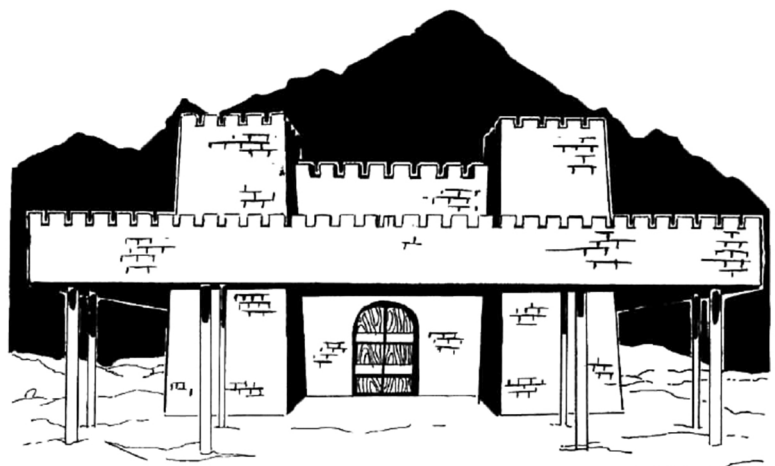
Das erste Zeitalter der Dunkelheit


Dann brach die Zeit herein, in der ein schrecklicher Magier die Macht an sich riss. Der grausame Mondain suchte nach den Schlüsseln der Unsterblichkeit (was an sich nicht notwendigerweise ein böses Ziel hätte sein müssen) und erschlug seinen Vater aus Zorn darüber, dass er ihm dieses Geheimnis vorenthalten wollte.

Lord British, unfähig seine eigenen Truppen in den Kampf zu führen, rief einen Helden zu Hilfe, einen Außenseiter, der den bösen Magier herausfordern und sein Königreich beschützen sollte. Allein diesem Fremden war es zu verdanken, dass in das Land wieder Ruhe einkehrte. Mondains Artefakt der Zerstörung, der Edelstein der Unsterblichkeit, verschwand ebenso vom Erdboden, wie sein Meister selbst.

Eine interessante Bemerkung zu dem fremden Helden: Es gab zahlreiche Berichte über farbenprächtige Pforten magischen Lichts, die in direkter Verbindung mit den Phasen der sosarischen Monde, Trammel und Felucca, in Zusammenhang zu stehen schienen. Man erzählte sich, dass der Fremde durch eine dieser Pforten erschienen war.

Aus bis auf den heutigen Tag unerklärlichen Gründen zog der Untergang von Mondain einen Kataklysmus nach sich. Dreiviertel von Sosaria verschwanden ganz einfach von der Welt, als hätten sie niemals existiert. Unter den verloren gegangenen Gebieten war das Königreich Shamino (das Land der Gefahr und der Verzweiflung), das Gebiet des Dunklen Unbekannten, und das Land der Feudalherren. Interessant ist, dass nur das Reich von Lord British überlebte.





Immerhin blieben einige der verlorenen Länder in Reichweite, wie ich erfuhr, als ich die Geheimnisse der Schlangensäulen entdeckte. Betrunkene Seeleute erzählten von Ländern unter der Oberfläche des Großen Ozeans; anderen Gerüchten zufolge erheben sich die Säulen, wenn beide Monde über dem Horizont standen; einige meinten, auch die Sonne müsste gleichzeitig sichtbar sein. Wieder andere waren überzeugt, die Säulen würden nur im tiefsten Winter erscheinen. All dies, zusammen mit Spekulationen, die ich in alten Manuskripten fand, versetzten mich in die Lage, eine Gruppe von Emigranten in dieses neue Land zu geleiten. Doch mehr hiervon in Bälde.

Das zweite Zeitalter der Dunkelheit

Wenige Jahre später brach die zweite Epoche der Dunkelheit über uns herein. Mondains Schülerin und Geliebte, Minax, deren Begabung für die Magie und Bössartigkeit die ihres Lehrmeisters bei weitem überstieg, war herangereift, um Rache am Volk von Sosaria zu üben. Als Anführerin von Armeen von Toten erfüllte das Land mit Schrecknissen, wie man sie in der früheren Zeit nicht gekannt hatte. Abermals stand Lord British dieser Bedrohung hilflos gegenüber.

Und wieder kam der geheimnisvolle Held ihm zu Hilfe. Sein Kampf gegen die furchtbaren Legionen von Minax war lang und hart, doch erschlug der Fremde die Hexe schließlich und besiegte ihre gespenstischen Truppen.

Das dritte Zeitalter der Dunkelheit

Doch die Mächte der Dunkelheit ließen noch nicht von Sosaria ab. Ohne, dass es jemand ahnte, hatten Mondain und Minax eine schreckliche Kreatur geschaffen. Weder Mensch noch Maschine, stieg dieses Wesen vom Grund des Großen Ozeans empor, um den Tod seiner Erzeuger zu rächen.

Und ein drittes Mal musste Lord British fremden Beistand heranziehen. Diesmal erschien der Fremde, um dem Untier, das man Exodus nannte, die Stirn zu bieten. Zum Schrecken aller – und ganz besonders dem, des betroffenen Helden – war Exodus sehr viel furchtbarer als sein Vater oder seine Mutter, und es war nicht daran zu denken, sich ihm allein gegenüber zu stellen. Ein geheimnisvolles Wesen, genannt der “Herr der Zeit“ war die ausschlaggebende Hilfe bei der Vernichtung von Exodus. Mit vereinten Kräften stürzten der Held und er sich auf das mächtige Untier und endeten so das Dritte Zeitalter der Dunkelheit. (Notiz für mich selbst: Dem Herrn der Zeit einen Besuch abstatten. Sein Wissen um Langlebigkeit könnte nützlich sein.)

Die späteren Zeitalter

Da nun endlich der Friede wiederhergestellt war, zwang Lord British, der sich die Rettung von Sosaria höchstselbst zugutehielt, die übriggebliebenen Königreiche, sich zu vereinen. Dieses neue Königreich nannte er Britannia und krönte sich selbst zu dessen Herrscher. In seiner neuen Rolle begann er, seinem Volk moralische Werte aufzuzwingen, die er selbst ersonnen hatte – die sog. Tugenden.

Zur Festigung dieser Tugenden ließ Lord British Schreine zu ihrer Huldigung errichten, drei davon auf der Stamminsel von Exodus, der Feuerinsel. Außerdem ließ er einen Ruf ergehen an die ganze Bevölkerung, es möge sich ein Einzelner für die Rolle des Avatar melden – Epitom der tyrannischen Tugenden der Bestie British.



Im Namen dieser Tugenden verwandelte Lord British ethische Werte in Gesetze – *seine* Ethik und *seine* Gesetze. Einzelheiten zu den Ungerechtigkeiten, die sich aus diesen Umwälzungen ergaben, behalte ich einem separaten Bericht vor, an dieser Stelle sei nur erwähnt, dass sich genügend Unzufriedenheit breitmachte, um ganze Bevölkerungsteile in die Emigration zu drängen. Viele der klügeren Gemeinden, Fawn, die Montorer und eine Koalition der Magier von Moon, entsandten Mitglieder in eine geheime Konklave, um eine Besprechung abzuhalten. Mit den Informationen, die wir aufgrund meiner Forschungsarbeiten besaßen, hissten wir die Segel, um die Schlangensäulen zu finden – und die Insel, die wir später als die Schlangeninsel bezeichnen sollten.

Die Fahrt war lange und mühselig, viele gaben die Hoffnung auf, ich selbst nicht ausgeschlossen. Doch eines Morgens, inmitten eines Sturms, der mit Sicherheit in Bälde das Tauwerk unseres Schiffes zerstören würde, erspähte ein Matrose zwei große Säulen, die sich in der Entfernung aus dem Wasser erhoben. Wie aus eigener Kraft angetrieben, segelten wir darauf zu. Als wir uns den Säulen näherten, erfüllte uns eine Mischung von freudiger Erregtheit und banger Erwartung. Plötzlich blendete uns ein glänzender weißer Lichtschein. Und dann war der Sturm vorbei. Wir hatten die Krise heil überstanden. Ein junger Kerl mit guten Augen bemerkte, dass der Sternenhimmel über uns sich geändert hatte – es war nicht mehr möglich, nach den Sternen zu navigieren; wir mussten die neuen Konstellationen erst kennenlernen. Doch bereits um Mittag des folgenden Tages erreichen wir unsere neue Heimat.

Ich weiß nichts Weiteres über die Geschichte von Sosaria oder ob sich jemals einer fand, das ausgerufene Amt des Avatars zu übernehmen. Eigentlich gehe ich davon aus, dass Lord British sein Volk in ein viertes Zeitalter der Dunkelheit geführt hat, und kann nur hoffen, dass auch diesmal der Fremde wieder als Retter auftritt.

Was nun die Geschehnisse anbelangt, die unserer Ankunft hier folgten, so sind diese weit weniger interessant, d.h. weniger mit Konflikten behaftet. Unsere Reisegefährten stammten in der Mehrzahl aus drei wichtigen Gebieten: Moon, Fawn und aus den Zwillingstädten Ost- und West-Montor. Der Einfachheit halber teilten sich die Siedler zur Gründung von Städten in drei Gruppen, basierend auf ihren Heimatgebieten, auf: Moonshade, Fawn und Monitor. Friedliche Koexistenz ist die Regel, doch herrscht kaum Interaktion zwischen den drei Städten, weshalb Informationsaustausch allein durch die wenigen Reisenden erfolgt, welche die alten Landstraßen benutzen, die wir bei unserer Landung entdeckten.

Mehrere Siedler tragen sich mit der Absicht, irgendwann die Rückreise durch die großen Schlangensäulen anzutreten, doch vermute ich, dass nichts daraus werden wird. Es ist unwahrscheinlich, dass ein Schiff in das Reich Sosaria zurückkehren kann, und selbst, wenn dies möglich wäre, so bestünde wenig Hoffnung, dass es die Fahrt intakt schaffen würde.

Die ophidianische Geschichte

Ursprünglich hatten wir vor, den Kontinent hinter den Schlangensäulen “Neu-Sosaria” zu taufen. Doch das, was wir bei unserer Ankunft vorfanden, veranlasste – nein, zwang – uns, einen anderen Namen zu wählen. Überall verstreut waren Ruinen und Trümmer, Zeugen früherer Kulturen. Ungewöhnliche, geschlängelte Hieroglyphen waren in viele der Mauerüberreste eingeritzt, die einen passenden Namen nahelegten: Schlangeninsel. An anderen Artefakten gab es wenig, obgleich es noch vieles zu erkunden gibt.

Einen Gegenstand allerdings fand ich, der mein Interesse aufs heftigste erregte, oder besser gesagt, zwei. Der erste war der Schlangenkieferknochen, ein Fund, den ich weiter vorn ausführlich beschrieben habe. Mit Hilfe der erstaunlichen magischen Kräfte dieses Knochens konnte ich weite Entfernungen sehr schnell zurücklegen, und so entdeckte ich eine Pergamentrolle, welche die Zeiten überdauert hatte. Ich brauchte lange, die alte Sprache zu übersetzen, doch vermute ich, dass eine Ansammlung von Schlangen, die sich in unterschiedlichen Formen gegenüberstehen, die Glaubensvorstellungen derer beschreiben, welche die Insel vor unserer Ankunft bewohnten.



Ich habe die Übersetzung auf der folgenden Seite niedergeschrieben, für jene, die eines Tages davon Gebrauch machen wollen.



Ganz ohne Zweifel war der Verfasser jemand von hohem Rang gewesen, obwohl diese kurze Mitteilung, abgesehen von dem seltsamen Titel in seinem Namen am Ende des Briefes, keinen Hinweis auf seinen Stand gibt. Ich hoffe, beizeiten mehr hierzu in Erfahrung bringen zu können, ebenso wie über den Krieg, der eine ganze Kultur vernichtet zu haben scheint. Wenn ich weitere Informationen vorliegen habe, werde ich meine Aufzeichnungen zu der Geschichte dieses ungewöhnlichen Landes zu ergänzen

Für jene, die mir nachfolgen!

Ich schreibe dies in großer Eile – ich höre die Truppen der Ordnung den Wall der Feste durchbrechen. Ich weiß nicht, wie dieses Sendschreiben jemals aus dieser Feste herauskommen oder gar nachfolgende Generationen erreichen soll. Meine einzige Hoffnung ist, dass diese schnell dahingeworfenen Worte Zeugnis unserer heiligen Philosophie bleiben. Aber wenn unsere Kultur kommende Zeitalter überdauern soll, muss irgendwer diese Schriftrolle irgendwann einmal finden. So flehe ich Euch, Leser, also an: Verbreitet die Kunde unserer Gesellschaft

Gleichgewicht – Die Harmonie zwischen den Prinzipien der Ordnung und des Chaos -- ist ein Leitgedanke, der für uns unveränderliche Gültigkeit besitzt. Alle drei Prinzipien werden in unseren Hieroglyphen veranschaulicht: Die Große Erdenschlange, Hüter des Gleichgewichts, liegt auf einer vertikalen Ebene, um welche sich die beiden gegensätzlichen Schlangen des Chaos und der Ordnung winden.

Chaos und *Ordnung* sind jeweils drei Kräfte zu eigen. Kombiniert man diese sechs Kräfte, formen sie die drei Prinzipien des Gleichgewichts. Die Kräfte des Chaos sind *Toleranz*, *Enthusiasmus* und *Emotion*; die Kräfte der Ordnung sind *Ethik*, *Disziplin* und *Logik*.

