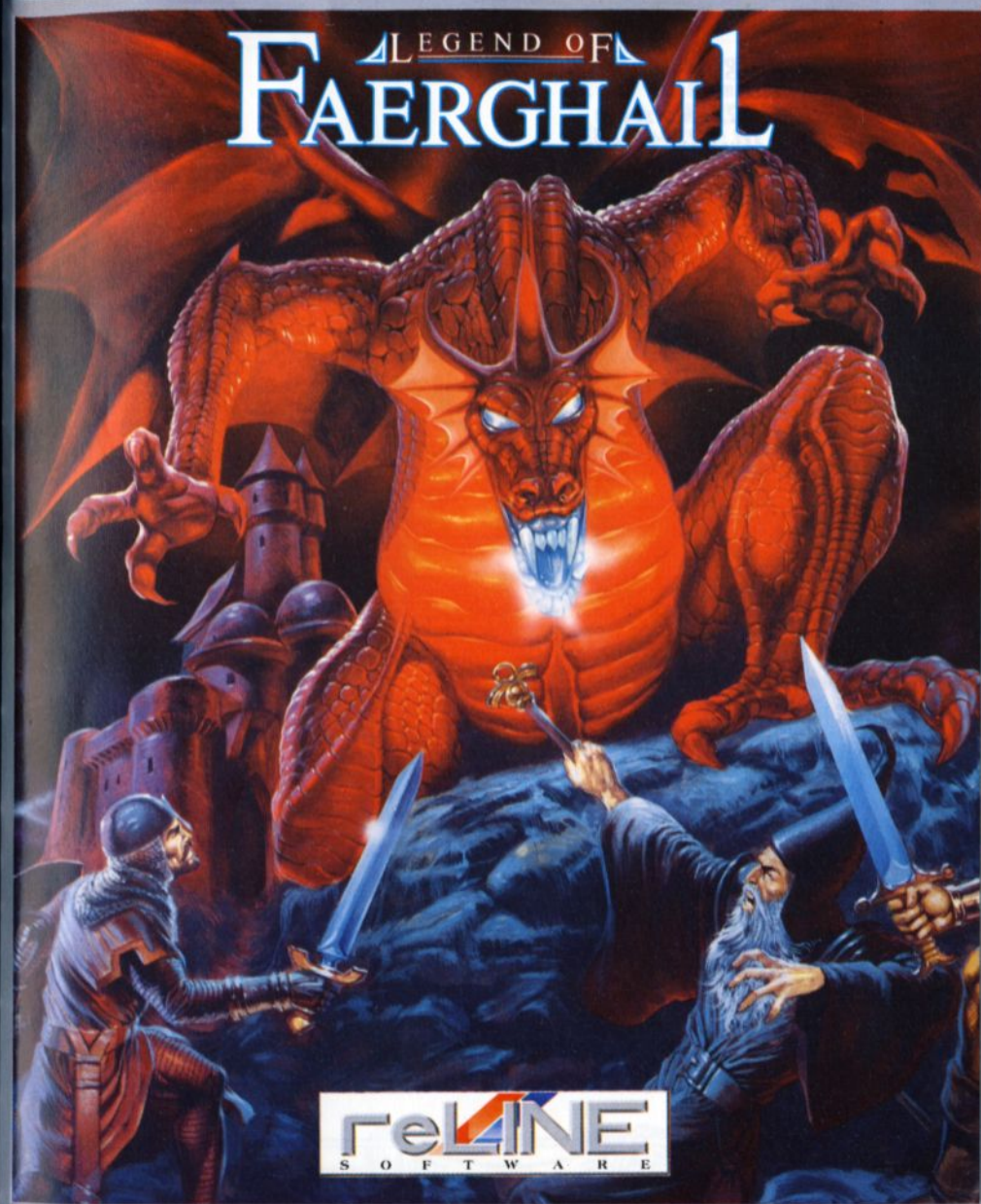




reLINE[®]
SOFTWARE



reLINE
SOFTWARE

LEGEND OF FAERGHAI

LEGEND OF
FAERGHAI

1	Die Welt
2	Die Götter
3	Die Menschen
4	Die Tiere
5	Die Pflanzen
6	Die Magie
7	Die Künste
8	Die Wissenschaften
9	Die Philosophie
10	Die Religionen
11	Die Sprachen
12	Die Literatur
13	Die Musik
14	Die Kunst
15	Die Wissenschaften
16	Die Philosophie
17	Die Religionen
18	Die Sprachen
19	Die Literatur
20	Die Musik
21	Die Kunst
22	Die Wissenschaften
23	Die Philosophie
24	Die Religionen
25	Die Sprachen
26	Die Literatur
27	Die Musik
28	Die Kunst
29	Die Wissenschaften
30	Die Philosophie
31	Die Religionen
32	Die Sprachen
33	Die Literatur
34	Die Musik
35	Die Kunst
36	Die Wissenschaften
37	Die Philosophie
38	Die Religionen
39	Die Sprachen
40	Die Literatur
41	Die Musik
42	Die Kunst
43	Die Wissenschaften
44	Die Philosophie
45	Die Religionen
46	Die Sprachen
47	Die Literatur
48	Die Musik
49	Die Kunst
50	Die Wissenschaften
51	Die Philosophie
52	Die Religionen
53	Die Sprachen
54	Die Literatur
55	Die Musik
56	Die Kunst
57	Die Wissenschaften
58	Die Philosophie
59	Die Religionen
60	Die Sprachen
61	Die Literatur
62	Die Musik
63	Die Kunst
64	Die Wissenschaften
65	Die Philosophie
66	Die Religionen
67	Die Sprachen
68	Die Literatur
69	Die Musik
70	Die Kunst
71	Die Wissenschaften
72	Die Philosophie
73	Die Religionen
74	Die Sprachen
75	Die Literatur
76	Die Musik
77	Die Kunst
78	Die Wissenschaften
79	Die Philosophie
80	Die Religionen
81	Die Sprachen
82	Die Literatur
83	Die Musik
84	Die Kunst
