

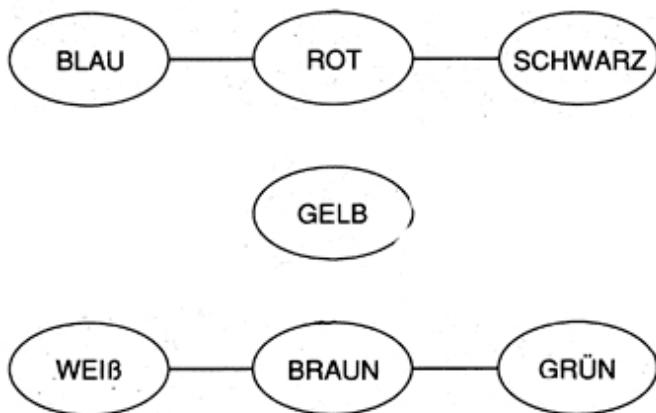
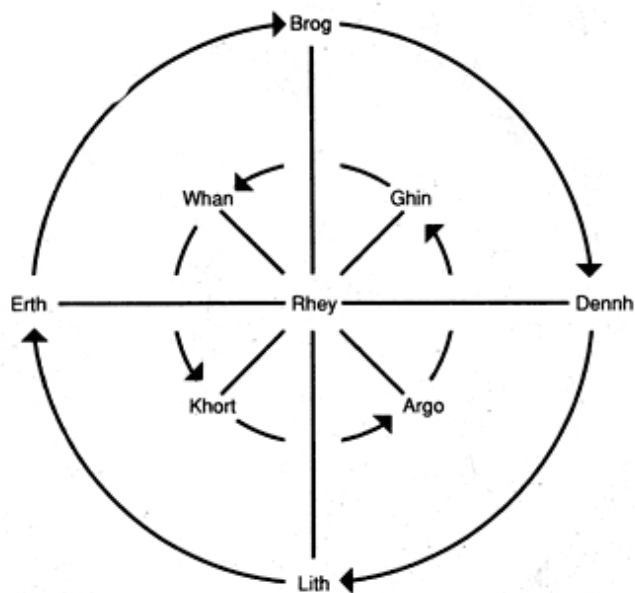
FATE

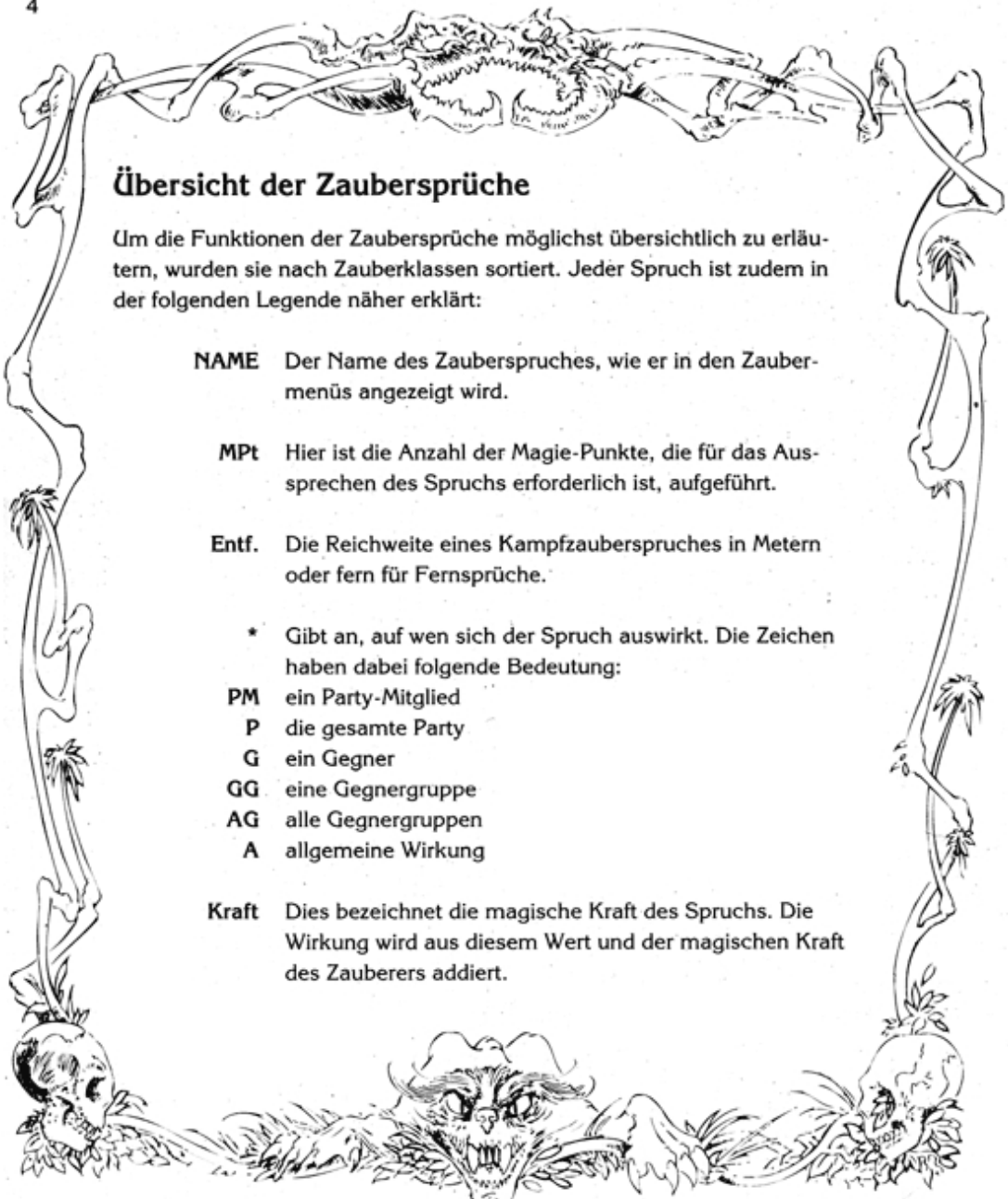
GATES OF DAWN



ANHANG







Übersicht der Zaubersprüche

Um die Funktionen der Zaubersprüche möglichst übersichtlich zu erläutern, wurden sie nach Zauberklassen sortiert. Jeder Spruch ist zudem in der folgenden Legende näher erklärt:

NAME Der Name des Zauberspruches, wie er in den Zaubermenüs angezeigt wird.

MPt Hier ist die Anzahl der Magie-Punkte, die für das Aussprechen des Spruchs erforderlich ist, aufgeführt.

Entf. Die Reichweite eines Kampfzauberspruches in Metern oder fern für Fernsprüche.

* Gibt an, auf wen sich der Spruch auswirkt. Die Zeichen haben dabei folgende Bedeutung:

PM ein Party-Mitglied

P die gesamte Party

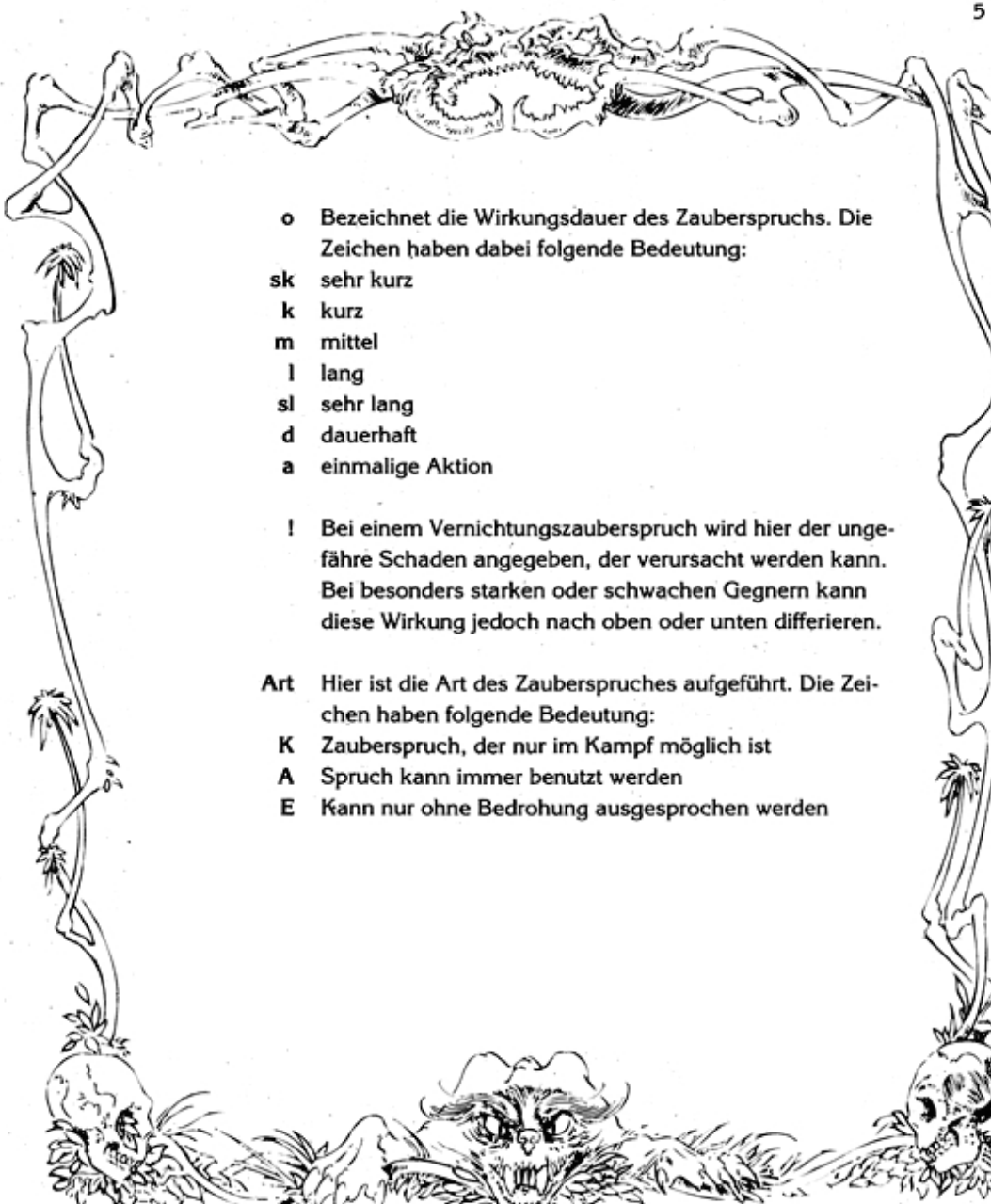
G ein Gegner

GG eine Gegnergruppe

AG alle Gegnergruppen

A allgemeine Wirkung

Kraft Dies bezeichnet die magische Kraft des Spruchs. Die Wirkung wird aus diesem Wert und der magischen Kraft des Zauberers addiert.



o Bezeichnet die Wirkungsdauer des Zauberspruchs. Die Zeichen haben dabei folgende Bedeutung:

sk sehr kurz

k kurz

m mittel

l lang

sl sehr lang

d dauerhaft

a einmalige Aktion

! Bei einem Vernichtungszauberspruch wird hier der ungefährliche Schaden angegeben, der verursacht werden kann. Bei besonders starken oder schwachen Gegnern kann diese Wirkung jedoch nach oben oder unten differieren.

Art Hier ist die Art des Zauberspruches aufgeführt. Die Zeichen haben folgende Bedeutung:

K Zauberspruch, der nur im Kampf möglich ist

A Spruch kann immer benutzt werden

E Kann nur ohne Bedrohung ausgesprochen werden

Sprüche des Magican

NAME	MPt	Entf.	*	Kraft	o	!	Art
verwirrt einen Gegner VERWIRREN	2	14m	G	30	d	-	K
verstärkt die Rüstung RÜSTUNG	3	-	PM	-	k	-	A
paralisiert einen Gegner PARALYSE	4	12m	G	35	sk	-	K
verwirrt u. verletzt einen Gegner NEBEL	4	12m	G	25	d	3-6	K
verlangsamt die Gegner LÄHMEN	5	12m	GG	65	d	-	K
erhöht die Stärke eines Chgkters STARKE	4	-	PM	-	m	-	A
blendet die Gegner LICHTBALL	7	12m	GG	22	a	4-11	K
raubt dem Gegner die Rüstung ANTISCHÜTZ	6	10m	G	63	d	-	K
erzeugt ein Haßfeld um die Gegner HAßWORT	4	14m	AG	55	d	-	K
verprügelt die Gegner FAUST	10	14m	GG	19	a	23-54	K



Sprüche des Conjurers

NAME	MPt	Entf.	*	Kraft	o	!	Art
erzeugt ein magisches Licht LICHT (sehr kurz)	3	-	-	-	sk	-	A
macht häßlich und dumm VERBLÖDEN	3	fern	G	65	d	-	K
erzeugt starke Gier nach Geld GIER	4	fern	GG	86	d	-	K
schwächt die Fähigkeiten eines Zauberers ANTIMAGIE	6	12m	G	125	d	-	K
verursacht einen Schwächeanfall SCHWÄCHEN	3	fern	G	155	d	-	K
erzeugt ein magisches Licht LICHT (kurz)	4	-	-	-	k	-	A
erzeugt einen magischen Wirbel WIRBEL	7	8m	G	20	a	7-14	K
verwirrt eine Gegnergruppe VERWIRREN	9	8m	GG	70	d	-	K
verursacht ein über- mächtiges Angstgefühl SCHRECKEN	12	10m	GG	85	d	-	K
schwächt die Fähigkeiten eines Zauberers ANTIMAGIE	14	16m	GG	185	d	-	K



Sprüche des Sorcerers

NAME	MPt	Entf.	*	Kraft	o	!	Art
verstärkt die Waffen eines Charakters WAFFEN	4	-	PM	-	k	-	A
erzeugt ein Kältefeld EINFRIEREN	5	14m	G	50	a	50-81	K
zwingt einen Gegner, verrückt herumzuspringen KRIBBELN	7	fern	G	85	sk	-	K
nimmt einem Charakter die Müdigkeit ERWACHEN	8	-	PM	-	a	-	E
beschleunigt die Bewegungen eines Charakters SCHNELLER	7	-	PM	-	m	-	A
verursacht einen Niesanfall NIESEN	9	fern	G	80	sk	-	K
entfacht einen Wirbel von Steinen STEINREGEN	11	12m	GG	31	a	40-83	K
stärkt die Wurfkraft eines Charakters WERFEN	16	-	PM	-	m	-	A
läßt einen Gegner zu Stein erstarren VERSTEINERN	13	18m	G	60	d	-	K
erhöht die magische Kraft der Party MAGIERKRAFT	22	-	P	-	k	-	A



Sprüche des Wizards

NAME	MPt	Entf.	*	Kraft	o	!	Art
vergiftet einen Gegner VERGIFTEN	6	16m	G	87	a	15-48	K
verursacht einen Schwächeanfall SCHWÄCHEN	8	14m	GG	75	d	-	K
läßt einen Gegner zu Eis erstarren EISWOLKE	7	fern	G	70	sk	-	K
schleudert eine magische Eiskugel EISKUGEL	9	12m	GG	59	a	15-64	K
läßt die Rüstungen der Gegner verschwinden ANTISCHÜTZ	11	10m	GG	83	d	-	K
läßt einen Gegner zu Eis erstarren EISFAUST	11	fern	G	120	m	-	K
versetzt eine Gegnergruppe in Tiefschlaf EINSCHLAFEN	15	10m	GG	75	k	-	K
löst Angst und Schrecken aus HORROR	17	14m	AG	65	d	7-15	K
löst einen Gehirn-Schock aus SCHOCK	15	10m	G	355	a	-	K
quält die Gegner GESANG	30	8m	AG	120	d	39-70	K



Sprüche des Erzmagiers

NAME	MPt	Entf.	*	Kraft	o	I	Art
verätzt einen Gegner SÄUREWOLKE	6	10m	G	86	a	40-150	K
hindert einen Gegner zu zaubern ANTIMAGIE	9	fern	G	125	d	-	K
läßt den Gegner altern ALTERN	12	12m	GG	110	d	15-30	K
beschleunigt die Bewegungen der Party SCHNELLER	11	-	P	-	m	-	A
bläst die Gegner bis zu 12 Metern weit weg WEGBLASEN	8	2m	GG	240	a	-	K
versteinert den Gegner manchmal STEINFAUST	15	fern	G	62	a	90-200	K
macht die Gegner häßlich und dumm VERBLÖDEN	8	fern	AG	115	d	-	K
vergiftet die Gegner VERGIFTEN	25	16m	AG	135	a	400-800	K
erhöht die Kampfkraft der Party enorm KRAFT	22	-	P	-	m	-	A
trifft die Gegner meist kritisch MORDHAMMER	45	fern	AG	110	a	3000-5000	K

Sprüche der Fee

NAME	MPt	Entf.	*	Kraft	o	!	Art
gibt einem Charakter bis zu 6 Hitpoints zurück HEILE 6	3	-	PM	-	a	-	A
beruhigt und vermindert die Aggressivität RÜHE 1	4	8m	G	155	d	-	K
schwächt gegnerische Angriffe ab SCHÜTZ	5	-	PM	-	k	-	A
gibt allen Charakteren bis zu 6 Hitpoints zurück HEILE 6P	13	-	P	-	a	-	A
beruhigt und vermindert die Aggressivität RÜHE 2	9	8m	GG	145	d	-	K
gibt einem Charakter bis zu 15 Hitpoints zurück HEILE 15	6	-	PM	-	a	-	A
erzeugt ein beruhigendes Feld um alle Gegner RÜHE 3	14	10m	AG	190	d	-	K
macht einen Charakter immun gegen Giftangriffe GEGENGIFT	7	-	PM	-	m	-	A
schützt vor gegnerischen Zaubersprüchen ANTIMAGIE	12	-	PM	-	m	-	A
erweckt einen toten Charakter wieder zum Leben BELEBEN	40	-	PM	-	a	-	A