Chaos

- ♦ *Toleranz* ist die Kraft, Dinge annehmen zu können.
- ♦ *Enthusiasmus* ist die Energie, große Taten vollbringen zu können.
- ♦ *Gefühl* ist die Fähigkeit auf sein Herz hören zu können, und nicht nur auf den Verstand.

Ordnung

- ♦ *Ethik* ist der feste Glaube an die Gültigkeit unserer Wertmaßstäbe und Verhaltensregeln.
- ♦ *Disziplin* ist der Antrieb eine Aufgabe zu erfüllen und Ablenkungen davon zu vermeiden.
- ♦ *Logik* erlaubt reine, nachvollziehbare Gedankengänge, die frei sind von instinktgesteuerten Vorurteilen.

Gleichgewicht

Durch das Zusammenfließen zweier Kräfte, je eine von Chaos und Ordnung, entstehen die Prinzipien:

- ♦ Aus *Toleranz* und *Ethik* entsteht *Harmonie*, die Fähigkeit mit sich, seinem Nächsten und der Welt im Einklang zu sein.
- ♦ Aus *Enthusiasmus* und *Disziplin* entspringt *Hingabe*, welche es einem erlaubt Hindernisse zu bewältigen und andere zu führen.
- ♦ Aus *Emotion* schließlich resultiert – gemäßigt durch *Logik* – *Rationalität*, die Fähigkeit das Leben zu begreifen und die Welt um uns herum zu verstehen.

Die Kräfte des Chaos und der Ordnung müssen in ständigem Gleichgewicht verbleiben, da Ungleichgewicht unweigerlich in eine Katastrophe führt. Seht nur wie unser Land unter den Kriegen gelitten hat! Wie Ihr erkennen könnt, hat die Nichtbeachtung von Gleichgewicht – unserem wichtigsten Leitgedanke – unsere Welt zerrissen!

Solltet Ihr in einer Zeit leben, die weniger gewalttätig ist, kann ich Euch nur inständig bitten, zu helfen, das Gleichgewicht auf unserer Insel wiederherzustellen! Ich muss nun zum Ende dieser kurzen Erklärung kommen, da ich meine Angreifer bereits vor der Tür im Untergeschoss hören kann. Ich wünsche Euch und Eurer Welt ein besseres Schicksal als das unsrige.

– Esithnos, Der Groß-Hierophant

Druidische und Ophidianische Runen

Hier sind die Originalsymbole aus obiger Schriftrolle, die ich in unser gemeines Alphabet und unsere Sprache übersetzt habe. Es ist leicht zu sehen, warum selbst ich Schwierigkeiten hatte, denn die Kombinationen sind keinesfalls intuitiv. Mein Verständnis der alten Sprache ist sicher noch nicht perfekt, weshalb ich alle, die mein Werk studieren, bitten möchte, etwaige Fehler zu verzeihen. Möge es trotzdem von Nutzen sein.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
A	B	C	D	E	F	G	H	I	
J	K	L	M	N	O	P	Q	R	
S	T	U	V	W	X	Y	Z		

Ich lege auch ein Alphabet der druidischen Runen bei. Dies ist nur für Vergleichszwecke gedacht, denn ich kann nur hoffen, dass allfällige Ähnlichkeiten zwischen unserer Sprache, den druidischen Runen und dem Schlangenalphabet zu einem besseren Verständnis der alten Kultur führen werden.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
Y	Z	TH	EE	NG	EA	ST					

Ein Reiseführer

Städte

Auf dem neuen Kontinent sind drei Städte entstanden. Mit Anstrengung und etwas Glück werden sie alle blühen und zu größeren, autonomen Stadtstaaten heranwachsen. Es sind bereits Vorbereitungen im Gange, eigene Regierungen und Währungssysteme einzuführen.

Fawn

Diese ungewöhnliche Stadt wurde nach der gleichnamigen Stadt in Sosaria benannt, die ihrerseits ihren Namen von der Gründerin, der Königin Fawn, herleitet. Die für ihre Schönheit bekannte Königin gab der Schönheit vor allen anderen Werten den Vorrang, und zu ihren Ehren huldigte auch die Bevölkerung dieser vergänglichen Tugend. Obwohl Königin Fawn inzwischen verstorben ist, gelten ihre oberflächlichen Wertmaßstäbe noch immer. Zu Ehren ihrer Gründerin, wird Fawn bis heute von einer Frau regiert, der Dame von Fawn. Ihr Auskommen verdankt die Hafenstadt Fawn dem Meer; die wichtigsten Gewerbe sind Fischerei und Schiffsbau. Die Münzeinheit in Fawn heißt Filari.

Monitor


Obwohl noch immer eine hauptsächlich dem Kriegsgewerbe frönende Gesellschaft, so weist Monitor doch wenig Ähnlichkeit auf mit den Zwillingstädten Montor, von denen es seinen Namen ableitet. Die Stadtbevölkerung teilt sich in drei Clans auf: die Bären, die Wölfe und die Leoparden. Es scheint, dass alle drei ihre Bewunderung für das Prinzip des Muts aufrechterhalten haben, doch ihre Rivalität hat diese Tugend zu einem Gegenstand kleinlicher Streitereien herabgewürdigt. Nicht einmal über die Definition des Begriffs „Mut“ herrscht Einigkeit. Sie beabsichtigen, ein „Abenteuer des Mutes“ zu ersinnen, um die Sache ein für alle Mal klarzustellen, doch meines Erachtens besteht wenig Aussicht, dass eine Kooperation zustande kommt. Die Währung, die hier in Umlauf ist, heißt Monetari.

***Spätere Anmerkung:** Die Mutprobe wurde ersonnen. Entgegen meiner Skepsis setzten sich die drei Fraktionen einträchtig zusammen, um diese Herausforderung, die „Ritterprüfung“ auszuarbeiten. Über mehr als zweihundert Jahre haben sich die so geschmiedeten Bande nur wenig geschwächt. Dennoch sind die Schranken nach wie vor spürbar. Die Mitglieder jedes Clan schmücken ihre Gesichter mit Tätowierungen ihres Totem-Tieres.*

Moonshade

Sowohl in Sosaria als auch hier auf dem neuen Kontinent ist diese Stadt von Angehörigen meines Berufsstandes beherrscht. In einem Versuch, uns von der Tyrannei von Lord British zu befreien, machten wir uns auf, in Begleitung der Einwohner von Fawn und den Zwillingstädten Montor, die Schlangensäulen zu finden. Als wir Land entdeckten, siedelten meine Kollegen und ich uns sofort an den Seeufern der Insel des Jenseits an. Zuletzt haben wir uns geeinigt, einen „Rat der Magier“ zu berufen, der die Regierung stellt. Die Bewohner von Moonshade benutzen als ihre Währung den Gulden.





Spätere Anmerkung: Da es in der Umgebung zahlreiche nützliche Rohstoffe gibt, hat Moonshade zahlreiche Handwerker angelockt. Sie stellen Gegenstände aus Holz und Glas sowie Waffen her und bauen zusätzlich zu unseren Reagenzmitteln auch Wein an. Ich weiß, es gefällt den anderen wenig, und mir selbst auch nicht. Doch noch weniger Freude empfinde ich über die lächerlichen Vorschläge meiner Mitmagier. Beragdole hatte gar die Unverschämtheit, zu behaupten, ich würde allmählich paranoid. Ich habe keine Muße für ihre kleinlichen Streitereien und blödsinnigen Zauberformeln, denn meine Forschungen haben mich weit über ihren Horizont erhoben.

Zusätzliche Anmerkung: Ich sehe mich gezwungen, Moonshade zu verlassen. Wie die anderen beiden Bevölkerungszentren blüht die Stadt, und darauf bin ich stolz. Doch die ständigen Querelen des Rats der Magier, einer Organisation, der ich von Anfang an skeptisch gegenüberstand, schlägt mir aufs Gemüt und nagt an meiner geistigen Gesundheit. Es gibt jetzt einen Magierfürsten, der den Vorsitz über den Rat innehat – praktisch ein König. Hier, weit weg von den andern, kann ich mich der wahren Kunst der Magie widmen.

Andere wichtige Orte

Der Sumpf von Gorlab

Diese düstere Landschaft birgt ein dunkles Geheimnis, welches die übernatürlichen Kräfte, die es bewachen, nicht freigeben wollen. Den Sumpf selbst zu betreten, ist unmöglich, denn lange bevor man in seine Nähe kommt, verfällt man in einen durch Zauberkräfte hervorgerufenen Schlummerzustand.

Spätere Anmerkung: Es ist wirklich kaum zu glauben, aber die Geschichten entsprechen der Wahrheit. Mit meinen eigenen Augen habe ich diesen mysteriösen Schlummer gesehen, obwohl mich meine Angst davon abgehalten hat, die Erfahrung am eigenen Leibe zu machen.

Die Berge der Freiheit

Diese Gebirgskette liegt im Norden von Moonshade. Ihre Gipfel und Täler bieten wenig, was Interesse erregen könnte, doch viele Menschen, welche den unangenehmen Aspekten der Gesellschaft zu entgehen suchen, finden hier Abgeschiedenheit. Man spricht davon, die Höhlen der Freiheit in ein Gefängnis umzubauen – die Ironie eines solchen Unterfangens entzückt mich, aber ich kann nicht mit Sicherheit sagen, ob aus dem Plan etwas werden wird.

Die Gratbrecher-Berge

Über diese Berge weiß ich weiter nichts als ihren Namen und ihre geografische Lage. Man hört, sie seien voll mit unterirdischen Höhlen.

Die westlichen Wälder

Gerüchten nach sollen Untiere in diesen Wäldern hausen. Ich meinerseits bin noch nie dort gewesen, noch kenne ich jemanden, dessen Erzählung ich trauen würde.

Handel und Händler

Obwohl ich es lange aufgeschoben hatte, meine Gedanken zu diesem Thema zu Pergament zu bringen, immer in der Hoffnung, weitere neue Entwicklungen mitaufnehmen zu können, so scheint es nun doch, dass unser Handel sich schnell entwickelte und stabilisierte. Es gibt keine Anzeichen, dass unsere Rohstoffe zur Neige gehen. Ich hatte gehofft, wir könnten uns das Prägen von Münzen und die damit verbundenen Schwierigkeiten, wie wir sie aus Sosaria zur Genüge kannten, ersparen, doch den meisten andern waren die Tauschgeschäfte lästig.

Also muss auch ich mich dem Geldsystem fügen. Es folgt eine Beschreibung der Berufsstände, die mit Geld umzugehen verstehen.

Bauern

Diese Bezeichnung umfasst alle, die ihren Lebensunterhalt entweder mit Vieh oder Vegetation verdienen. Das gemäßigte Klima im Mittelland, ganz anders als im eiskalten Norden, befähigt die Bauern, die Tradition fortzusetzen, die ihre Vorahren direkt bei der Besiedlung des Landes einführten. Trifft man unterwegs einen Bauern, bietet er einem fast immer ein Ei, ein Hühnchen, Obst oder etwas anderes an.



Händler

Die wirklichen Nutznießer der Wirtschaft auf Währungsbasis, die Händler, sind darauf aus, Produkte in großen Mengen zu niedrigen Preisen einzukaufen und sie dann in kleineren Mengen, aber zu höheren Preisen, an die Öffentlichkeit zu verkaufen. Obwohl dies auch beim Tauschgeschäft nicht zu verhindern ist, so ist es doch dort einfacher, die Werte zu objektivieren. Denn schließlich kann jeder gebildete Mensch den Wert eines anderen Gutes oder einer Dienstleistung daran bemessen, wie groß sein Bedarf danach ist.



Tavernen und Schenken

Selten nur besuche ich Tavernen, denn die Weisheiten, die hier aus den Mündern der Gäste sprudeln, sind niemals nützlich im Vergleich zu der Erkenntnis, die einem beim Studium zuteilwird, und Speise und Trank sind keine Gründe, um sein eigenes Heim zu verlassen, wo es doch da Brot und Butter zur Genüge gibt. Auf die, welche Gesang, fantastische Erzählungen und Geschwätz mögen, üben die Tavernen eine natürliche Anziehung aus.

Wirtshäuser und Herbergen

Da die eisige Witterung in diesen Gegenden schon manchen Reisenden das Leben gekostet hat, besonders in kalten Winternächten, erkannten manche die Notwendigkeit für sichere und komfortable Raststätten entlang der großen Landstraßen. Die Preise sind oft hoch, doch für jene, die eine lange Reise vor sich haben, lohnt sich diese Ausgabe. Der Gasthof zum Schlafenden Bullen, an der alten Schlangenstraße, ist ein hervorragender Ort, um sich nachts schlafen zu legen. Er gehörte einstmals einem meiner Feinde, doch der ist längst tot, und die neuen Besitzer sind gastfreundlich.

Ausstatter

Dies sind in mancher Hinsicht die einzigen Händler von Qualität. Sie verkaufen Güter des täglichen Bedarfs, nicht Luxusartikel. Bei unserer Ankunft auf diesem Kontinent wurde uns schnell bewusst, dass uns vieles fehlte an Vorräten und Gerätschaften. Eine kleine Gruppe der Siedler entschloss sich, diese Lücke zu füllen, zu Anfang gegen Kost und Logis. Wenn mir Kerzen oder Pergamentpapier ausgehen, besorge ich mir diese Dinge bei einem Ausstatter.

Handwerker

Zu diesem Berufsstand gehören alle gelernten Handwerker, die Werkzeuge und andere Gerätschaften herstellen und zum Verkauf anbieten. Obwohl man mich kaum dabei erwischen wird, solchen Tand zu erwerben, so erfreuen sie doch viele daran. Und so hart mein Urteil scheinen mag, so kann ich dennoch anerkennen, dass viele dieser Artefakte, wenn auch nicht nützlich, so doch von großer Schönheit sind.