85	Die Wissenschaften
86	Die Philosophie
87	Die Religionen
88	Die Sprachen
89	Die Literatur
90	Die Musik
91	Die Kunst
92	Die Wissenschaften
93	Die Philosophie
94	Die Religionen
95	Die Sprachen
96	Die Literatur
97	Die Musik
98	Die Kunst
99	Die Wissenschaften
100	Die Philosophie



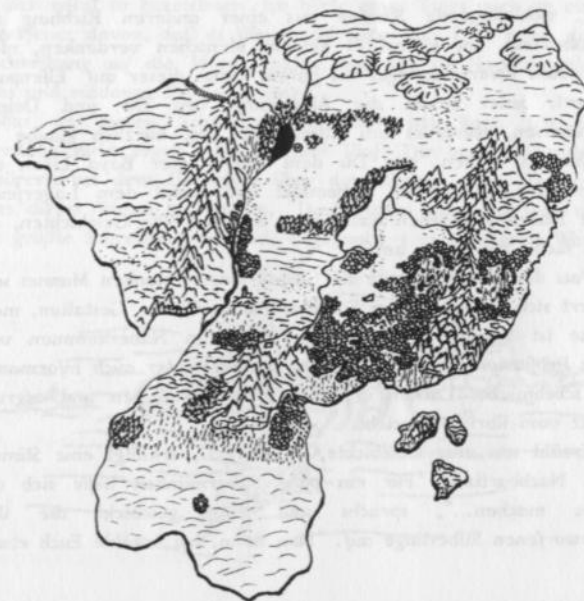
LEGEND OF FAERGHAIL

Ein Rollenspiel für AMIGA,
ATARI ST, IBM-PC

Inhalt

Die Vorgeschichte	4
Die Grundbegriffe	10
Was ist ein Rollenspiel?	10
Die Attribute	11
Die Rassen	16
Die Berufe	20
Die Fertigkeiten	26
Die verschiedenen Sprachen	29
Die Gesinnung	32
Die Welt Faerghail	34
Die Stadt	34
In Wildnis und Dungeons	38
Die Konfrontation	46
Wie verhält man sich?	46
Der Kampf	48
Der verkürzte Kampf	51
Nach dem Kampf	52
Die Magie	54
Ein Überblick	54
Wie man sie anwendet	54
Die Zaubersprüche	56
Laden und Starten	84

Spielerklärung	86
Bildschirmaufbau	86
Anzeige der Charakterdaten	87
Die Charakteranzeige	88
Bedienungshinweise	94
Abspeichern und Laden eines Spielstandes	94
Hilfsprogramme	94
Anfertigen von Sicherheitskopien	96
Unterschiede der Versionen	97
Erste Hilfe	98
Das Entwicklungsteam	100



Vorgeschichte

"Unsichere Zeiten heute," hörst Du den alten Zwergenkrieger in der Ecke der Spelunke dröhnen, "man kann kaum einen Schritt außerhalb der Stadtmauer tun, ohne von diesem spitzohrigen Pack angefallen zu werden!"

Und damit hat der Veteran genau den Punkt angesprochen, den das Volk von Thyn zur Zeit beschäftigt: der Krieg zwischen den nahelebenden Elfen und den Menschen der Grafschaft Thyn.