Sprüche der Hexe

NAME	MPt	Entf.	*	Kraft	o	!	Art
schleudert eine Sturmfaust							
STURMFAUST	4	16m	G	45	a	75-100	K
erzeugt einen Zaubertrank							
"STÄRKE 1"	5	-	A	-	a	-	E
verhindert den Kampf auf Distanz							
ANTIWURF	6	fern	G	179	d	-	K
läßt einen Gegner verrückt werden							
VERDÜMMEN	8	18m	G	155	d	50-60	K
verursacht einen Schwächeanfall							
SCHWÄCHEN	14	fern	AG	85	d	-	K
erzeugt einen Zaubertrank							
"WK PLUS 1"	12	-	A	-	a	-	E
verbrennt die Gegner							
FEUERBALL	14	12m	GG	70	a	50-180	K
lenkt Pfeile ins Ziel							
TREFFEN	10	-	PM	-	m	-	A
zieht die Gegner dicht an die Party heran							
RANZIEHEN	14	fern	GG	555	a	-	K
versteinert ungeschützte Gegner							
STEINFEUER	22	14m	GG	97	a	110-175	K



Sprüche des Enchanters

NAME	MPt	Entf.	*	Kraft	o	!	Art
versetzt einen Gegner in Angst und Schrecken							
ANGSTWORT	4	fern	G	155	d	-	K
erzeugt ein starkes magisches Licht							
LICHT (mittel)	10	-	A	-	m	-	A
gibt die aktuelle Position der Party an							
POSITION	1	-	A	-	a	-	E
verursacht eine starke Gier nach Geld							
GIER	13	fern	AG	166	d	-	K
vermindert die Waffenkraft							
SCHWÄCHEN	10	12m	GG	153	d	-	K
läßt die Gegner durch die Luft wirbeln							
WIRBELN	10	8m	GG	68	sk	-	K
legt die Schätze der Gegner offen							
OFFENBAREN	30	fern	AG	60	d	-	K
zeigt Geheimtüren							
LICHT (lang, magisch)	40	-	A	-	l	-	A
erzeugt die Illusion einer Umgebungskarte							
KARTE	23	-	A	-	a	-	E
blockt verschiedene Angriffe ab							
SCHUTZWAND	20	-	A	-	m	-	A



Sprüche der Walküre

NAME	MPt	Entf.	*	Kraft	o	!	Art
erzeugt eine starke Druckwelle VERNICHTEN	6	12m	G	145	a	100-220	K
vernichtet Rüstung u. Abwehrkräfte ANTISCHUTZ	8	10m	GG	138	d	-	K
stärkt die Wurfkraft eines Charakters WEITWURF	8	-	PM	-	k	-	A
lenkt direkte Angriffe ins Ziel TREFFEN	8	-	PM	-	k	-	A
erzeugt eine Angstsphäre FURCHT	11	14m	GG	151	d	40-160	K
läßt geworfene Waffen zurückkehren RÜCKKEHR	9	-	PM	-	k	-	A
verhindert den Kampf auf Distanz ANTIWURF	12	fern	AG	149	d	-	K
schwächt die Gegner in jeder Hinsicht SCHWACHEN	24	fern	AG	136	d	5-40	K
verstärkt die Kraft der Waffen WAFFEN	29	-	P	-	m	-	A
trifft alle Magier kritisch TÖTE MAGIER	65	fern	AG	185	a	-	K



Sprüche des Klerikers

NAME	MPt	Entf.	*	Kraft	o	!	Art
heilt Wunden für bis zu 7 Hitpoints							
HEILE 7	3	-	PM	-	a	-	A
nimmt eine kleine Sünde von einem Charakter							
BEICHTE 1	13	-	PM	-	a	-	E
heilt die Vergiftung eines Charakters							
ENTGIFTEN	11	-	PM	-	a	-	A
nimmt mehrere kleine Sünden von einem Charakter							
BEICHTE 2	24	-	PM	-	a	-	E
befreit einen Charakter von Mangelercheinungen							
VITAMINE	16	-	PM	-	a	-	E
heilt Wunden für bis zu 100 Hitpoints							
HEILE 100	16	-	PM	-	a	-	A
nimmt eine schwere Sünde von einem Charakter							
BEICHTE 3	31	-	PM	-	a	-	E
gibt Jugend und Kraft zurück							
VERJÜNGEN	21	-	PM	-	a	-	A
heilt alle Wunden der Party							
HEILE aP	36	-	P	-	a	-	A
erhöht die Loyalität eines Charakters							
LOYALITÄT	75	-	PM	-	d	-	E



Sprüche des Priesters

NAME	MPT	Entf.	*	Kraft	o	!	Art
heilt Wunden für bis zu 5 Hitpoints HEILE 5	3	-	PM	-	a	-	A
lindert Vergiftungen etwas ENTGIFTEN	6	-	PM	-	a	-	A
lindert Krankheiten etwas KURIEREN	9	-	PM	-	a	-	A
befreit einen Charakter von seiner Trunkenheit NÜCHTERN	7	-	PM	-	a	-	A
macht einen Charakter satt und zufrieden SATTIGEN	6	-	PM	-	a	-	A
heilt Wunden für bis zu 5 Hitpoints HEILE 5P	12	-	P	-	a	-	A
läßt einen Gegner einschlafen SCHLAFEN	10	10m	G	145	k	-	K
heilt Wunden für bis zu 80 Hitpoints HEILE 80	15	-	PM	-	a	-	A
läßt einen Gegner zur Salzsäule erstarren ERSTARREN	22	14m	G	52	k	-	K
erzeugt einen Zaubertrank "KURIEREN"	30	-	A	-	a	-	E



Sprüche des Engels

	NAME	MPt	Entf.	*	Kraft	o	!	Art
heilt Wunden bis zu 8 Hitpoints	HEILE 8	4	-	PM	-	a	-	A
heilt die Krankheiten eines Charakters	KURIEREN	10	-	PM	-	a	-	A
schwächt gegnerische Angriffe ab	SCHUTZ	14	-	P	-	k	-	A
heilt alle Wunden eines Charakters	HEILE A	14	-	PM	-	a	-	A
erzeugt einen starken magischen Schildwall	MAGIEWAND	13	-	PM	-	k	-	K
heilt alle Wunden und Geisteskrankheiten	HEILUNG 1	22	-	PM	-	a	-	A
macht unempfindlich gegen Giftangriffe	GEGENGIFT	20	-	P	-	m	-	A
heilt Wunden bis zu 100 Hitpoints	HEILE 100P	21	-	P	-	a	-	A
erzeugt einen starken magischen Schildwall	SCHUTZWAND	28	-	P	-	k	-	K
heilt alle Wunden und Geisteskrankheiten	HEILUNG 2	45	-	P	-	a	-	A



Sprüche des Warlocks

NAME	MPt	Entf.	*	Kraft	o	!	Art
schleudert eine magische Keule MAGIEKEULE	6	12m	G	135	a	55-180	K
erhöht die Kampfkraft KAMPFKRAFT	6	-	PM	-	k	-	A
läßt geworfene Waffen zurückkehren RÜCKKEHR	13	-	PM	-	l	-	A
die Gegner verlieren den Verstand GEISTFEUER	12	14m	GG	85	d	12-140	K
verbrennt die Gegner FEUERWAND	18	6m	AG	83	a	70-130	K
zerstört die magische Abwehrkraft ANTIKAFT	23	fern	AG	135	d	-	K
schleudert eine Steinkeule STEINWOLKE	21	fern	G	76	a	2000-4000	K
erzeugt ein kritisches Schockfeld HIRNSCHOCK	29	14m	GG	116	a	-	K
verwandelt einen Berserker zurück CANDOR	34	-	PM	-	a	-	A
verwandelt einen Charakter in einen Berserker BERSERKER	41	-	PM	-	a	-	A



Sprüche der Nympe

NAME	MPt	Entf.	*	Kraft	o	!	Art
heilt Wunden für bis zu 5 Hitpoints							
HEILE 5	2	-	PM	-	a	-	A
beruhigt einen Gegner							
RUHE 1	6	8m	G	175	d	-	K
heilt Wunden bis zu 24 Hitpoints							
HEILE 24	6	-	PM	-	a	-	A
gibt einem Charakter die Jugend zurück							
JUGEND	9	-	PM	-	a	-	A
beruhigt eine Gegnergruppe							
RUHE 2	11	8m	GG	175	d	-	K
erzeugt eine Unverwundbarkeitssphäre							
U-SPHÄRE	28	-	P	-	k	-	A
nimmt der Party die Müdigkeit							
ERWACHEN	11	-	P	-	a	-	A
heilt Wunden für bis zu 24 Hitpoints							
Heile 24P	16	-	P	-	a	-	A
heilt Krankheiten und Vergiftungen							
KURIEREN	30	-	PM	-	a	-	A
erzeugt eine Unverwundbarkeitssphäre							
U-SPHÄRE!	50	-	P	-	l	-	A