Heiler

Vielleicht die einzigen Formen wahrer Magie, die von Magiern nicht gänzlich verstanden werden, sind die heilenden Künste. Während jeder Heiler Euch sagen wird, dass der Körper, wenn er mit Kräutern und sachverständiger Behandlung unterstützt wird, sehr wohl in der Lage ist, sich selbst zu heilen, so ist es doch offenkundig, dass ein bestimmtes Maß an Magie beteiligt sein muss. Wie oft habe ich einen Heiler beim Brauen eines Tranks beobachtet, der auf einen Schlag alle Spuren einer Wunde zum Verschwinden brachte. Kein Zweifel, dass dabei Magie im Spiel sein muss!

Kräuterkundige

Nicht lange nach der Entstehung der Städte verfielen einige Bewohner darauf, Kräuter und andere Pflanzen zu sammeln und daraus heilende Tees und Zaubetränke zu brauen. Manche machen den, der sie einnimmt, unsichtbar, andere rufen den Schlaf herbei und andere tun nichts weiter als Bläschen zu bilden. Diese Mixturen sind hervorragende Mittel für alle, die nicht wirklich zaubern können – vorausgesetzt sie haben das nötige Kleingeld.



Magier

Meine Kollegen, vor allem jene Scharlatane aus Moonshade, sind oft geneigt, Zaubersprüche und Reagenzien gegen Geld zu verkaufen. Magie ist teuer, und Magier sind oft gezwungen, sich auf diesem Wege die nötigen Mittel zu beschaffen. Ich hoffe, niemals dieser Not gehorchen zu müssen, bin aber immer bereit, mein Wissen mit anderen Meistern – sofern es solche gibt – zu teilen.

Schiffbauer

Unter gewöhnlichen Umständen wäre das Reisen zwischen den Inseln für die normalen Menschen (d.h. für die, die nicht der Magie kundig sind), unmöglich. Damit auch diese armen Seelen, die nicht auf die Magie zurückgreifen können, Reisen unternehmen konnten, begannen einige findige Köpfe, verschiedene Wasserfahrzeuge zu bauen und sie an Reiselustige zu verkaufen. Um den Diebstahl dieser teuren Fahrzeuge zu verhindern, führten die Bewohner der Schlangeninsel Besitzurkunden ein, die den Eigentümer eindeutig identifizieren.

***Spätere Anmerkung:** Infolge einer ständig sinkenden Zahl an Fahrten über Wasser sind in den letzten Jahren keine neuen Schiffe mehr gebaut worden, und die Schiffsbesitzurkunden gehören der Vergangenheit an. Der einstmals beliebte Beruf des Schiffsbauers ist vom Aussterben bedroht, und wer Schiffsbau gelernt hat, muss sich nach einem anderen Handwerk umsehen.*

Schmiede

Diese schwer arbeitenden Männer und Frauen, die lange Stunden mit dem Amboss arbeiten, verdienen eine Erwähnung, denn die Fähigkeit, Metall zu bearbeiten, ist keine alltägliche. Manche unter ihnen, die Waffen- und Rüstungsschmiede, sind hochspezialisiert; andere fertigen Gerätschaften zum Essen, zum Zerhacken oder Bauwerkzeuge. Manche schreiben dem Schmied sogar magische Kräfte zu. Wir, die wir es besser wissen, als Magie hinter diesem Handwerk zu vermuten, sind gleichwohl der Meinung, dass es ein wohlverdientes Kompliment ist.



Schneider

Faden zu einem Tuch zu weben und dann mit Nadel und Faden ein Gewand daraus zu machen, ist eine Kunst für sich. Über die letzten paar hundert Jahre habe ich viele Moden kommen und gehen sehen, doch für die mühselige Arbeit, die mit dem Schneidern verbunden ist, hatte ich nie was übrig. Daher nehme ich die Dienste eines Schneiders sehr gerne in Anspruch.

Pfade durchs Leben

Manche sind der Meinung, das Leben eines Händlers oder Handwerkers berge wenig Überraschung und sei langweilig. Sie lassen sich von Spannung und Abenteuer verlocken und entschließen sich, eine Laufbahn als Entdecker und Forscher einzuschlagen. Ihre Motive sind so vielfältig wie sie selbst. Manche wollen das Unbekannte erforschen, andere bereisen die zivilisierte Welt und eignen sich im Umgang mit verschiedenen Völkern Kenntnisse an. Andere wiederum sind auf Ruhm und Ehre aus.

Doch was auch immer sie inspiriert, zwei Dinge haben sie gemeinsam: Wissen und Gefahr.



Barden

Krieger, Sänger, Erzähler und Weiser: das und vieles mehr ist der Barde. Schnell mit der Zunge und schnell mit dem Pfeil, sind die Barden unter den Abenteurern gerne gesehen. Die Krieger wissen ihre Liebe zum Detail und ihre Erzählgabe zu schätzen, dank derer sie längst vergangene Abenteuer in schillernden Farben darzustellen wissen. Wir Magier dulden sie wegen ihres Charismas in diplomatischen Verhandlungen, das uns so oft abgeht, weil wir zu lange in der Einsamkeit, abgeschieden von unseren Mitmenschen, leben. Kürzlich habe ich ein Bonmot gehört, das die Fähigkeit eines Barden hervorragend zusammenfasst: Der Wert eines Barden für die Gesellschaft kann daran gemessen werden, wie gut die Geschichte erzählt wird.

Krieger

Die Welt außerhalb der Städte – und manchmal auch innerhalb der Stadtmauern – kann gefährlich sein. Viele der einheimischen Kreaturen der Schlangeninsel hegen einen blutrünstigen Hass auf die Menschen, und manche Pflanzenarten sind mit tödlichen Defensivmechanismen ausgestattet. Die Krieger greifen zu den Waffen und nehmen den Kampf auf gegen natürliche und unterirdische Feinde. Manche unter ihnen reisen in entfernte Gegenden, um die bestmögliche Ausbildung zu genießen; andere lernen direkt auf dem Schlachtfeld. Krieger entdecken in jungen Jahren die Bedeutung von Stärke, Gewandtheit und Wahrnehmung – andernfalls sterben sie früh. Geschickt im Umgang mit vielen Waffen, bilden die Krieger den größten Anteil unter den abenteuerlich Gesinnten. Oft sind sie die Beschützer ganzer Gemeinden.



Magier

In meinen Aufzeichnungen über Zaubersprüche werde ich auf das wahre Wesen der Magier und unsere Kunst ausführlich eingehen. An dieser Stelle will ich nur erwähnen, was einen Jungen zu einem Berufe drängt, der ihn in die mysteriöse und gnadenlose Welt der Magie entführt.

Es gibt unter uns Magiern einen Spruch: Magier werden geboren, nicht gemacht. Dies scheint durchaus zutreffend, denn jene unter uns, die Magie betreiben, beginnen in einem zarten Alter. Ich erinnere mich gut, wie früh mich Zaubersprüche faszinierten. Meine Sinne waren wach und scharf und spürten die ätherischen Wellen, noch bevor ich wusste was der Äther war. Innerhalb kurzer Zeit begann ich, Reagenzmittel zu sammeln, wobei mir die natürlichen Zutaten buchstäblich in die Hand fielen. Auch wenn nicht alle Magier schon in frühen Jahren eine solche Begabung an den Tag legen, so kenne ich ganz wenige, die behaupten, die Zauberkunst als Zweitberuf erlernt zu haben.



Wir Magier werden mit einem scharfen Verstand geboren, der uns ermöglicht, ungewöhnliche Konzepte zu begreifen und alltägliche Vorurteile abzulegen. Die Barden mögen listig sein, aber die Magier sind die einzigen, welche die unfassbaren Wellen des Äthers wirklich greifen und für unsere Zwecke nutzen können. Nimm Dich in acht vor dem Magier, der zornig ist, denn keiner kann so im Zorn entbrennen, wie der, der über die Elemente gebietet.

Waffen und Rüstung

Obwohl ich selbst keine Verwendung für derartige Gerätschaften habe, so gibt es doch viele Reisende und Handwerksgesellen, die auf sie angewiesen sind, und wer lange leben will, muss seine Waffen mit Bedacht wählen. Meine Unwissenheit in diesen Belangen macht mich zu einem schlechten Berater, doch ich habe immerhin genug von den heldenhaften Erzählungen gehört, dass ich weitergeben kann, was andere dazu meinen.



Rüstungen und Schilde

Der Nutzen einer Rüstung liegt nicht darin, dass der feindliche Schlag nicht trifft, sondern darin, den zugefügten Schaden möglichst gering zu halten. Die meisten Rüstungen schützen die sechs wichtigsten Körperregionen, von denen die drei hauptsächlichen Leib, Nacken und Kopf sind. Die Krieger schützen diese Teile am besten, doch sind auch die Glieder wichtig zum Überleben. Deshalb ist es notwendig, Rüstungsteile für alle Körperteile, also auch für Arme, Beine und Füße, verfügbar zu haben.



Es mag leichter sein, ohne diese Teile zu leben, aber sie liegen direkt in der Schusslinie – man möge mir diese Redewendung verzeihen – und werden daher häufig getroffen. Rüstungsteile werden aus vier Arten von Material gefertigt: Leder, Metallschuppen, Ketten und Metallplatten. Zumeist gilt: Je dicker das Material, desto besser der Schutz. Je dicker das Material, desto schwerer und teurer ist es auch. Leder ist leicht und billig zu erwerben, und eignet sich gut im Kampf mit weniger starken Feinden. Doch wenn einer eine Walstatt betritt, ohne ein Stück metallene Rüstung auf dem Leib zu tragen, dann würde ich ihn entweder für arm, schwach oder töricht halten.

Obwohl ein Schild dieselbe Funktion erfüllt wie eine Rüstung, so ist er doch ganz anders in der Form. Ein Schild kann wenig ausrichten, um die Wirkung eines Schlags zu verringern. Sein Zweck liegt vor allem darin, Angriffe vom Verteidiger abzulenken. Ich für mein Teil kann keinen großen Unterschied sehen, aber viele Krieger schwören darauf. Auf jeden Fall weiß ich, dass die erfahrensten Kämpfer die beste Rüstung tragen und den stärksten Schild mit sich führen, den man mit Geld erstehen und welchen sie gut zu tragen vermögen.

Waffen

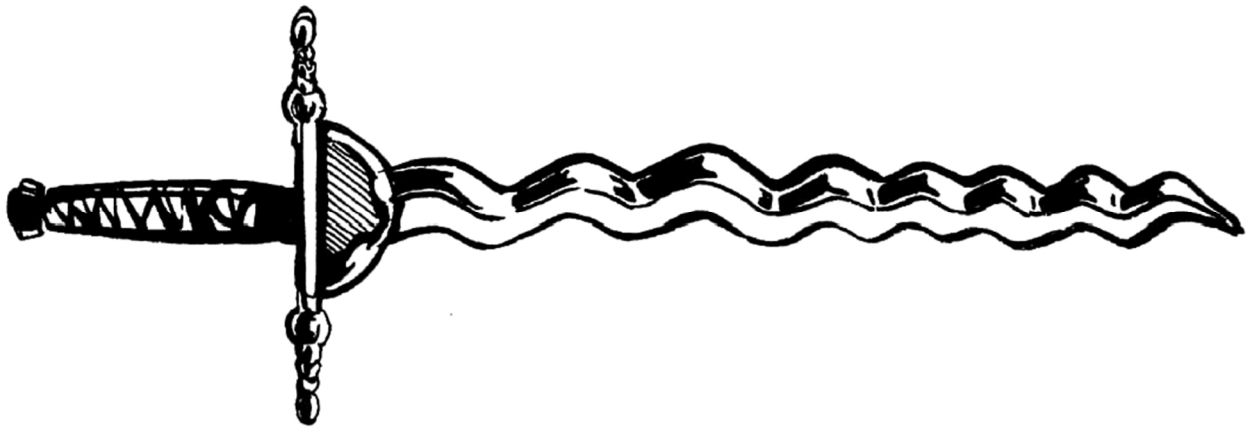
Den einschlägigen Quellen zufolge ist die einfachste Begriffsbestimmung einer Waffe jedes Objekt, das seinem Träger eine größere Reichweite verleiht und ihm eine bessere Chance gibt, seinen Gegner zu verwunden. Ich kann das nicht widerlegen, denn es scheint mir durchaus logisch.

Die Auswahl der Waffen scheint wichtig zu sein, da jede eine andere Wirkung erzielt. Es werden vier Hauptkategorien unterschieden: Schlag-, Schnitt-, Stoß-, und Schusswaffen. Bei manchen Waffen überlappen sich diese Kategorien, sie sind sehr flexibel und deshalb beliebt.

Schwerter sind sehr nützlich, da ihre Klingen leicht in die Haut schneiden. Der größte Nachteil scheint darin zu liegen, dass sie gegen gute Rüstungen kaum etwas ausrichten können. Im Gegensatz dazu sind die stumpfen Waffen wie Keulen, die mit roher Gewalt eingesetzt werden, äußerst wirksam, auch wenn der Gegner eine Rüstung trägt.

Die Stichwaffen sind den Schnittwaffen nahe verwandt. Sie erfordern weniger Kraft beim Durchdringen einer Rüstung, hinterlassen jedoch schlimmere Wunden. Zu den Schusswaffen zählen alle Waffen, die dem Angreifer erlauben, auf Distanz zuzuschlagen.

Soweit ich das beurteilen kann, verwischen sich die Grenzen zwischen diesen Kategorien. Die meisten Schwerter können schneiden und stechen, ein zweihändig geführtes Schwert kann auch als Keule benutzt werden: ein Pfeil ist ein Geschoss, mit Stechwirkung, und ein geschleudertes Steinbrocken ist ein Geschoss mit Wirkung wie ein Keulenstoß. Ich nehme an, es liegt an dem einzelnen Krieger, sich seine bevorzugte Waffe auf der Basis seiner persönlichen Stärken und Schwächen auszusuchen. Ich meinerseits verlasse mich lieber auf den Zauberspruch *Vas Corp Hur*, der noch nie seine Wirkung versagt hat.

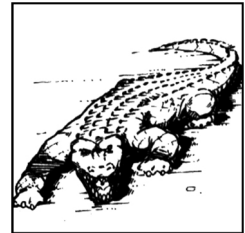


Bestiarium

Wie ich erwartet hatte, hat die örtliche Fauna vieles gemein mit den Tieren unserer Heimat. Einst Teil von Sosaria, hat sich die Schlangeninsel wenig verändert seit den Tagen vor Mondain. Dennoch geziemt es sich, Einzelheiten zum kreatürlichen Leben hier festzuhalten, und sei es auch nur, um einen Vergleich mit Sosaria anzustellen. Zweifellos gibt es einheimische Lebensformen, die mir unbekannt sind. Ich überlasse es Mutigeren als mir, diese zu entdecken und mir ihre Funde mitzuteilen, damit ich meine Liste in der Zukunft vervollkommen kann.

Alligator

Diese große amphibische Echsenart ist schnell und gefährlich und setzt im Kampf all seine Gliedmaßen ein.

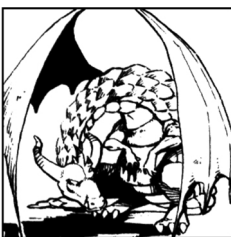


Bär

Der hiesige Bär überragt einen erwachsenen Mann um mehrere Köpfe, wenn er sich auf die Hinterfüße stellt. Mit seinen scharfen Zähnen und Krallen ist er ein zu Recht gefürchtetes Raubtier, besonders wenn er seine Höhle angegriffen sieht.

Dämon

Diese bösen, rotglühenden Kreaturen haben für uns Menschen noch weniger übrig als wir für sie. Sie nennen sich selbst „Gargoyles“, doch diese Änderung des Namens bewirkt keinerlei Änderung ihres Verhaltens.



Drache

Den wütenden, fliegenden Echsen in Sosaria verwandt, unterscheidet sich die hiesige Variante eigentlich nur im Aussehen. Die Eisdraachen besitzen weißblaue Schuppen und speien tödliche, blaue Flammen.

Eisbär

Wie sein Vetter aus den wärmeren Klimazonen ist auch der Eisbär ein gefürchtetes Raubtier. Der auffälligste Unterschied zwischen ihm und dem gewöhnlichen Bären ist die Farbe seines Pelzes, die so weiß wie Schnee ist. Der Polarbär bewohnt die kalten Regionen des Landes und macht einen längeren Winterschlaf als andere Bären.

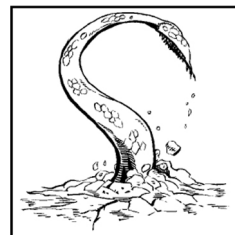


Eis-Elementarwesen

Ganz und gar aus Eis, greift diese zweibeinige Kreatur mit schwingenden, steinernen Armen an.

Über diese Art weiß man noch weniger als über ihre etwas besser bekannten Vettern. Auch von ihnen kennt man nur die eiszapfenähnlichen Fangarme, die gelegentlich von Zeugen gesichtet werden, die weit genug weg sind, um die Begegnung zu überleben.

Eisiger Leichner

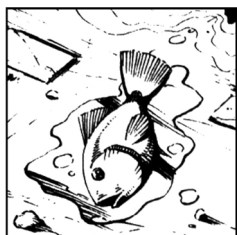
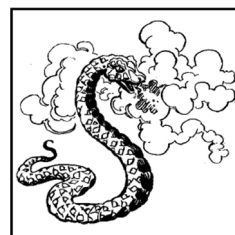


Eistroll

Ähnlich wie die echten Trolle, sind auch die Eistrolle nicht viel mehr als Straßenräuber und Mörder. Wegen ihrer Kälte sind sie jedoch noch gefährlicher, denn je näher man einem Eistroll kommt, desto kälter wird die Luft. Mit Schrecken musste ich einmal zusehen, wie ein Mensch in einem Duell mit einem Troll buchstäblich zu Eis erstarrte.

Eiswurm

Große, sich windende Kreaturen ohne Gliedmaßen. Sie sind die Lieferanten eines ganz seltenen Reagenzmittels – des Wurmherzes.



Fisch

Fische sind nichts weiter als Nahrung aus den Gewässern, obwohl manche sagen, die größeren Arten besäßen auch eine Art Intelligenz. Ich jedenfalls weiß sie nur zu schätzen, wenn ich sie auf dem Teller vor mir habe.

Flederaffe

In der Erscheinung eine Kreuzung zwischen einem Affen und einer Fledermaus, kann diese flinke Kreatur schnelle Luftangriffe ausführen. Glücklicherweise ist sie nicht groß genug, um den Angriff mehr als lästig zu machen.



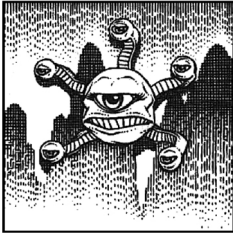
Frostschlange

Eine entfernte Verwandte der Seeschlange von Sosaria, ist diese Art in den eisigen, arktischen Gewässern des Nordens heimisch.

Fuchs

Verwandt mit Wolf und Hund ist der listige Fuchs eine ständige Bedrohung für kleinere Tiere.





Gaffer

Diese schwebenden fleischigen Kugeln scheinen vollauf damit beschäftigt, Opfer aufzuspüren und zu verschlingen. Ihr Name leitet sich von den vielen Augen ab, von denen alle außer dem mittleren auf Fangarmen angebracht sind. Da ich selbst einmal einem im Kampf gegenübergestanden habe, kann ich berichten, dass der Tod eines Gaffers in einer Explosion schwirrender Insekten endet.

Geist

Manifestationen der Reste von Verstorbenen, sind Geister vor allem für ihre Fähigkeit bekannt, entgegen aller Naturgesetze frei im Raum schweben zu können. Allerdings scheinen sie von Orten angezogen zu werden, wo ihresgleichen ruhen.



Goblin

Das Ergebnis alter magischer Experimente (pseudo-wissenschaftlich durchgeführter, möchte ich hinzufügen), ähneln die Goblins in gewisser Weise den Menschen, von denen ihre Vorfahren abstammten. Trotz einiger Versuche, sie zu zivilisieren, bleiben sie von ihrem Wesen her missmutig.

Gwani

Diese weißen Pelztiere sind eine Kreuzung zwischen Mensch und Affe. Trotz ihrer ungewöhnlichen Form scheint die Kombination eher natürlicher als magischer Art zu sein, und ich habe keinerlei Hinweise, dass sie mit der Magie etwas im Sinne haben. Ihre Kultur zeigt Anzeichen von Zivilisation, z.B. habe ich beobachtet, wie sie ihre Toten in den Eiswüsten in Gräber einlassen. Ich hoffe, bald in der Lage zu sein, mit ihnen zu kommunizieren.



Harpie

Diese grauenenerregende Kreuzung zwischen Mensch und Vogel ist genau so furchtbar in ihren Verhaltensweisen wie in der Erscheinung. Harpien greifen im Sturzflug aus der Luft an und packen ihre Opfer mit ihren scharfen Krallenfüßen.

Hase

Ein weiteres Nagetier, das auf Beute aus ist, sich aber gerne mit den Rüben zufriedengibt, die auf vielen Äckern angebaut werden.



Hühner

Feige vogelartige Kreaturen, die kaum vom Boden abheben können, jedoch eine ausgezeichnete Quelle für Fleisch und Eier bilden. Kommen nur als Haustiere vor.

Hund

Ein vielseitiges Tier, das vielen Menschen vieles ist: dem Jäger ein Jagdgenosse, den Eltern eine Stütze, den Kindern ein Spielgefährte, der Familie ein Beschützer – kurz und gut: des Menschen bester Freund.



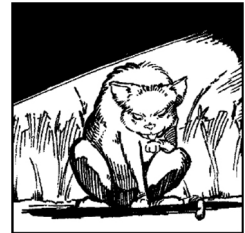
Insekten

Dieser Oberbegriff umfasst eine große Vielfalt von winzigen, sechsbeinigen Kreaturen, von denen manche fliegen, manche beißen, manche schwärmen, jedoch alle ein großes Übel sind.



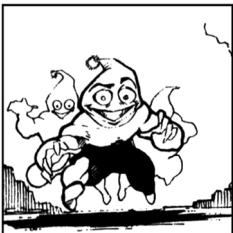
Katze

Gilt im Volksglauben als traditionelle Gefährtin von Hexen und Magiern (ein Vorurteil, das ich ebenfalls zu zerstören gedenke). Findet in allen Ecken und Nischen, wo zivilisierte Menschen leben, ein Plätzchen. Nicht sonderlich nützlich, können sie auch in den großen Städten zu überleben.



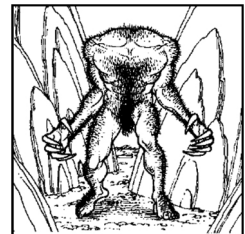
Kobold

Es ist schwierig, individuelle Züge dieser lästigen Geschöpfe zu identifizieren, denn sie reisen immer in Banden. Ziemlich feige, sind sie eine größere Bedrohung für unsere Vorratskammern als für uns Menschen. Ich habe gehört, ohne jedoch Beweise zu haben, dass manche von ihnen etwas von Magie verstehen.



Kopfloze

Wie der Name sagt, sind dies Kreaturen ohne Kopf. Von diesem immerhin wichtigen Umstand abgesehen, sind diese Zweifüßler dem Menschen sehr ähnlich. Ich habe noch keinen für eine nähere Untersuchung einfangen können, doch die Leichtigkeit, mit der sie handeln, obwohl ihnen doch jeder Verstand abgehen muss, widerspricht den Gesetzen der Logik.



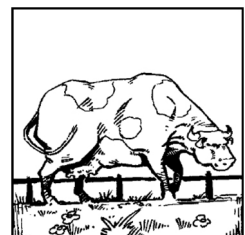
Leichner

Ein furchtbares Monster, von dem uns jede Beschreibung fehlt, weil keiner, der einen aus der Nähe gesehen hat, die Begegnung überlebt hat. Wenn anwesend, ist er jedoch nicht zu übersehen, denn er streckt seine Fangarme durch den Erdboden, um seine Beute zu verschlingen.



Kuh

Ein großes, gutartiges Säugetier und Hauptlieferant von Milch und Rindfleisch.





Maus

Eines der kleinsten Nagetiere, gut geeignet für Experimente zum Erproben von Zaubersprüchen.

Mumie

Scheinbar eine Variante der Untoten, im Prinzip nichts anderes als eine in Tuch gewickelte Leiche. Ich kann nicht sagen, ob ein Zusammenhang besteht, doch aus dem, was ich über die Geschichte dieses Landes in Erfahrung zu bringen vermochte, vermute ich, dass die ursprünglichen Zivilisationen ihre Toten in ähnlicher Manier begruben.



Phönix

Dieser einzigartige, orangefarbene gefiederte Vogel lebt tausend Jahre, kehrt dann in sein Nest zurück, um zu sterben. Doch wenn sein Körper dann verbrannt wird, erhebt sich der Phönix aus den Aschen und lebt nochmals tausend Jahre.

Pinguine

Vögel ohne Flugvermögen mit schwarzweißem Gefieder. Ihre langsame Fortbewegung würde sie zu einer leichten Beute machen, wenn Pinguinfleisch schmackhaft wäre.



Ratterich

Diese Halbmenschen-Halbratten sind der Fluch von Moonshade. Sie bewohnen die Katakomben unterhalb der Stadt und verwehren den Zutritt zur Unterwelt. Sie sind zu zahlreich, als dass wir sie bekämpfen könnten, doch eines Tages werden wir sie aus den Katakomben vertreiben.

Riesenfledermaus

Wie der Name besagt, ist dies eine große Variante der gemeinen Fledermaus, eines Säugetiers, welches fliegen und in der Dunkelheit sehen kann. Ihre Nester befinden sich meist in Höhlen und an anderen Orten, wo kein Licht eindringt.

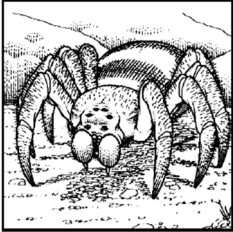
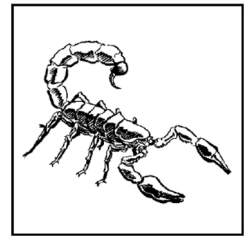


Riesenratte

Viel größer und aggressiver als ihr kleinerer Bruder, ist die Riesenratte der König unter den Aasfressern. Wenn mehrere von ihnen zusammen sind, verlieren sie jede Angst vor dem Menschen. Sowohl hier als auch in Sosaria versuchten wir, die lokale Rattenbevölkerung mit Gift auszurotten, doch was immer es ist, dass es ihrem Metabolismus gestattet, sich von Verwesendem und Abfall zu ernähren, macht sie auch immun gegen die meisten Giftstoffe.