Sprüche des Druiden

NAME	MPt	Entf.	*	Kraft	o	!	Art
erzeugt den Zaubertrank "V GESCH 1"	4	-	A	-	a	-	E
erzeugt ein Schutzfeld gegen Giftangriffe GIFTSCHÜTZ	7	-	P	-	k	-	A
macht alle Gegner stumm RUHE	11	fern	AG	145	d	-	K
läßt die Gegner ohnmächtig werden OHNMACHT	10	8m	GG	45	k	-	K
erzeugt den Zaubertrank "HEILE 15"	11	-	A	-	a	-	E
erhöht die magische Abwehrkraft ANTIMAGIE	15	-	P	-	m	-	A
erzeugt den Zaubertrank "ERFRISCH"	17	-	A	-	a	-	E
läßt die Gegner zu Eis erstarren EINFRIEREN	21	8m	GG	95	k	-	K
hält die Verwesung eines Toten auf MUMIE	22	-	PM	-	m	-	A
erzeugt den Zaubertrank "HEILE ALL"	31	-	A	-	a	-	E

Sprüche des Alchemisten

NAME	MPt	Entf.	*	Kraft	o	!	Art
erzeugt den Zaubertrank "HEILE 4"	2	-	A	-	a	-	E
erzeugt den Zaubertrank "A GESCH 2"	6	-	A	-	a	-	E
hüllt einen Gegner in eine Juckpulverwolke JÜCKEN 1	7	fern	G	160	k	-	K
erzeugt den Zaubertrank "VK PLUS 1"	14	-	A	-	a	-	E
erzeugt den Zaubertrank "AK PLUS 1"	17	-	A	-	a	-	E
läßt einige Goldmünzen vom Himmel regnen GOLDREGEN	12	-	A	-	a	-	E
löst einen Hustenanfall aus HUSTEN	14	10m	GG	150	k	-	K
erzeugt den Zaubertrank "RK PLUS 1"	16	-	A	-	a	-	E
erzeugt den Zaubertrank "UNVERW."	21	-	A	-	a	-	E
hüllt alle Gegner in eine Juckpulverwolke JÜCKEN 2	29	14m	AG	155	k	-	K



Sprüche des Mönchs

NAME	MPt	Entf.	*	Kraft	o	!	Art
heilt Wunden für bis zu 6 Hitpoints HEILE 6	2	-	PM	-	a	-	A
hüllt einen Gegner in eine Hitzewolke BRENNEN	4	8m	G	130	a	2-17	K
schützt vor Versteinerungsangriffen ANTISTEIN	6	-	PM	-	k	-	A
erhöht die Stärke und die Kampfkraft	10	-	PM	-	k	-	A
schwächt und altert einen Gegner ALTERN	8	16m	G	160	d	-	K
heilt Wunden für bis zu 3 Hitpoints HEILE 3P	14	-	P	-	a	-	A
schützt gegen geworfene Waffen und Pfeile SCHILD	10	-	PM	-	k	-	A
läßt einen Gegner schwach- sinnig werden FLUCH	14	16m	G	150	d	-	K
lindert Krankheiten u. Vergiftungen LINDERN	20	-	PM	-	a	-	A
schleudert eine Schleimfaust SCHLEIM	15	8m	GG	135	a	5-20	K

Sprüche der Banshee

NAME	MPt	Entf.	*	Kraft	o	!	Art
läßt das Gehirn eines Gegners explodieren HIRNSCHLAG	6	4m	G	112	a	-	K
verschlechtert die Verteidigung SCHWÄCHEN	8	10m	GG	138	d	-	K
erzeugt einen Nervenschock WAHNSINN	11	18m	GG	155	d	20-80	K
macht den Gegner völlig schutzlos ANTISCHUTZ	9	14m	G	192	d	-	K
tötet einen Gegner HAMMER	17	fern	G	180	a	-	K
entfesselt einen Feuersturm FEUERSTURM	19	10m	GG	46	a	150-320	K
läßt die Verteidigung zusammenbrechen WEHRLOS	22	10m	AG	138	d	-	K
läßt alle Gegner zu Eis erstarren EINFRIEREN	31	10m	AG	95	k	-	K
erzeugt eine kritische Feuerwand HÖLLENFEUER	29	fern	GG	157	a	400-900	K
zerstört die Gehirne aller Gegner HIRNSCHLAG	40	12m	AG	142	a	-	K

Elementar-Sprüche

NAME	MPt	Entf.	*	Kraft	o	!	Art
erzeugt ein magisches Licht LICHT (lang)	15	-	A	-	l	-	A
läßt es eine Zeitlang regnen REGEN	15	-	A	-	m	-	E
deaktiviert alle Fallen FALLEN	15	-	A	-	m	-	E
läßt die Sonne scheinen SONNE	22	-	A	-	m	-	E
hält kurz die Zeit an ZEIT (kurz)	20	-	A	-	k	-	A
macht die Party unsichtbar UNSICHTBAR	18	-	P	-	m	-	E
beschleunigt die Bewegungen ZWEIFACH	22	-	P	-	m	-	A
deaktiviert alle Teleport Felder TELEPORTS	39	-	A	-	m	-	E
hält die Zeit an ZEIT (lang)	45	-	A	-	l	-	A
entfesselt einen Sturm STURM	50	-	A	-	l	-	E



Sprüche der Meister-Magier

NAME	MPt	Entf.	*	Kraft	o	!	Art
vernichtet jeden Schutz ANTISCHUTZ	30	fern	AG	199	d	-	K
erzeugt einen Lebensstein LEBENSSTEIN	35	-	A	-	a	-	A
erzeugt ein magisches Licht LICHT (dauerhaft)	40	-	A	-	d	-	A
läßt die Gegner verrückt werden WAHNSCHLAG	45	fern	AG	199	d	400-900	K
heilt Wunden, Krankheiten und Vergiftungen HEILE vP	45	-	P	-	a	-	A
verbessert die Charakter-Werte VERBESSERN	50	-	PM	-	m	-	A
erhöht die Kampfklassen GESCHICK A	60	-	P	-	m	-	A
verstärkt die magischen Sphären SCHILD	60	-	P	-	m	-	A
entfesselt ein Höllenfeuer FEGEFUEHR	70	fern	AG	199	a	5000-9000	K
heilt alles HEILE AP	85	-	P	-	a	-	A