Diese riesige Variante aus der Familie der Spinnenartigen ist eine schreckliche Kreatur, deren schiere Größe es ihr erlaubt, auch Menschen als Nahrung zu verschlingen. Sie packt ihre Beute mit ihrer Zange und versetzt ihr dann mit der Schwanzspitze den todbringenden Stich.

Riesenskorpion



Riesenspinne

Die Riesenspinne webt ihr Netz mit Vorliebe im Dunkeln, in der Hoffnung, dass hier die Opfer eher in die Falle gehen. Ihr Biss ist giftig, und sie kann das Gift in eine weite Entfernung sprühen.

Rotwild

Das Fleisch des Rotwilds ist sehr geschätzt. Rehe und Hirsche leben in den Wäldern. Ihr Geweih hält die meisten Feinde von ihnen fern.



Säureschnecken

Viel größer als ihre Kusine, die gemeine Schnecke, lebt die Säureschnecke vorzugsweise unter der Erde. Ihr schleimige Überzug ist sauer und frisst sich gleichermaßen durch Metall und Fleisch. Wenn man davon ausgeht, dass diese Schnecken ihren Gegenstücken in Sosaria ähnlich sind, dann werden sie am besten mit Feuer bekämpft.

Schaf

Ein weiteres Haustier, Lieferant von Schaffleisch und Wolle.

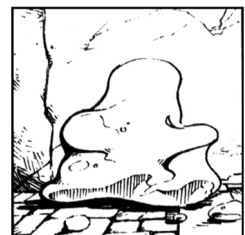


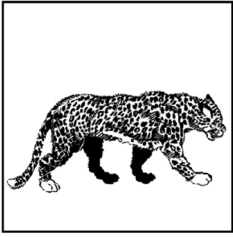
Schlange

Schlangen sind riesige Raubtiere der gefährlichsten Sorte. Ihre blitzartigen Reflexe erlauben ihnen, sofort zuzuschlagen, und ihre Opfer mit wenig Anstrengung umzubringen.

Schleim

Es ist schwierig, diese Kreaturen zu beschreiben, am ehesten bekommt man einen Eindruck, wenn man ihren Namen ganz langsam ausspricht. Sie pflanzen sich durch Teilung fort, die oft durch den Hieb eines Gegners zustande kommt, und sie können sich durch Verschmelzen mit ihren Artgenossen sehr schnell vergrößern.





Schneeleopard

Schneeleoparden sind große, schlanke Katzenartige, die in den kälteren Klimazonen heimisch sind. Sie fressen auch Menschen, und vor ihren Krallen und Fangzähnen ist keine Kreatur sicher.

Schnitter

Als grausamer Geist einer lebendigen Pflanze ist der Schnitter ein Jäger der furchtbarsten Sorte. Obwohl er durch seine Wurzeln an einem Ort festsitzt, so gelingt es ihm, dank seiner zu Fangarmen ausgebildeten Äste auch die stärksten Kämpfer zu packen. Seine magischen Kräfte befähigen ihn, furchtbare Blitze auszusenden. Seine natürliche Form macht ihn unverletzlich, doch sein Körper ist lediglich das Holz des sterbenden Baumes, in dem er lebt. Wird der "Wirt", d.h. der Baum, getötet, erlischt auch die Kraft des Schnitters.



Skelett

Die untoten Überreste von Kriegern vergangener Zeiten, kämpfen die Skelette ebenso gut wie lebendige Krieger. Bis zu seiner Wiederbelebung ist ein Skelett nicht vom andern zu unterscheiden, weshalb der weise Reisende sich stets in Acht nimmt, wenn er einem Haufen gebleichter Knochen begegnet.

Skelettdrache

Gewisse Drachen erreichen so große geistige Höhen, dass sie nicht länger auf ihre körperliche Form angewiesen sind. Nachdem die Zeit ihre Schuppen und ihr Fleisch dahingerafft hat, bleibt nur ihr Geist intakt, eingeschlossen in die grauweißlichen Knochen des vormaligen Körpers. Diese Wesen erwerben weitere Macht und übertreffen die Stärke ihrer lebendigen Gegenstücke.

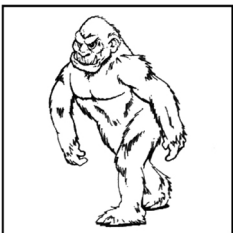


Steinharpie

Harpie ist eine irreführende Bezeichnung, denn es handelt sich um verzauberte Statuen, die Bewegungen ausführen, so dass man sie für Menschen halten kann. Im Allgemeinen werden diese steinernen Figuren als Wächter von Schätzen in Grabkammern eingesetzt.

Sumpfarme

Wie die Leichner sind auch diese Monster noch nie aus der Nähe gesehen worden, mit Ausnahme ihrer Fangarme, die ausschließlich dazu dienen, unglückliche Opfer in die Tiefen zu ziehen, in denen die Monster zuhause sind.

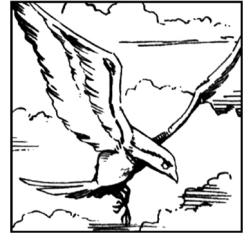


Troll

Trolle sind nichts weiter als Banditen: groß und furchtbar, aber eben Banditen. Sie greifen ihre Opfer mit schweren keulenartigen Waffen an, um sie zu betäuben oder zu töten und dann auszurauben. Die meisten Trolle suchen sich eine einsame Brücke als ihr Zuhause aus.

Eine Vielfalt von gefiederten Kreaturen bewohnen das Land. Die häufigste unter ihnen ist ein attraktiver, silbriger Vogel. Die bevorzugte Nahrung der Vögel sind Früchte und Gemüse; Angriffe auf Menschen sind selten, obwohl ich einige Raubvögel beobachtet habe, die Anwandlungen dieser Art zeigten. Einer der farbenprächtigsten Vögel, der Papagei, soll sogar der menschlichen Sprache mächtig sein.

Vogel



Wildschwein

Dieses wilde Tier ist wegen seines böartigen Temperaments gefürchtet. Wildschweinfleisch gilt als Delikatesse, doch die Angst, von einem Stoßzahn aufgespießt zu werden, hält die meisten davon ab, Jagd auf Wildschweine zu machen.

Wolf

Größer als der Hund oder Fuchs, gehört der Wolf zu den erfolgreichsten Jägern der Wildnis und ist meist in einem Rudel in den großen Ebenen unterwegs. Vorzugsweise erbeuten sie andere Tiere, seien es Nagetiere oder Schafe, doch in der Verzweiflung fallen sie auch Menschen an – allerdings nur im Verbund des Rudels.



Zyklopen

Zyklopen sind riesige, menschenartige Kreaturen, die man sofort an dem einen Auge mitten in der Stirn erkennt. Als Feinde gefürchtet, kämpfen sie vor allem mit stumpfen Schlagwaffen wie Keulen und Findlingen.



Die Arkanen Künste

Voraussetzungen zur Magie

Diese Aufzeichnungen schreibe ich zu niemandes Erbauung, denn ich bezweifle, dass es gut wäre, wenn sie einem anderen als mir unter die Augen kämen. Und doch, wie bereits an früherer Stelle erwähnt, regt der Gedanke an die Nachwelt zum Schreiben an. Und so will ich denn hier das Studium der Magie so darlegen, dass es auch für einen Laien verständlich ist.



Vorausgeschickt sei eine kleine interessante Beobachtung: Viele meiner alten Zaubersprüche versagen hier, in dem neuen Land, ihre Wirkung. Andererseits habe ich seit meiner Ankunft auf der Schlangeninsel neue entdeckt, die ähnliche Wirkungen haben, neben solchen, die ganz neuer Art sind, und nach Reagenzien und Worten der Macht verlangen, die mir bisher unbekannt waren. Ich glaube, das kältere Klima hat einiges damit zu tun, da Eis sehr viel gefährlicher ist als Feuer. Doch kann es auch sein, dass die noch unbekannte Kultur, die vor unserer Ankunft hier herrschte, ihren Einfluss geltend macht. Ich fürchte, es wird mehrere Generationen dauern, bevor wir erfahren, was zu ihrem Untergang geführt hat.

Die Verwendung von Zaubersprüchen hat drei Komponenten: das Grimoire-Zauberbuch, die Reagenzien und die Worte der Macht.

Das Zauberbuch

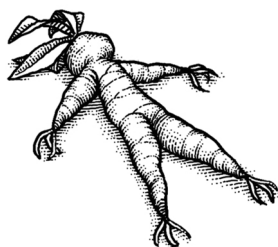
Das Zauberbuch ist die wichtigste Komponente der Zaubersprüche, denn es enthält die vollständigen Details sämtlicher Sprüche im Repertoire der Magier. Hier findet man alles – die Beschreibungen der erforderlichen Reagenzien, die Erklärungen für die Worte der Macht und die Listen mit den Beschwörungen. Der Großteil des Inhalts ist für das gemeine Volk unverständlich, doch der weise Magier kann jeden Zauberspruch verstehen, den er einmal gelernt hat. Je mehr Zaubersprüche der Magier in seinem Zauberbuch stehen hat, desto mächtiger wird er.



Ich will dem geneigten Leser auch nicht vorenthalten, dass ich in diesem neuen Reich einige Pergamentrollen gefunden habe, die Zaubersprüche enthalten. Ich weiß, dass solche Sprüche direkt von der Rolle angewendet werden können, doch verlieren sie dadurch ihre Wirksamkeit, weshalb ich damit beschäftigt bin, herauszufinden, ob sie zur wiederholten Verwendung in mein Zauberbuch transkribiert werden können.

Die Reagenzien

Es folgt eine Liste der bekannten Reagenzien, 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 korrekte Intonation und den richtigen Einsatz eines Wortes der Macht, äußerst wirksam, um einem Magier enorme magische Fähigkeiten zu verleihen.

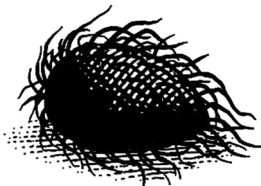


Alraunwurzel

Dies ist vermutlich die am schwierigsten zu beschaffende Zutat, weil man sie beim Sammeln ganz präzise direkt unter dem Grund eines Sumpfes abschneiden muss. Nach dem Sieden und Trocknen ist die Alraunwurzel ein hervorragendes Zusatzmittel zur Erhöhung der Wirksamkeit vieler Zaubersprüche. In den Sümpfen von Gorlab findet sich diese Wurzel in großen Mengen, und ich ließ mir sagen, dass sie auch auf der Mönchsinsel wächst.

Blutlaich

Diese Zutat entsteht auf ungewöhnliche Weise. Steinherz, der rote Stein, der von den Stalagmiten gesammelt wird, muss zerquetscht und dann mit dem Blut des Magiers vermischt werden. Es handelt sich um ein additives Reagenzmittel, das die Kraft mehrerer Angriffszauber des Inneren Zirkels intensiviert. Es braucht wohl kaum gesagt zu werden, dass diese Zutat kaum zum Kauf und Verkauf angeboten wird.



Blutmoos

Dieses rote Pilzgeflecht, das nur im Sumpf südlich von Moonshade gefunden wird, wächst gewöhnlich auf toten Bäumen zwischen der Rinde und dem äußersten Holzring. Blutmoos dient dazu, einem Zauberspruch Geschwindigkeit und Mobilität zu verleihen.

Ginseng

Auch dies ist eine Zutat, die man in Fawn findet, eine Wurzel, die 40mal in klarem Bachwasser zum Sieden gebracht werden muss, bis sie zu einem Sirup wird. Bekannt wegen seiner heilenden Qualitäten, wird Ginseng meist in Gewächshäusern angepflanzt, wo er in ganz frischem Zustand verarbeitet werden kann.



Knoblauch

Dieses Gewürz, das auch in vielen guten Küchen gefunden wird, muss für die Zwecke der Magie zu einer feinen, wohlriechenden Paste zerquetscht werden. Es wird meist für Zaubersprüche mit Schutzwirkung verwendet. Bei den Gärtnern von Fawn kann man die Knoblauchpaste zu einem angemessenen Preis erstehen.

Nachtschatten

Bei der Zubereitung dieses Pilzes, der vor allem im Sumpfland von Gorlab zu finden ist, ist größte Vorsicht geboten, denn er ist überaus giftig. Die Hütchen werden in Tee gesiedet oder der ganze Pilz zerquetscht, worauf der tödliche Nachtschatten sich in eine Zutat verwandelt, die in Zaubersprüchen verwendet wird, welche dem Feind Schaden zufügen.

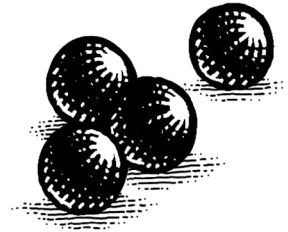


Schlangenschuppen

Die Zaubersprüche, die den Schlangenruinen entstammen, erfordern eine spezielle Zutat – Schlangenschuppen. Unbehandelte Schlangenschuppen sind jedoch nutzlos, und das Wissen um ihre Zubereitung, ist in der Geschichte verlorengegangen. Der einzige Ort, an dem man die Zutat noch bekommen kann, sind die Schlangenruinen selbst.

Schwarzperle

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. Hier auf der Schlangeninsel sind die Fischer in der Hafenstadt Fawn die einzigen, die gelegentlich Schwarzperlen finden.



Schwefelasche

Dies ist die Asche eines Vulkanausbruchs. Hier, in dem neuen Land, sammeln die Mutigen, die von den dort hausenden Dämonen nicht erschlagen werden, diese Asche in einer Höhle, die als “Glutofen” bekannt ist.

Spinnenseide

Obwohl ein einziges Spinnennetz ausreicht, um Spinnenseide zu gewinnen, ist es trotzdem sehr aufwendig, ausreichend viele Netze für den großen Bedarf an Spinnenseide zu finden. Viele Magier züchten ihre eigenen Spinnen, in der Hoffnung, die Gewebe in der gleichen Weise zu bekommen wie der Bauer seine Milch. Zum Glück habe ich entdeckt, dass die Insel der Grabgewölbe, Stätte der Toten, mehr Spinnen beherbergt, als ich mir je vorstellen konnte, mit Unmengen an Geweben.



Wurmherz

Diese Zutat, die den Innereien des Eiswurms entnommen wird, ist für eine Vielzahl ungewöhnlicher Sprüche nützlich, häufig für solche, die in irgendeiner Weise Schnee oder Kälte beinhalten.

Worte der Macht

Während die nachstehende Liste nichts 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 Reagenzien zu vervollständigen und zu ergänzen. In gewisser Hinsicht sind die Worte der Macht die eigentlichen Zaubersprüche.

Es wird viel Aufwand und Forschung getrieben, um diese Worte zu vervollkommen. Ihr Rhythmus, ihre Aussprache und Betonung bedürfen großer Präzision, denn ein kleiner Versprecher kann die Wirkung eines Zauberspruchs radikal ändern. Wenn man Gerüchten glauben will, kann ein Magier sich in eine Kuh statt in einen Drachen verwandeln.

Die hier vorgelegte Liste ist nach meinem besten Wissen und Gewissen eine Zusammenstellung aller bekannten Silben, die zu Worten der Macht kombiniert werden können.

Wort	Rune	Bedeutung	Wort	Rune	Bedeutung
An	ᚱ	Negation	Dox	ᚦᚱᚫ	Gift
Bet	ᛃᚓᚲ	Klein	Ort	ᚱᚱᚲ	Magie
Corp	ᚫᚱᚱ	Tod	Por	ᚱᚱᚱ	Bewegen
Des	ᛞᚓᚲ	Tiefer / Herab	Quas	ᚱᚓᚱᚲ	Illusion
Ex	ᚓᚫ	Freiheit	Rel	ᚱᚓᚲ	Ändern
Flam	ᚱᚓᚓ	Flamme	Sanct	ᚲᚱᚲᚲ	Schützen / Schutz
Frio	ᚱᚱᚱ	Kälte	Tym	ᚲᚱᚱ	Zeit
Grab	ᚰᚱᚱᚫ	Energie / Feld	Uus	ᚓᚓᚲ	Heben / Hoch
Hur	ᚱᚓᚱ	Wind	Vas	ᚫᚓᚲ	Groß
In	ᚲ	Machen / Bewirken	Wis	ᚓᚲᚲ	Wissen / Erkennen
Jux	ᚱᚓᚫ	Gefahr / Falle	Xen	ᚫᚓᚲ	Kreatur
Kal	ᚲᚓᚲ	Aufrufen / Beschwören	Ylem	ᚲᚓᚓᚓ	Materie
Lor	ᚱᚱᚱ	Licht	Zu	ᚲᚓ	Schlaf
Mani	ᚓᚱᚲ	Leben / Heilen			

Zaubersprüche

Die neun Zirkel der Magie erfordern ein Studium wie kaum sonst etwas. Jeder Zirkel steht für einen Ring von Wellen in der Leere, dem Äther, der Hülle um die Energie, welche die Magie ermöglicht. Die Zaubersprüche des äußeren Ringes werden zuerst gelernt, und die besten Magier werden die meisten oder gar alle davon in ihrem Zauberbuch verzeichnen. Mit jedem weiteren Zirkel werden die Sprüche schwieriger zu erlernen und zu meistern. Nur die Magier der höheren Zirkel können das Wesen der innersten Sprüche begreifen. Nach Zirkeln unterteilt, finden sich im Folgenden die Beschreibungen aller mir bisher bekannten Sprüche, einschließlich der erforderlichen Reagenzien und der Worte der Macht.

Erster Zirkel der Magie



It MNI NMM

In Mani Ylem - (Nahrung erschaffen)

Reagenzien:

Knoblauch, Ginseng, Alraunwurzel

Zaubert genügend Speise herbei, um den Hunger des Magiers und aller anwesenden Gäste zu stillen.

It Ifl

An Nox - (Heilmittel)

Reagenzien:

Ginseng, Knoblauch

Neutralisiert die Effekte aller Gifte, auch der lähmenden.

NH Ifl

Wis Jux - (Falle aufdecken)

Reagenzien:

Spinnenseide, Nachtschatten

Dient zum Löschen aller Feuer in Sichtweite des Magiers.

NH It NMM

Vas An Flam - (Alles löschen)

Reagenzien:

Knoblauch, Spinnenseide

Diese Zauberformel ist eine mächtigere Form der Elementarformel „Löschen“.

NH It NMM

Vas In Flam - (Alles anzünden)

Reagenzien:

Schwefelasche, Spinnenseide

Bewirkt, dass alles, was brennbar ist, im Umkreis des Magiers in Flammen ausbricht.

It Ifl

In Lor - (Licht)

Reagenzien:

Schwefelasche

Es entsteht eine bewegliche Lichtquelle, die eine halbe Stunde lang leuchtet.

It NH

In Wis - (Magischer Sextant)

Reagenzien:

Nachtschatten

Identifiziert den Ort, an dem der Magier beim Aussprechen der Zauberformel steht.

FRt KfR NMM

Ort Por Ylem - (Telkinese)

Reagenzien:

Schwarzperle, Blutmoos, Alraune

Damit kann der Magier ein Objekt ohne körperliche Einwirkung manipulieren.

Zweiter Zirkel der Magie

ᚱᚢ ᚢᚩ

An Zu - (Aufwecken)

Reagenzien: *Knoblauch, Ginseng*

Veranlasst eine Person, aus dem Schlaf zu erwachen, ganz gleich, ob dieser natürlich oder magisch bedingt war.

ᚱᚢ ᚱᚢᚰ

An Jux - (Falle zerstören)

Reagenzien: *Blutmoos, Schwefelasche*

Wenn über einem Objekt ausgesprochen, das in einer Falle gefangen ist, eliminiert dieser Spruch sowohl die schädlichen Wirkungen der Falle als auch die Falle selbst.

ᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱ

Rel Ylem - (Falsches Gold)

Reagenzien: *Nachtschatten, Schwefelasche*

Wenn über eine Münze ausgesprochen, erzeugt dieser Spruch fünf solche Münzen an deren Stelle. Wird er jedoch auf Gold in anderer Form angewendet, ist er wirkungslos.

ᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱ

Vas Frio - (Eisschlag)

Reagenzien: *Schwarzperle, Schwefelasche, Wurmherz*

Erzeugt eine fliegende Kugel kalter Energie, vergleichbar einem Schneeball, doch mit sehr viel stärkerer Wirkung.

ᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱ

Vas Lor - (Großes Licht)

Reagenzien: *Alraunwurzel, Schwefelasche*

Im Effekt gleich wie der Licht-Zauber, jedoch mit viermal längerer Wirkung.

ᚱᚱᚱᚱ

Mani - (Heilung)

Reagenzien: *Knoblauch, Ginseng, Spinnenseide*

Dieser mächtige Zauber beschleunigt den Heilungsprozess der meisten Wunden, wie wenn der Verwundete sich viele Tage Ruhe gönnen würde.

ᚱᚱᚱ ᚱᚱ ᚱᚱᚰ

Vas An Nox - (Massenkur)

Reagenzien: *Knoblauch, Ginseng, Alraunwurzel*

Dieser Zauber wirkt wie der Heilungszauber, aber er heilt alle Vergiftungen des Magiers und seiner Begleiter.

ᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚰ

Uus Sanct - (Schutz)

Reagenzien: *Knoblauch, Ginseng, Schwefelasche*

Dieser Zauber verringert nicht nur die Verwundbarkeit bei Angriffen, sondern eliminiert auch zeitweilig die Beschädigung durch Fallen und ähnliche Risiken.

Dritter Zirkel der Magie



MMH 4H1↑

Des Sanct - (Fluch)

Reagenzien: *Knoblauch, Nachtschatten, Schwefelasche*

Dieser Zauberspruch beeinträchtigt die defensiven und offensiven Kampffähigkeiten des Opfers.

FR↑ AMMM

Ort Ylem - (Geschosse verzaubern)

Reagenzien: *Schwarzperle, Alraunwurzel*

Die Wirksamkeit aller Geschosse eines Bündels wird erhöht.

NH 4N1 AMMM

Wis Jux Ylem - (Columnas Intuition)

Reagenzien: *Schwarzperle, Knoblauch*

Dieser Zauber identifiziert Quellen möglicher Gefahr durch Erleuchten. Dieser Zauber ist merklich wirksamer in einsamen Gegenden.

AMH 1NH 4H1↑

Vas Uus Sanct - (Abschirmung)

Reagenzien: *Knoblauch, Ginseng, Alraunwurzel, Schwefelasche*

Dieser Zauber ist eine mächtigere Variante von Schutz – er wirkt sich auf alle Gruppenmitglieder aus.

N1 KR

An Por - (Lähmen)

Reagenzien: *Nachtschatten, Spinnenseide*

Dieser Zauber lähmt das Ziel für eine kurze Zeit.

H1 YN

In Zu - (Schlaf)

Reagenzien: *Schwarzperle, Nachtschatten, Spinnenseide*

Dieser Zauber bewirkt, dass Ziele unterschiedlich lange Zeit in Schlaf verfallen.

RM1 NH

Rel Wis - (Übersetzung)

Reagenzien: *Schwarzperle, Alraunwurzel, Spinnenseide, Schwefelasche*

Dank dieses Zauberspruchs kann das Ziel für kurze Zeit unbekannte Sprachen verstehen, einschließlich alter Runen und Texte. Sehr nützlich für den gelehrten Magier.

Vierter Zirkel der Magie



RMT KPR

Rel Por - (Springen)

Reagenzien: *Blutmoos, Alraunwurzel*

Beschränkte Form der Teleportation: magisches Versetzen des Zauberkundigen und seiner Gefährten an einen anderen Ort, etwa zwanzig Schritte weit weg. Es ist nicht möglich, auf diese Weise durch geschlossene Türen oder undurchdringliche Regionen zu gehen.

BT LMt PNl

An Xen Jux - (Abschrecken)

Reagenzien: *Knoblauch, Spinnenseide*

Dieser Zauberspruch hält feindliche, unintelligente Kreaturen von einem Angriff ab.

It ANh MR

In Vas Lor - (Blenden)

Reagenzien: *Alraunwurzel, Schwefelasche*

Dieser Zauber erzeugt einen übernatürlichen, glänzenden Schein, der alle Kreaturen in dem betroffenen Gebiet blendet, mit Ausnahme des Magiers selbst.

ANh MMh hNk↑

Vas Des Sanct - (Massenfluch)

Reagenzien: *Knoblauch, Alraunwurzel, Nachtschatten, Schwefelasche*

Dieser Zauberspruch wirkt wie der Fluch-Zauber des dritten Kreises, beeinflusst jedoch alle Gegner, die anwesend sind.

Nh PNh

Wis Quas - (Sichtbar machen)

Reagenzien: *Blutmoos, Schwefelasche*

Dieser Zauberspruch kehrt alle Tarnsprüche um, d.h. hebt ihre Wirkung auf.

RMT PRt NH

Rel Ort Wis - (Übertragen)

Reagenzien: *Schwarzperle, Spinnenseide*

Dieser Zauberspruch befähigt den Magier, Zaubersprüche von Pergamentrollen und ähnlichem in das eigene Zauberbuch zu kopieren, ohne sie von einem anderen Magier kaufen zu müssen.

ML KPR

Ex Por - (Zauberschlüssel)

Reagenzien: *Blutmoos, Schwefelasche*

Dieser Zauber sperrt eine magisch verschlossene Tür auf.



Fünfter Zirkel der Magie

HM LMt

Kal Xen - (Beschwören)

Reagenzien: Alraunwurzel, Spinnenseide

Der Name ist nicht ganz richtig, denn eigentlich wird ein wildes Tier beschworen, auf Seite des Magiers zu kämpfen.

AM PRM PNR

Vas Frio Hur - (Explosion)

Reagenzien: Blutmoos, Schwarzperle, Alraunwurzel, Schwefelasche

Sendet eine große kugelförmige, blau leuchtende Flamme, die bei Berührung mit dem Ziel in die Luft fliegt.

AM MMH

Vas Mani - (Völlige Heilung)

Reagenzien: Knoblauch, Ginseng, Alraunwurzel, Spinnenseide

Dieser Zauberspruch lässt alle Wunden des Ziels sofort verheilen.

HTKt MR

Sanct Lor - (Unsichtbarkeit)

Reagenzien: Blutmoos, Nachtschatten

Dieser Zauberspruch macht das Ziel für alle visuellen Sinnesorgane unsichtbar.

AM YN

Vas Zu - (Massenschlaf)

Reagenzien: Ginseng, Nachtschatten, Spinnenseide

Bewirkt, dass alle Gegner in der Umgebung in tiefen Schlaf verfallen.

ML PNL PNR

Ex Jux Hur - (Überraschung)

Reagenzien: Schwarzperle, Knoblauch, Alraunwurzel, Schwefelasche

Da meine Wenigkeit der Erfinder dieses Zaubers ist, nennen ihn die anderen ‚Erstams Überraschung‘. Er zaubert große Gaswolken herbei, die jene, die das Gas einatmen, in verschiedenster Weise beeinflusst: Gift, Schlaf und Furcht sind die häufigsten Wirkungen.