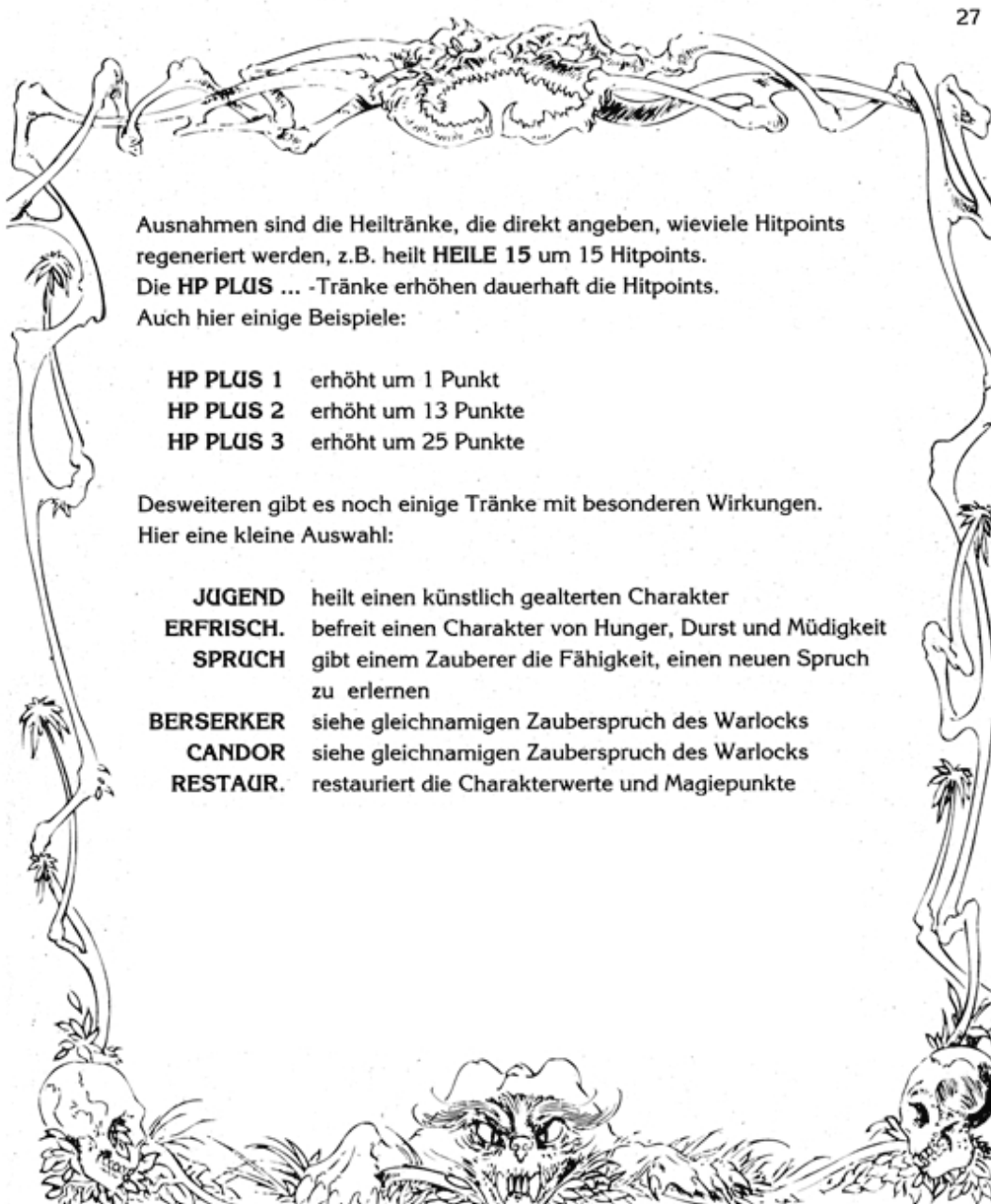
Die Zaubertränke

Es gibt eine Fülle verschiedener Zaubertränke, die dem Abenteuerer das Leben erleichtern können. Zaubertränke sind quasi Zaubersprüche auf Vorrat, die auch von Nichtmagieren benutzt werden können. Man kann sie entweder in Läden kaufen, durch Zaubersprüche entstehen lassen oder ganz einfach irgendwo finden. Eine genaue Beschreibung aller Tränke kann hier aus Platzgründen nicht gegeben werden. Um die verwendeten Abkürzungen und Daten zu verstehen, hier einige kurze Anmerkungen. Die Namen der Zaubertränke bestehen in der Regel aus einer Bezeichnung, die aussagt, was der Trank bewirkt, und einer Ziffer, die angibt, wie stark die Wirkung ist:

- 1 schwache Wirkung für kurze Zeit
- 2 starke Wirkung für kurze Zeit
- 3 dauerhafte Verbesserung um 1 Punkt
- 4 dauerhafte Verbesserung um 2 Punkte
- 5 dauerhafte Verbesserung um 4 Punkte

Einige Beispiele:

- | | |
|------------------|---|
| WK PLUS 2 | erhöht die Waffenklasse kurzfristig (um ca. 12 Punkte). |
| V GESCH 3 | bewirkt eine dauerhafte Verbesserung des Verteidigungsgeschicks um 1 Punkt. |
| AGESCH 1 | wiederum würde die Anti-Geschoß-Sphäre kurzfristig erhöhen (um ca. 4 Punkte). |



Ausnahmen sind die Heiltränke, die direkt angeben, wieviele Hitpoints regeneriert werden, z.B. heilt **HEILE 15** um 15 Hitpoints.

Die **HP PLUS ...** -Tränke erhöhen dauerhaft die Hitpoints.

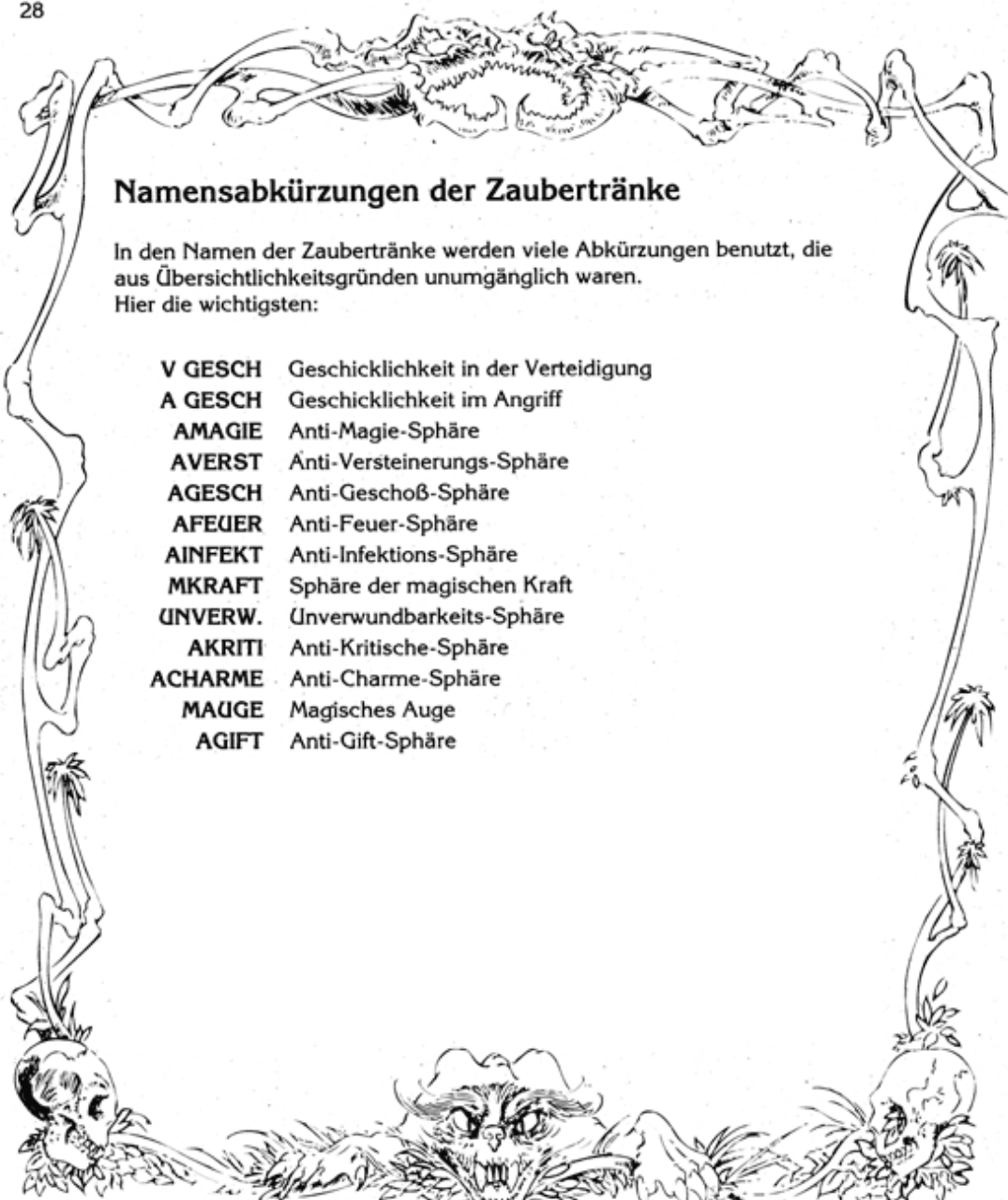
Auch hier einige Beispiele:

- HP PLUS 1** erhöht um 1 Punkt
- HP PLUS 2** erhöht um 13 Punkte
- HP PLUS 3** erhöht um 25 Punkte

Desweiteren gibt es noch einige Tränke mit besonderen Wirkungen.

Hier eine kleine Auswahl:

- JUGEND** heilt einen künstlich gealterten Charakter
- ERFRISCH.** befreit einen Charakter von Hunger, Durst und Müdigkeit
- SPRUCH** gibt einem Zauberer die Fähigkeit, einen neuen Spruch zu erlernen
- BERSERKER** siehe gleichnamigen Zauberspruch des Warlocks
- CANDOR** siehe gleichnamigen Zauberspruch des Warlocks
- RESTAUR.** restauriert die Charakterwerte und Magiepunkte



Namensabkürzungen der Zaubertränke

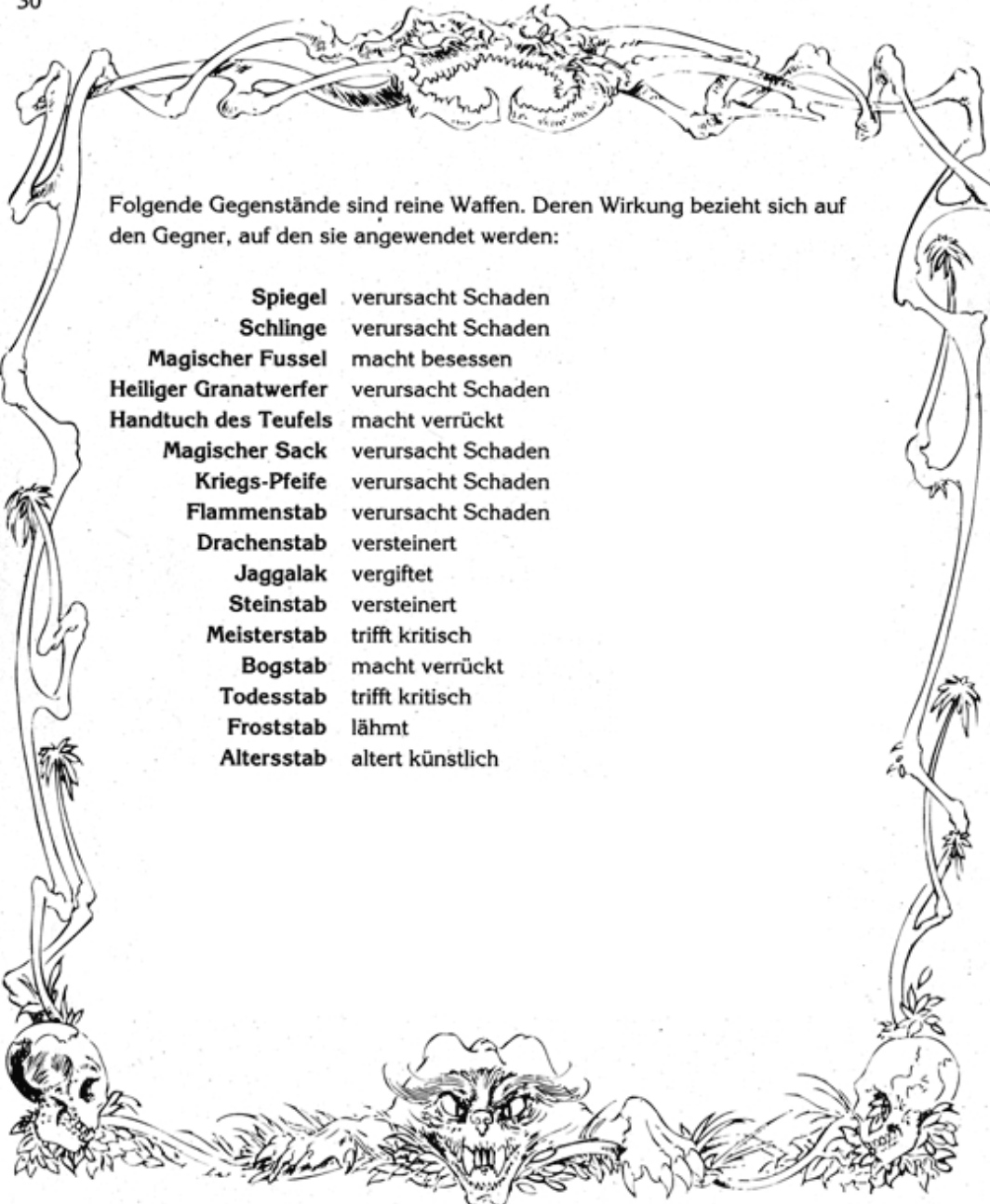
In den Namen der Zaubertränke werden viele Abkürzungen benutzt, die aus Übersichtlichkeitsgründen unumgänglich waren.
Hier die wichtigsten:

V GESCH	Geschicklichkeit in der Verteidigung
A GESCH	Geschicklichkeit im Angriff
AMAGIE	Anti-Magie-Sphäre
AVERST	Anti-Versteinerungs-Sphäre
AGESCH	Anti-Geschoß-Sphäre
AFEUER	Anti-Feuer-Sphäre
AINFEKT	Anti-Infektions-Sphäre
MKRAFT	Sphäre der magischen Kraft
UNVERW.	Unverwundbarkeits-Sphäre
AKRITI	Anti-Kritische-Sphäre
ACHARME	Anti-Charme-Sphäre
MAUGE	Magisches Auge
AGIFT	Anti-Gift-Sphäre

Übersicht der Gegenstände

Da die genaue Wirkung und Bedeutung einiger Gegenstände nicht sofort ersichtlich ist, hier eine kurze Aufstellung der wichtigsten:

Perle	Gibt die Koordinaten-Position der Party an.
Pfeife	Verschlechtert viele Werte der Gegner.
Kleeblatt	Vertreibt Hunger, Durst, Müdigkeit und Mangelerscheinungen, heilt etwas und erhöht das Verteidigungsgeschick.
Eichenblatt	Erhöht das Verteidigungsgeschick und verbessert um 3 Hitpoints.
Lebensstein	Belebt einen toten Charakter.
Todesstein	Hebt die Versteinerung eines Charakters auf.
Kristallstab	Erhöht dauerhaft die Stärke um 1, sowie die Hitpoints um 3 Punkte. Heilt außerdem Vergiftungen und Krankheiten.
Heilstab	Kuriert Krankheiten und gibt 3 Hitpoints zurück.
Gralstab	Erhöht dauerhaft die Weisheit um 1, sowie die Hitpoints um 3 Punkte.
Pümpel	Ein Pümpel mit einem Seil daran. Kann eine Gegnergruppe dicht an die Party heranziehen.
Repostab	Heilt Vergiftungen.
Sternstab	Heilt Vergiftungen und Krankheiten.
Goldauge	Erzeugt ein magisches Licht und macht Geheimtüren sichtbar.
Locstab	Gibt die Position der Party an.
Fracstab	Hält kurz die Zeit an.
Steinring	Schützt vor Versteinerung



Folgende Gegenstände sind reine Waffen. Deren Wirkung bezieht sich auf den Gegner, auf den sie angewendet werden:

Spiegel	verursacht Schaden
Schlinge	verursacht Schaden
Magischer Fussel	macht besessen
Heiliger Granatwerfer	verursacht Schaden
Handtuch des Teufels	macht verrückt
Magischer Sack	verursacht Schaden
Kriegs-Pfeife	verursacht Schaden
Flammenstab	verursacht Schaden
Drachenstab	versteinert
Jaggalak	vergiftet
Steinstab	versteinert
Meisterstab	trifft kritisch
Bogstab	macht verrückt
Todesstab	trifft kritisch
Froststab	lähmt
Altersstab	altert künstlich



Stichwortverzeichnis

Ablaß Sich von seinen Sünden freikaufen.

Alt Alt ist ein besonderer Zustand eines >Charakters.

Hiermit ist nicht der natürliche Alterungsprozeß gemeint, sondern ein künstlich herbeigeführter Zustand. Der >Charakter wird dabei seiner Fähigkeiten beraubt.

Angriffsklasse (AK) Sie gibt an, wie geschickt ein >Charakter Hiebe aus-
teilen kann. Sie setzt sich aus der Geschicklichkeit im Angriff, der Kampf-
erfahrung (>Level) sowie den angelegten Waffen zusammen.

Anti-Charme-Sphäre Die Anti-Charme-Sphäre bewahrt die >Charaktere
davor, auf Bezauberungsversuche hereinzufallen.

Anti-Feuer-Sphäre Die Anti-Feuer-Sphäre schützt gegen Verbrennungen
jeder Art.

Anti-Geschoß-Sphäre Sie blockt Pfeile und geworfene Waffen ab.

Anti-Gift-Sphäre Sie schützt die >Charaktere vor Vergiftungen.

Anti-Infektions-Sphäre Die Anti-Infektions-Sphäre kann verhindern, daß
ein >Charakter krank wird.

Anti-Kritische-Sphäre Die Anti-Kritische-Sphäre kann die >Charaktere
davor bewahren, daß im Kampf ihr wunder Punkt getroffen wird.

Anti-Magie-Sphäre Die Anti-Magie-Sphäre schützt die >Charaktere gegen
gegnerische Zaubersprüche.

Anti-Versteinerungs-Sphäre Die Anti-Versteinerungs-Sphäre schützt die
>Charaktere gegen Versteinerungsangriffe.

Attribute Siehe >Charakterwerte.

Banshee Schwarze Fee

Beförderung Von Zeit zu Zeit werden die >Charaktere für ihre Taten beför-
dert. Sie steigen zu einem höheren >Level auf und erhalten eine Reihe von



Bonuspunkten für besondere Fähigkeiten.

Beschwörung Das Herbeirufen von Dämonen zur Unterstützung der >Party.

Besessenheit Ein besessener >Charakter kann vom >Spieler nicht mehr gesteuert werden. Er befindet sich in einem Zustand zwischen Leben und >Tod und wird von einer teuflischen Macht beherrscht.

Charakter Ein Charakter ist eine Spielfigur, die vom >Spieler durch das Rollenspiel gesteuert wird. Ein >Charakter hat bestimmte >Charakterwerte und verschiedene Eigenschaften und Fähigkeiten.

Charakterwert Die Charakterwerte bestimmen die Fähigkeiten eines >Charakters. Sie können im Verlauf des Spiels verbessert werden.

Conjurer, Conjuress Zauberer, Zauberin.

Dungeon Ein meist unterirdisches Verlies oder Gewölbe, in dem es von gefährlichen Monstern und wertvollen Schätzen nur so wimmelt.

Edelstein Durch den Gebrauch eines Edelsteins wird eine Umgebungskarte angezeigt.