Sechster Zirkel der Magie



ᚱᚢ ᚠᚱᚢ ᚠᚱ

An Xen Ex - (Verrat)

Reagenzien:

Schwarzperle, Nachtschatten, Spinnenseide

Dieser Zauberspruch veranlasst das Ziel – einen Feind des Magiers – in der Schlacht auf die andere Seite überzulaufen und so gegen seine eigenen Gefährten zu kämpfen.

ᚱᚢ ᚱᚱᚱ

An Quas - (Magie aufdecken)

Reagenzien:

Knoblauch, Alraunwurzel, Nachtschatten

Diese Zauberei zerstört die Knoten, welche eine Illusion heraufbeschwören, und wirkt sich auf Strukturen und Kreaturen gleichermaßen aus.

ᚱᚱᚱ ᚱᚱ

Quas Wis - (Furcht)

Reagenzien:

Knoblauch, Alraunwurzel, Nachtschatten

Dieser mächtige Zauberei flößt allen Feinden Furcht und Bangen ein, so dass die Feigsten unter ihnen die Flucht ergreifen.

ᚱᚢ ᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱ

In Frio Grav - (Feuerfeld)

Reagenzien:

Schwarzperle, Wurmherz, Spinnenseide, Schwefelasche

Dieser Zauberei erzeugt ein Feld blauen Feuers und verletzt jene, die es zu überqueren versuchen.

ᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱ

Kal Frio Grav - (Feuerring)

Reagenzien:

Schwarzperle, Wurmherz, Alraunwurzel, Spinnenseide, Schwefelasche

Dieser Zauberspruch ist identisch mit Feuerfeld, nur dass hier ein Schutzring mit blauen Flammen gebildet wird.

ᚱᚱᚱ ᚱᚢ ᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱ

Vas In Frio Grav - (Frostfeuer)

Reagenzien:

Blutmoos, Ginseng, Schwefelasche

Dieser Zauberspruch erzeugt ein temporäres Feld mit einer blauen Flamme zu Füßen aller feindlichen Kreaturen in der Gegend.

ᚱᚢ ᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱ

In Jux Ylem - (Munition erschaffen)

Reagenzien:

Knoblauch, Ginseng, Alraunwurzel

Dieser Spruch zaubert Geschosse für Bögen oder Armbrüste herbei, je nachdem, welche Waffenart in der Gruppe des Magiers stärker vertreten ist. (Wenn die Gruppe keine solchen Waffen oder gleich viele von jeder Sorte hat, erhält sie Pfeile.)

ᚱᚢ ᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱ

In Ort Xen - (Belebe Automaton)

Reagenzien:

Alraunwurzel, Schwefelasche, Spinnenseide, Schlangenschuppen

Dieser, mir völlig neue, Spruch benötigt eine Sprachbegabung, damit man ihn versteht. Es scheint, dass er einen defekten "Automaton" repariert. Ich bin mir nicht sicher, was die Erfinder dieses Zaubers im Sinne hatten, aber soweit ich es beurteilen kann, kann ein solcherart reparierter "Automaton" nur als Packesel eingesetzt werden.

Siebter Zirkel der Magie



It 4tkt XRRA

In Sanct Grav - (Energiefeld)

Reagenzien: *Schwarzperle, Alraunwurzel, Spinnenseide, Schwefelasche*

Dieser Zauber erzeugt ein Energiefeld, das jeden, der es zu durchqueren sucht, aufhält.

It pnr XRRA mmm

In Hur Grav Ylem - (Todesnebel)

Reagenzien: *Blutmoos, Alraunwurzel, Nachtschatten, Schwefelasche*

Der schädliche Energienebel, der durch diesen Zauber entsteht, strömt direkt vom Magier zu seinem Ziel.

Am It Yn

Vas An Zu - (Alle Aufwecken)

Reagenzien: *Knoblauch, Ginseng*

Dieser Zauber hat die gleiche Wirkung wie der Erwecken-Spruch des Zweiten Kreises, nur dass er alle Verbündeten des Magiers, die sich in der Nähe aufhalten, betrifft.

It Am KR

In Vas Por - (Superkraft)

Reagenzien: *Schwarzperle, Ginseng, Alraunwurzel*

Dieser Zauber intensiviert alle körperlichen und geistigen Fähigkeiten, die sich im Kampf als nützlich erweisen, und verdoppelt ihre Wirksamkeit bis zum menschenmöglichen Maximum.

It pnr Ifl

In Hur Nox - (Giftnebel)

Reagenzien: *Blutmoos, Nachtschatten, Schwefelasche*

Dieser Spruch erzeugt einen stationären Nebel, der jeden vergiftet, der sich hineinwagt.

Am Mm

Vas Mani - (Regeneration)

Reagenzien: *Knoblauch, Ginseng, Alraunwurzel, Spinnenseide*

Dies ist der stärkste Heilspruch. Er wirkt auf alle Angehörigen der Gruppe des Magiers und verscheucht sämtliche schädlichen Wirkungen, ob von Giften, Wunden oder Flüchen, vorausgesetzt, das Ziel ist noch am Leben.

Nn Mm KR XRRA

Uus Des Por Grav - (Vibration)

Reagenzien: *Schwarzperle, Blutmoos, Alraunwurzel, Spinnenseide*

Dieser ungewöhnliche Zauber umgibt ein Ziel mit intensiver physischer Energie, in etwa, als würde ein Troll das Ziel packen und schütteln, um loses Gold zu suchen. Das Ziel des Zaubers nimmt dabei nicht nur Schaden, sondern verliert auch jeden Halt über seine Besitztümer, welche sich im Anschluss für alle zugänglich auf dem Boden wiederfinden.

Prt XRRA

Ort Grav - (Blitz)

Reagenzien: *Schwarzperle, Alraunwurzel, Schwefelasche*

Dieser Spruch schießt einen Blitzstrahl elektrischer Energie auf ein bestimmtes Ziel.

Achter Zirkel der Magie



И PRI

In Frio - (Eisblock)

Reagenzien: *Wurmherz, Spinnenseide*

Dieser Zauberspruch erzeugt einen Eisblock, der sein Ziel für kurze Zeit immobilisiert, bis der Block zerschmettert und so den Gefangenen freigibt. Der Eisblockzauber kann auch auf ein ganzes Gebiet angewendet werden, das dann für eine gewisse Zeit eine undurchdringliche Barriere bildet.

KPK PK

Corp Por - (Todesblitz)

Reagenzien: *Blutlaich, Schwarzperle, Nachtschatten, Schwefelasche*

Dieser Zauber, dessen Wirkung stark von den intellektuellen Kräften des Magiers und des Ziels, auf das der Zauber angewendet wird, abhängt, gibt einen Blitz tödlicher Energie ab.

TAM AN PAM

Tym Vas Flam - (Zeitzünder)

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

Dieser Zauberspruch bildet eine magische Kugel, die nach acht Sekunden Verzögerung explodiert und alles zerstört, das sich in der Nähe befindet.

KPK AMM

Por Ylem - (Holen)

Reagenzien: *Blutmoos, Schwarzperle, Alraunwurzel*

Dies ist die mächtigere Variante des Telekinese-Zaubers des ersten Kreises. Er erlaubt es dem Magier, jedes Objekt, das sich in Sichtweite befindet, unabhängig von Hindernissen zu erfassen.

HM PRI MT

Kal Frio Xen - (Eisschlange)

Reagenzien: *Blutmoos, Knoblauch, Spinnenseide, Wurmherz, Schlangenschuppen*

Dieser komplexe Zauberspruch ruft eine furchtbare Schneeschlange herbei, die dem Magier in der Schlacht hilft.

HM PRI MT M

Kal Frio Xen Ex - (Schlangenwandlung)

Reagenzien: *Blutmoos, Schwarzperle, Knoblauch, Spinnenseide, Wurmherz, Schlangenschuppen*

Mit diesem Zauber kann der Magier seine Gestalt gegen eine Schneeschlange vertauschen. Auf diese Weise hat er, solange die Wirkung andauert, neue Reisemöglichkeiten.

HM AN PRI XRA

Kal Vas Frio Grav - (Feuerschlange)

Reagenzien: *Knoblauch, Alraunwurzel, Schwefelasche*

Dieser Spruch sendet eine feurige Schlange, die sich vom Magier aus auf ein Ziel zubewegt und dort explodiert.

И ПНЛ KPK AMM

In Jux Por Ylem - (Schwertstoß)

Reagenzien: *Schwarzperle, Blutlaich, Alraunwurzel, Nachtschatten*

Dieser Zauber erzeugt ein Rad mit acht Messerklingen, die ihr Opfer in Scheiben schneiden.

Neunter Zirkel der Magie



ᐱᐱ ᐱᐱᐱ ᐱᐱᐱ

Vas Corp Hur - (Todeswirbel)

Reagenzien:

Blutmoos, Alraunwurzel, Nachtschatten, Schwefelasche

Dieser Spruch holt einen wirbelnden Hauch schwarzen Todes herbei, der seinem Opfer folgt, bis dieses tot zu Boden sinkt bzw. bis die Wirkung des Zaubers vorbei ist.

ᐱᐱ ᐱᐱᐱ

Vas Corp - (Massentod)

Reagenzien:

Blutmoos, Blutlaich, Knoblauch, Ginseng, Alraunwurzel, Nachtschatten

Dieser äußerst mächtige Zauber erschlägt sofort sämtliche Feinde, die in Sichtweite des Magiers sind, doch die enorme Menge an Energie, die dafür erforderlich ist, bringt den Magier selbst ebenfalls an den Rand des Todes.

ᐱᐱ ᐱᐱᐱ ᐱᐱᐱ

Vas Sanct Lor - (Alle unsichtbar)

Reagenzien:

Schwarzperle, Blutmoos, Alraunwurzel, Nachtschatten

Dieser Zauber macht den Magier und all seine Verbündeten für alle anderen unsichtbar.

ᐱᐱ ᐱᐱ ᐱᐱᐱ ᐱᐱᐱ

Uus Vas Jux Ylem - (Spiralgeschoss)

Reagenzien:

Blutmoos, Blutlaich, Schwarzperle, Nachtschatten, Schwefelasche

Dieser Zauber ist überaus nützlich gegen alle möglichen Feinde, denn er schleudert eine Menge todbringender Blitze (entsprechend dem Niveau des Magiers) auf zufällige Gegner.

ᐱᐱ ᐱᐱᐱ

An Hur - (Sturmstopp)

Reagenzien:

Schwarzperle, Knoblauch, Alraunwurzel, Spinnenseide, Schwefelasche

Wenn der Magier sich gestört fühlt durch Donner und Blitz, wie sie mit einem Sturm einhergehen, kann er diesen Spruch benutzen, um dem Unwetter Einhalt zu gebieten.

ᐱᐱ ᐱᐱ ᐱᐱᐱ

Kal Vas Xen - (Kreatur beschwören)

Reagenzien:

Blutmoos, Knoblauch, Alraunwurzel, Spinnenseide

Dieser Zauber lässt eine mächtige, niemals im Voraus bestimmbare Kreatur entstehen, die sich mit dem Magier gegen seine Feinde verbündet.

ᐱᐱ ᐱᐱᐱ

An Tym - (Zeitstopp)

Reagenzien:

Blutmoos, Knoblauch, Alraunwurzel

Dieser Spruch macht alle, mit Ausnahme des Magiers und seiner Freunde, unbeweglich, und zwar für eine Dauer, die etwa 20 Sekunden lang sein dürfte. Da jedoch der Zauber den Fluss der Zeit anhält, ist die wirkliche Wirkungsdauer dieses Zaubers das Thema einer langanhaltenden Debatte.

ᐱᐱ ᐱᐱ ᐱᐱ ᐱᐱᐱ

Kal Vas An Grav - (Ungleichgewicht)

Reagenzien:

Nachtschatten, Schwefelasche, Wurmherz, Schlangenschuppen

Dieser chaotische Zauber ist schwierig handzuhaben und sollte nur in Notfällen benutzt werden. Sein Ergebnis ist eine Welle feuriger Felder, Explosionen und Blitzstrahlen.



Nachwort

Die Informationen, die ich hier zusammengestellt habe, wurden über mehrere Jahrhunderte gesammelt, denn vieles hat sich seit unserer Ankunft verändert. Jetzt, da mein Werk getan ist, kann ich nicht umhin, mich zu wundern, wer meine Arbeit wohl je zu sehen bekommen wird. Meine Gefährten hier auf der Insel wissen so viel wie es sie zu wissen drängt, und jene, die noch in dem Reich von Lord British weilen, werden wohl kaum von der Weisheit, die diesem Werk innewohnt, Nutzen ziehen können. Unsere Bemühungen, Kontakt mit Britannia aufzunehmen, haben zu nichts geführt, wenn man von den gebrochenen Herzen der vielen zurückgelassenen Matrosenfrauen einmal absieht.

Dennoch bedaure ich meine Bemühungen nicht, denn so habe ich auch selbst eine wertvolle Informationsquelle. Die Geschichte meines Volkes, diejenige dieser Insel (soweit wir sie aufdecken konnten) sowie die Kreaturen dieses Landes sind hierin ausführlich dargelegt. Und wie ich mich für einen Moment entspannt zurücklehne, meiner Pflicht als selbsternanntem Schreiber enthoben, kann ich aufhören, meine Umgebung zu beobachten, und anfangen, sie zu genießen und in mich aufzunehmen. Ich kann das Knacken des Feuers hören und das Summen einer lästigen Fliege. Von draußen dringt ein dröhnendes Geräusch an mein Ohr, vermutlich schon wieder ein Teleport-Sturm, der die Landschaft verwüsten wird. Schon höre ich das Klappern der Fensterläden gegen die Scheiben.