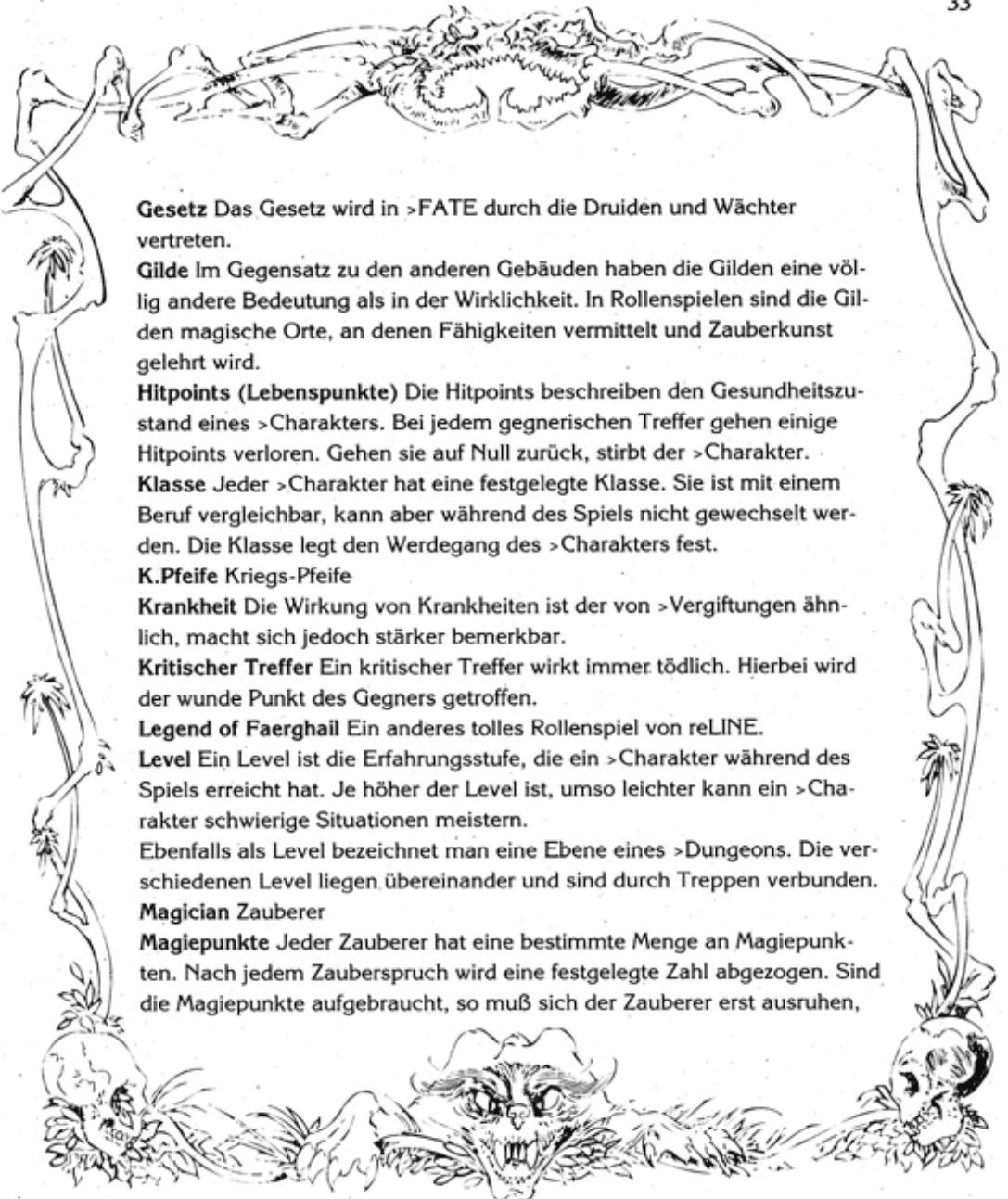
Enchanter, Enchantress Zauberer, Zauberin.

Erfahrungspunkt Jeder >Charakter erhält für eine gelungene Aktion Erfahrungspunkte. Ist eine bestimmte Menge erreicht, so wird der >Charakter zu einem höheren >Level >befördert.

Erlaubnis Die >Charaktere können die Erlaubnis zum Erlernen von >Zaubersprüchen und zum Erhöhen von >Charakterwerten bekommen. Eingelöst werden sie in den >Gilden.

Fate zu deutsch: Schicksal

Gegnergruppe Gegner greifen grundsätzlich in einem geordneten Verband an. Dieser ist in bis zu 5 Gegnergruppen mit jeweils bis zu 8 Gegnern aufgeteilt.



Gesetz Das Gesetz wird in >FATE durch die Druiden und Wächter vertreten.

Gilde Im Gegensatz zu den anderen Gebäuden haben die Gilden eine völlig andere Bedeutung als in der Wirklichkeit. In Rollenspielen sind die Gilden magische Orte, an denen Fähigkeiten vermittelt und Zauberkunst gelehrt wird.

Hitpoints (Lebenspunkte) Die Hitpoints beschreiben den Gesundheitszustand eines >Charakters. Bei jedem gegnerischen Treffer gehen einige Hitpoints verloren. Gehen sie auf Null zurück, stirbt der >Charakter.

Klasse Jeder >Charakter hat eine festgelegte Klasse. Sie ist mit einem Beruf vergleichbar, kann aber während des Spiels nicht gewechselt werden. Die Klasse legt den Werdegang des >Charakters fest.

K.Pfeife Kriegs-Pfeife

Krankheit Die Wirkung von Krankheiten ist der von >Vergiftungen ähnlich, macht sich jedoch stärker bemerkbar.

Kritischer Treffer Ein kritischer Treffer wirkt immer tödlich. Hierbei wird der wunde Punkt des Gegners getroffen.

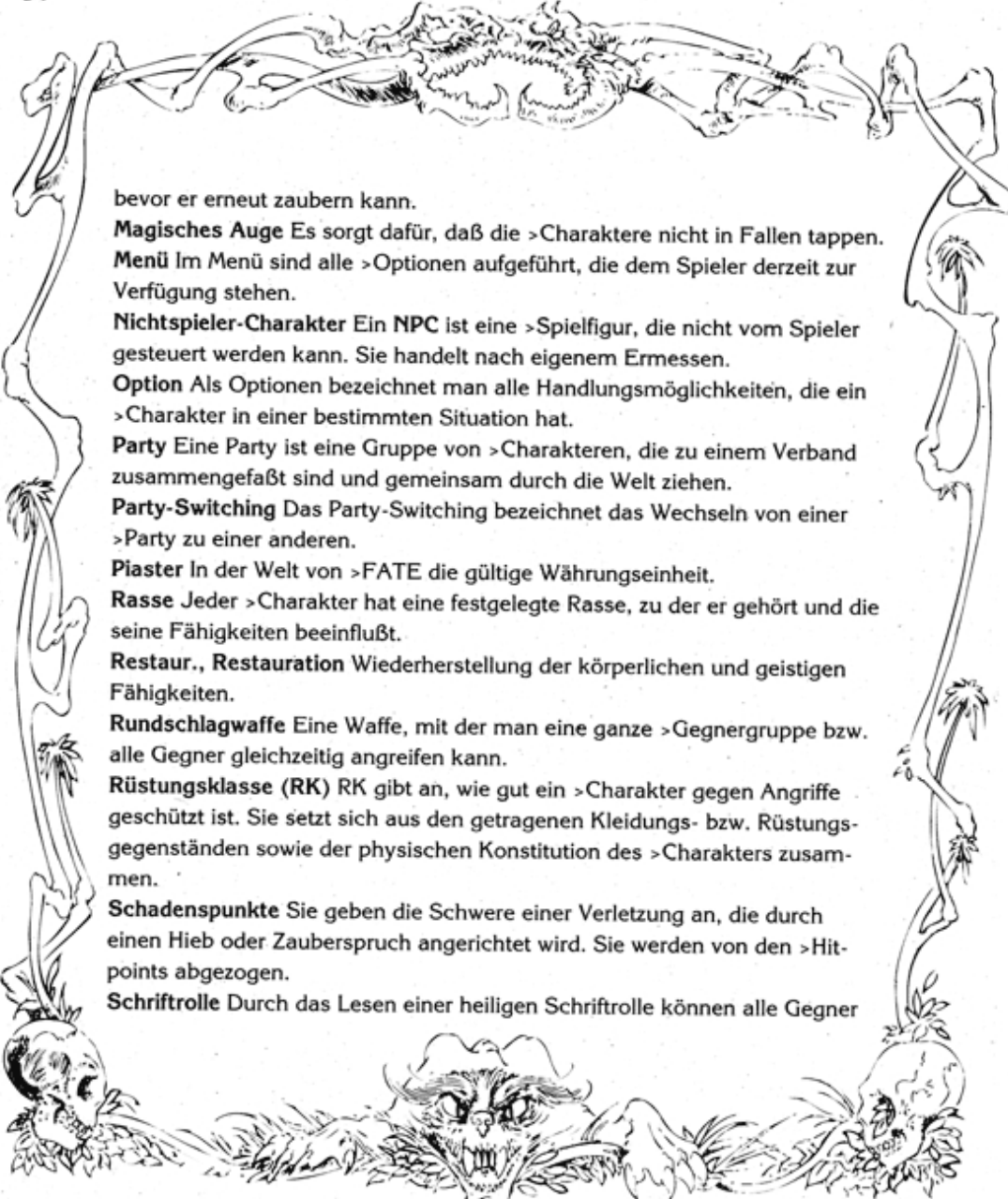
Legend of Faerghail Ein anderes tolles Rollenspiel von reLINE.

Level Ein Level ist die Erfahrungsstufe, die ein >Charakter während des Spiels erreicht hat. Je höher der Level ist, umso leichter kann ein >Charakter schwierige Situationen meistern.

Ebenfalls als Level bezeichnet man eine Ebene eines >Dungeons. Die verschiedenen Level liegen übereinander und sind durch Treppen verbunden.

Magician Zauberer

Magiepunkte Jeder Zauberer hat eine bestimmte Menge an Magiepunkten. Nach jedem Zauberspruch wird eine festgelegte Zahl abgezogen. Sind die Magiepunkte aufgebraucht, so muß sich der Zauberer erst ausruhen,



bevor er erneut zaubern kann.