Gleich werde ich mich erheben, die Läden ebenso schließen wie diese Aufzeichnungen und dann in Ruhe mein Studium der Unsterblichkeit fortsetzen.

— *Erstam*



Besonderheiten der deutschen Version

Die deutsche Version weist im Vergleich zum englischen Original einige bemerkenswerte Änderungen auf. Die wichtigsten sind in der Reihenfolge ihres möglichen Auftretens im Folgenden aufgeführt.

KOMPATIBILITÄT

Die deutsche Version ist mit allen heute regulär verfügbaren Versionen von „Ultima 7 – Part Two: Serpent Isle“ (GOG, STEAM, ORIGIN) lauffähig. Sowohl unter DOSBOX als auch unter EXULT. Aber auch „originale“ CD- und Diskettenversionen funktionieren. Einzige Voraussetzung ist die Installation einer vollständigen Version inkl. der Erweiterung „The Silver Seed“.

EINFÜHRUNGSSEQUENZ

Dank des Einsatzes von Dominik konnte das bekannte, originale Intro ersetzt werden, durch die ursprünglich geplante, sehr viel längere Videosequenz. Diese fiel seinerzeit wegen ihrer Größe den wirtschaftlichen und praktischen Überlegungen zum Opfer und ist im Rahmen dieser Übersetzung erstmals als integraler Bestandteil des Originalspiels zu sehen.

ERDBEBENFIX

Da es meiner Meinung nach keinen Grund gibt, darauf verzichten zu wollen, ist der Erdbebenfix von ripsaw8080 standardmäßig aktiviert, so dass die auftretenden Beben in der ursprünglich vorgesehenen Originalgeschwindigkeit ablaufen. Ein Spielstart mit aktiviertem Cheatmodus ist auf Wunsch wie gehabt möglich.

SCHRIFTART

Neben der originalen Frakturschrift ist wahlweise auf eine moderne Serifenschriftart auswählbar. Beide Schriften wurden komplett überarbeitet, um den Anforderungen des Spiels zu genügen. Auch die anderen, im Spiel vorkommenden Schriftarten mit lateinischen Buchstaben wurden überarbeitet. Dem Patch liegt im Stammverzeichnis eine Batchdatei (toggle_font.cmd) bei, die zwischen originaler und moderner Schriftart hin- und herwechselt.

KORREKTUREN IM TEXT

Generell wurden dank der Mithilfe von Joachim und Frank viele der inhaltlichen Fehler in den Dialogen berichtigt, aber auch einige, im Original nicht funktionierenden Dialogoptionen funktionieren jetzt wie vorgesehen.

SCHENKEN, WIRTSHÄUSER & HERBERGEN

Anders als im Original unterscheidet die deutsche Version anhand des jeweiligen Angebot sehr genau nach Schenke, Wirtshaus und Herberge. Während eine Schenke lediglich Getränke verkauft, erhält man in einem Wirtshaus Speis und Trank. Eine Herberge bietet neben Getränken auch Kost und Logis.

BÜCHER & SCHRIFTROLLEN

Einige Bücher im Originalspiel hatten in dem Spiel eigentlich nichts zu suchen, sondern waren vergessene Überbleibsel aus „Ultima 7 – Die Schwarze Pforte“. Diese wurden allesamt neu geschrieben, geändert oder ersetzt.



NPC-BEZEICHNUNGEN

Die Bezeichnungen der NPC-Berufe unterscheiden nun nach Geschlecht (Magier / Magierin). Ich kann aber nicht ausschließen, dass ich das ein oder andere Auftreten übersehen habe und bitte um sachdienliche Hinweise. Zudem wurden diverse generische Bezeichnungen (Mann / Frau) durch genauere (Krieger / Magier) ersetzt.

ANDERE BEZEICHNUNGEN

Ähnlich wie für die NPCs wurden einige im englischen Original sehr generische Bezeichnungen von Objekten verfeinert oder verbessert, so dass der Spieler bei der ein oder anderen Stilblüte hoffentlich etwas weniger ratlos ist.

LANDKARTE

Die Karte der Schlangeninsel, die von Scots, dem Kartografen aus Britannia angefertigt wird ist nun mit britannischen Runen versehen, nicht länger in ophidianischer Schrift.

ZAUBERFORMELN

Im Original waren viele der Worte der Macht in Handbuch, Schriftrollen, Zauberbuch und Spiel nicht stimmig und zum Teil sinnlos. Dies konnte ich berichtigen und habe mich dabei an dem „SI-Fixes“-Mod des Exult-Teams orientiert, um hier für etwas Konsistenz zu sorgen.

ZAUBERBUCH-GRAFIKEN

Einige der Grafiken in Zauberbuch und Schriftrollen waren falsch und wurden korrigiert. So sind z.B. alle Kältefeuerzauber nun blau und nicht länger rot.

FISHING-BUG

Dank einer Anregung von Natreg Dragon haben Fische im Spiel nicht mehr die Größe „0“, sondern sind sichtbar und können wie geplant geangelt werden. Dies ist möglich, da nun auch die Angelruten wie geplant benutzt werden können.

DRAVINARS RÄTSEL

Alle Rätsel ergeben nun Sinn und akzeptieren die korrekten Antworten. Da die erwartete Antwort nicht angepasst werden konnte, wurde ein neues Rätsel eingepflegt.

WÄCHTER DES GROSSEN SCHREINS

Der Automaton vor dem Großen Tempel zitiert nun das korrekte Buch und akzeptiert auch die korrekte Lösung.

EASTER EGGS & KULTURREFERENZEN

Die vorhandenen Easter-Eggs, Wortspielereien und andere kulturelle Referenzen wurden soweit wie möglich „eingedeutscht“ und eigene hinzugefügt. Viel Spaß damit.

DIE HANDBÜCHER ZUM SPIEL

Beide Handbücher zum Spiel: „Jenseits der Schlangensäulen“ und „Der Silbersamen“ wurden anlässlich der Fertigstellung der Übersetzung von Joachim liebevoll neugestaltet und gesetzt. Layout und Gestaltung folgen weitgehend den Originalhandbüchern glänzen aber mit qualitativ sehr viel höherwertigen Grafiken und vielen anderen Feinheiten, die vielleicht nicht gleich ins Auge fallen. Auch der Text wurde nochmal angepasst und ergänzt, um der Übersetzung des Spiels zu entsprechen.



Bekannte Probleme in Spiel und Patch

Fehlfarben

Die magische Schriftrolle „Geschosse verzaubern“ (Enchant Missiles) ist im deutschen Sprachpatch nicht wie im Original animiert. Weitere Einschränkungen gibt es keine durch die Übersetzung.

Schizophrene Geister

Herumirrende Geister in Menschengestalt antworten als der Hierophant des Chaos. So lange der Avatar sie nicht anspricht, fällt das aber nicht weiter auf.

Der verschwundene Gast

Beim Bankett kann es passieren, dass sich der Pikenier, der das Training organisiert in Luft auflöst. Um dies zu verhindern, sollte der Avatar die Festhalle aus Osten kommend betreten.

Die Flasche im Wald

An Obelisk herumliegende Flaschen müssen ins Inventar übernommen werden. Passiert dies nicht, hängt der Sidequest. Wenn das passiert, braucht der Avatar eine andere gleichartige Flasche, um sie auf den Platz der alten zu legen und dann zu warten, bis jemand aus der Gruppe die Flasche bemerkt. Danach können die Gefährten wie geplant zur Tagesordnung zurückkehren.

Die friedfertigen Gesellen

Hin und wieder legen die Gefährten des Avatar ihre Waffen aus der Hand. Das passiert aber nur wenn er schläft und ist tatsächlich kein Bug, sondern dem Umstand geschuldet, dass die Gruppe weiterhin wach ist, während der Avatar ruht und sich ein wenig die Zeit vertreibt. Dabei verstauen sie ihre Waffen hin und wieder im Gepäck.

Der sprachlose Prophet

Es kann passieren, dass Xenka mit dem Avatar nicht über das „Opfer“ sprechen will. Um dies zu verhindern, sollte er zunächst einen großen Bogen um die Trollhöhle im Glutofen machen, bis er von Xenka den Auftrag erhält, den Schlangensab zu holen. Bevor er das tut, sollte der Avatar erst noch mit Zhelkas sprechen und den Sab, wenn er ihn danach gefunden hat, direkt in den Rucksack legen.

Nicht funktionierende Zaubersprüche

Die Zaubersprüche „Zeitstopp“ und „Feuerschlange“ funktionieren nicht richtig. Ebenso der Spruch „Springen“ – letzteres allerdings mit Absicht ;-)

Mitwirkende (Originalversion)

Produzent
Projektleiter
Künstlerischer Direktor
Leitender Produzent
Produktionsassistent

Warren Spector
Bill Armintrout
Richard Garriott
Dallas Snell
Alison Campbell, Beth Loubet

PROGRAMMIERER-TEAM

Systemingenieure
Kinematische Kodierung und Zauberer vom Dienst
Sound-Kodierung & leitender Use-Code-Programmierer
Papercollage & General System Coder
Usecoders

Brendan Segraves, Phil Sulak
Philip Brogden
Phil Sulak
Brendan Segraves
Eric Brown, Todd Hartmann, Justin Lee McKinnerney,
Herman Miller Brendan Segraves, Mark Vittek, John Watson
Rey Castro, Ken Demarest III
Todd Hartmann
John Miles
Ken Demarest III Zack Simpson, Tony Zurovec
Tony Bratton, Charles Cafrelli, Jeff Everett Will McBurnett,
Mike McShaffry, Jeff Wilson

Installation
Sprite-Meister
AIL Sound System
"Kammerjäger" & Code-Optimierer
Gastprogrammierer

DESIGN-ASSISTENZ

Weltenbau
Typen-Meister
Graphik-Meister
Küchen-Meister
Eggman

Brian Adams, David Beyer Steve Powers, Mark Vittek
Brian Adams
Steve Powers
Mark Vittek
David Beyer

AUTOREN-TEAM

Originalkonzept
Dialoge

Sheri Hobbs, Bill Armintrout
Jack Herman, Andrew Morris, Lisa Smith John Watson,
Raymond Benson, Bruce Adams
Beth Loubet, Bruce Adams, Joye McBurnett
Brian Adams, Jean-Marc Chemla Roswitha Shoemake

Lektorat
Bücher und Schriftrollen

KÜNSTLER-TEAM

Szenarien
Objekte
Porträts
Kreaturen- und Figuren-Animation
Kinematik

Bob Cook
Karl Dolgener, Glen Johnson
Bob Frye, Micael Priest
Glen Johnson, Steve Powers
Denis Loubet

AUDIO-TEAM

Musik komponiert, arrangiert und dirigiert von
Zusätzliche Musik

Dana Glover
Marc Schaeffen, Raymond Benson Kathleen Jones, Herman
Miller David Watson, Kirk Winterrowd

Stimmen:
Große Erdschlange & Dupré
Der Wächter
Lord British
Chaos-Schlange
Ordnungsschlange
Vokalaufzeichnung und -bearbeitung
Soundeffekte
Zusätzliche Sounds

Denis Loubet
Bill Johnson
Richard Garriott
Eric Brown
Phil Sulak
Randy Buck
Marc Schaeffen
Kirk Winterrowd

TEAM QUALITÄTSSICHERUNG

QA-Direktor
Test-Supervisor
QA-Projektleiter
Spieltester

Jeff J. Shelton
Scott Shelton
Michael Chenault
Marshall Andrews, Charles Angel Don Derouen, Andrew
Hofmann, Bill LaCoste Starr Long, Ben Potter, Jason Smith,
Dee R. Starns

TEAM DOKUMENTATION

Originalhandbücher
Lektorat
Deutsche Originalübersetzung
Innenausstattungen
Karten
Handbuchillustrationen
Box-Design

Andrew Morris
David Ladyman
Alpha
Glen Johnson mit Gary Washington und Denis Loubet
Terry Manderfeld
Al Carnley
Jennifer Davis, Craig Miller



Mitwirkende (Deutsche Version)

ÜBERSETZUNG

Dialoge, Schilder, Texte, Bücher
Grafiken
Zusätzliche Bücher

John Kehl
John Kehl
John Kehl

AUDIO

Tontechnik
Zusätzliche Tonmischung
Zusätzliche Soundeffekte

Dominik Reichardt
John Kehl
John Kehl

STIMMEN

Paladin
Lord British
Guardian
Dupre & Schlange der Ordnung
Große Erdschlange

Dominik Reichardt
Matthias Heyl
Volker Lüdeke
Frank Wolter
John Kehl

TEAM QUALITÄTSSICHERUNG

Technische Beratung
Inhaltliche Beratung
Spieltester

Dominik Reichardt
Joachim Henkel, Frank Wolter
Lady Lingi, Joachim Henkel, Frank Wolter, Dominik Reichardt, John Kehl

TEAM DOKUMENTATION

Originalhandbücher
Neuaufgabe und Übersetzung von
Umschlaggestaltung
Layoutportierung
Handbuchillustrationen
Grafiken zur Verfügung gestellt von

Andrew Morris
John Kehl
Joachim Henkel
Joachim Henkel & John Kehl
Al Carnley
Joachim Henkel



Notizen





Notizen





Notizen





Notizen





Notizen





Notizen



 **ORIGIN**[®]
We created worlds.[®]

An Electronic Arts[™] Company

P.O. BOX 161750 • AUSTIN, TX 78716