Magisches Auge Es sorgt dafür, daß die >Charaktere nicht in Fallen tappen.
Menü Im Menü sind alle >Optionen aufgeführt, die dem Spieler derzeit zur Verfügung stehen.

Nichtspieler-Charakter Ein NPC ist eine >Spielfigur, die nicht vom Spieler gesteuert werden kann. Sie handelt nach eigenem Ermessen.

Option Als Optionen bezeichnet man alle Handlungsmöglichkeiten, die ein >Charakter in einer bestimmten Situation hat.

Party Eine Party ist eine Gruppe von >Charakteren, die zu einem Verband zusammengefaßt sind und gemeinsam durch die Welt ziehen.

Party-Switching Das Party-Switching bezeichnet das Wechseln von einer >Party zu einer anderen.

Piaster In der Welt von >FATE die gültige Währungseinheit.

Rasse Jeder >Charakter hat eine festgelegte Rasse, zu der er gehört und die seine Fähigkeiten beeinflußt.

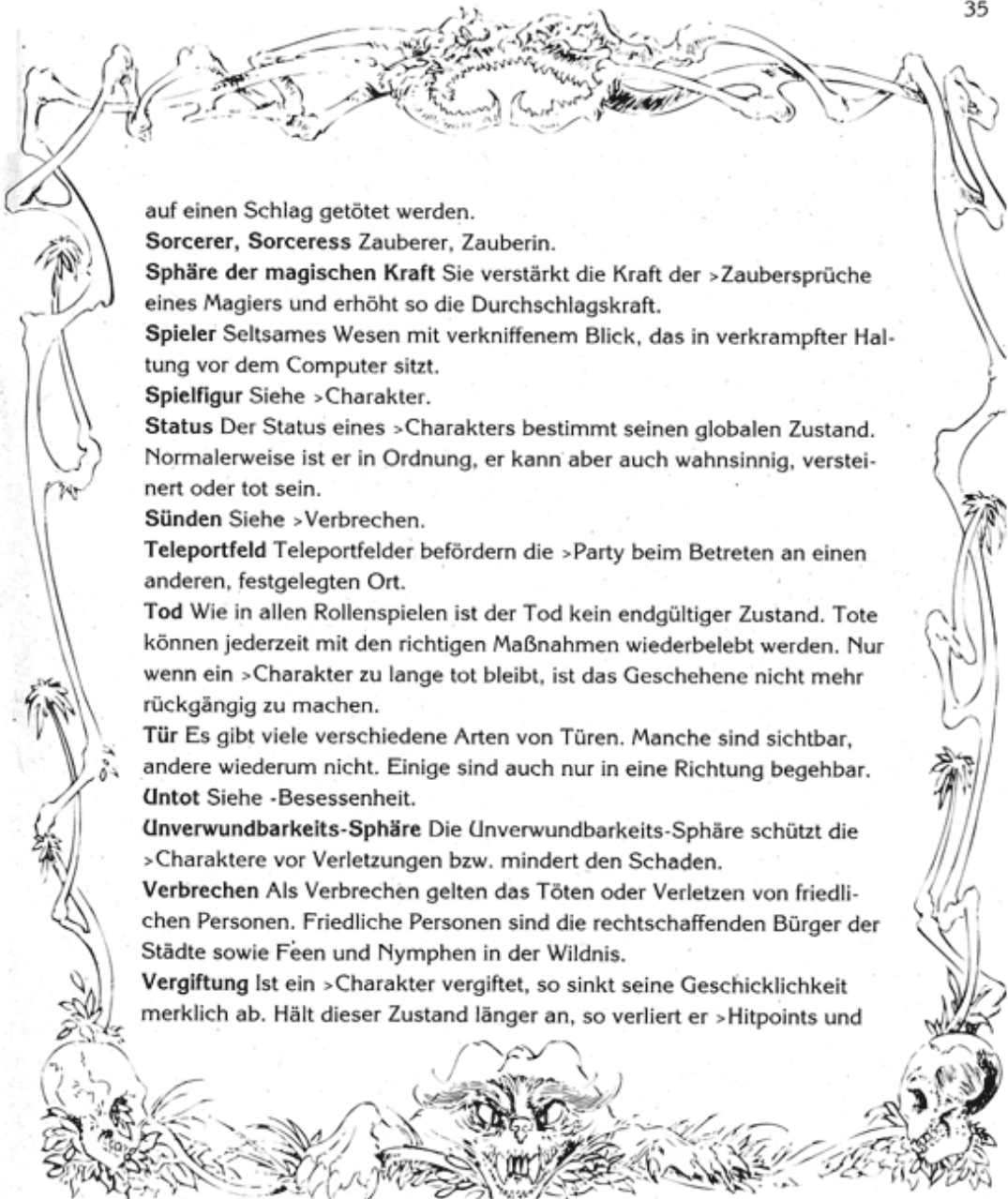
Restaur., Restauration Wiederherstellung der körperlichen und geistigen Fähigkeiten.

Rundschlagwaffe Eine Waffe, mit der man eine ganze >Gegnergruppe bzw. alle Gegner gleichzeitig angreifen kann.

Rüstungsklasse (RK) RK gibt an, wie gut ein >Charakter gegen Angriffe geschützt ist. Sie setzt sich aus den getragenen Kleidungs- bzw. Rüstungsgegenständen sowie der physischen Konstitution des >Charakters zusammen.

Schadenspunkte Sie geben die Schwere einer Verletzung an, die durch einen Hieb oder Zauberspruch angerichtet wird. Sie werden von den >Hit-points abgezogen.

Schriftrolle Durch das Lesen einer heiligen Schriftrolle können alle Gegner



auf einen Schlag getötet werden.

Sorcerer, Sorceress Zauberer, Zauberin.

Sphäre der magischen Kraft Sie verstärkt die Kraft der >Zaubersprüche eines Magiers und erhöht so die Durchschlagskraft.

Spieler Seltsames Wesen mit verkniiftem Blick, das in verkraupfter Haltung vor dem Computer sitzt.

Spielfigur Siehe >Charakter.

Status Der Status eines >Charakters bestimmt seinen globalen Zustand. Normalerweise ist er in Ordnung, er kann aber auch wahnsinnig, versteinert oder tot sein.

Sünden Siehe >Verbrechen.

Teleportfeld Teleportfelder befördern die >Party beim Betreten an einen anderen, festgelegten Ort.

Tod Wie in allen Rollenspielen ist der Tod kein endgültiger Zustand. Tote können jederzeit mit den richtigen Maßnahmen wiederbelebt werden. Nur wenn ein >Charakter zu lange tot bleibt, ist das Geschehene nicht mehr rückgängig zu machen.

Tür Es gibt viele verschiedene Arten von Türen. Manche sind sichtbar, andere wiederum nicht. Einige sind auch nur in eine Richtung begehbar.

Untot Siehe -Besessenheit.

Unverwundbarkeits-Sphäre Die Unverwundbarkeits-Sphäre schützt die >Charaktere vor Verletzungen bzw. mindert den Schaden.

Verbrechen Als Verbrechen gelten das Töten oder Verletzen von friedlichen Personen. Friedliche Personen sind die rechtschaffenden Bürger der Städte sowie Feen und Nymphen in der Wildnis.

Vergiftung Ist ein >Charakter vergiftet, so sinkt seine Geschicklichkeit merklich ab. Hält dieser Zustand länger an, so verliert er >Hitpoints und



eventuell auch >Charakterwerte.

Versteint Ein dem >Tod ähnlicher Zustand eines >Charakters. Ein versteinertes >Charakter ist jedoch keinen Verwesungseinflüssen ausgesetzt und kann jederzeit ins Leben zurückgeholt werden.

Verteidigungsklasse (VK) Die Verteidigungsklasse gibt an, wie gut ein >Charakter gegnerischen Angriffen ausweichen kann. Sie setzt sich aus der Geschicklichkeit in der Verteidigung, der Kampferfahrung (>Level) sowie den angelegten Rüstungsteilen zusammen.

Vogelfrei Haben die >Charakter insgesamt mehr als 9 >Verbrechen begangen, so gelten sie als vogelfrei und dürfen von den Hütern des >Gesetzes ohne Warnung getötet werden.

Waffenklasse (WK) WK gibt an, welchen Schaden ein >Charakter bei einem Angriff anrichten kann. Sie setzt sich aus den getragenen Waffen, der Stärke und verschiedenen anderen Faktoren zusammen.

Warlock Zauberer.

Wasser Wasserflächen können grundsätzlich nicht betreten oder durchschwommen werden. Die Überquerung ist nur mit einem Schiff möglich.

Wizard Zauberer.

Zauberklassen Die >Zaubersprüche sind in verschiedene Zauberklassen eingeteilt. Hat ein Zauberer alle Sprüche einer Zauberklasse gelernt, so kann ihm von den >Gilden eine neue Zauberklasse zuerkannt werden.

Zaubersprüche Jedem Zauberer stehen eine bestimmte Anzahl von Zaubersprüchen zur Verfügung. Jeder einmal gelernte Zauberspruch kann beliebig oft angewendet werden. Neue Zaubersprüche können in den >Gilden gelernt werden.



©96 Eric W. Schwartz

**Scanned & Converted
in 2003 by R.Hinrichsen**