"Ich weiß nicht, was in diese Brut gefahren ist, ohne Grund unsere Leute zu meucheln. Aber ich habe ja schon immer gewußt, daß man diesem Gesindel nicht trauen kann." – "Ruhig Blut, Gruelfin, alter Freund" ertönt im nächsten Augenblick eine tiefe, wohlklingende Stimme aus einer anderen Richtung des Wirtshauses. "Du kannst es keinem Menschen verdenken, nicht auf einen Zwergenkrieger zu hören, wenn dieser auf 'Elfenpack' wettert; jeder kennt die Abneigung von Dir und Deinen Artgenossen, wenn es um Elfen geht. Erst kürzlich glaube ich gesehen zu haben, wie Du dem Elfenmagier Baya Liron des Nachts das Zauberbuch entwendet und damit dem Lagerfeuer neue Nahrung gegeben hast. Aber das sind alte Geschichten, die jetzt nichts zur Sache tun."

Aus dem Schatten tritt die Gestalt eines schlanken Mannes und nähert sich geschmeidigen Schrittes Eurem Tisch. "Gestatten, mein Name ist Sarian," stellt er sich Dir beim Näherkommen vor, "von Profession Spurensucher, Bogenschütze oder auch Informant". Ein schelmisches Lachen erscheint in seinen Augen und ergreift Besitz vom übrigen Gesicht.

"Erzähl uns eine Geschichte, Wanderer!", erklingt eine Stimme vom Nachbartisch. "Für ein paar Silbermünzen ließe sich das schon machen...", sprach und fing geschickt die ihm zugeworfenen Silberlinge auf. "Nun denn, ich erzähle Euch etwas

über die seltsamsten Geschöpfe, die wir Menschen bisher erblickten." In den folgenden Stunden erzählt der Taschenspieler von in Wäldern hausenden Trollen, die sich hauptsächlich von Menschenfleisch ernähren und von Riesen, die mit Felsen zu werfen vermögen. "Doch sind dies nicht die außergewöhnlichsten Geschöpfe, die ich sah: eines Tages begegnete ich einem Wesen, nicht unähnlich einem Ork, doch stark wie ein Bär und von der Gefährlichkeit einer Klapperschlange: ich schaffte es, unbemerkt hinter dieser Kreatur herzuschleichen und kam an ihre Höhlen heran.

Dort gelang es mir, einige ihrer Worte aufzuschnappen, und ich sage Euch, sie sprachen eine fremde Zunge. Das einzige Wort, das ich behalten konnte, war 'Mogul'; ich nehme an, daß sie sich selbst so bezeichnen. Ich hörte eines Tages auch an einem Lagerfeuer davon, daß es Wesen tief unter der Erde gäbe, deren Beschreibung auf die 'Moguls' paßte, und daß sie Nachfahren von Orks und niederen Dämonen seien".

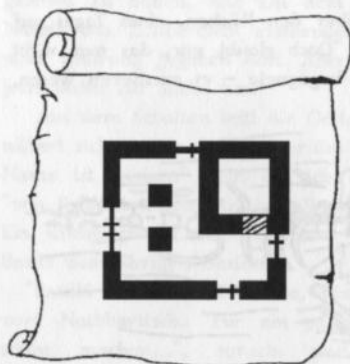
Was an diesen Schilderungen wahr ist, kann ich Euch allerdings nicht sagen". Ein Schauer läuft Dir und den anderen Zuhörern bei dem Gedanken über den Rücken, eines Tages auf eines dieser Wesen zu treffen. "Doch glaubt mir, das war nicht der größte Schrecken, dem ich begegnete – es existieren Wesen,



die durch eine Art Magie ihren Opfern die Intelligenz zu nehmen vermögen, oder andere, die ihre Gegner mit einem Hieb zu lähmen wissen und danach die Unglücklichen bei lebendigem Leibe fressen." "Du trägst sehr dick auf, Spitzbube!"

Ein gewaltiger Barbar erhebt sich von einem der Nachbartische und kommt zu Euch herüber. "Man nennt mich Berek Orkripper, den selbsterklärten Feind aller Orks und deren schäbiger Abkömmlinge. Ich sage Euch, ich traf im Land des schwarzen Eises auf eine orkverwandte Rasse namens Arag Dai – vielleicht nicht so stark wie Deine 'Moguls', aber dafür sicherlich hinterlistiger und grausamer. Und dies alles ist nichts gegen die Skryt-Echsen, derer ich bisher nur ein Herr zu werden vermochte, und dies auch nur durch ihren Tod. Diese Lindwürmer vermögen mit ihrem scheumentorgroßen Maul einen Mann samt Pferd zu verschlucken, ohne sich dabei die Kiefer zu verrenken."

Im weiteren Verlauf der Erzählungen wird die Geschichte etwas unglaublich, doch aufgrund der schillernden Erzählweise



Karte 5

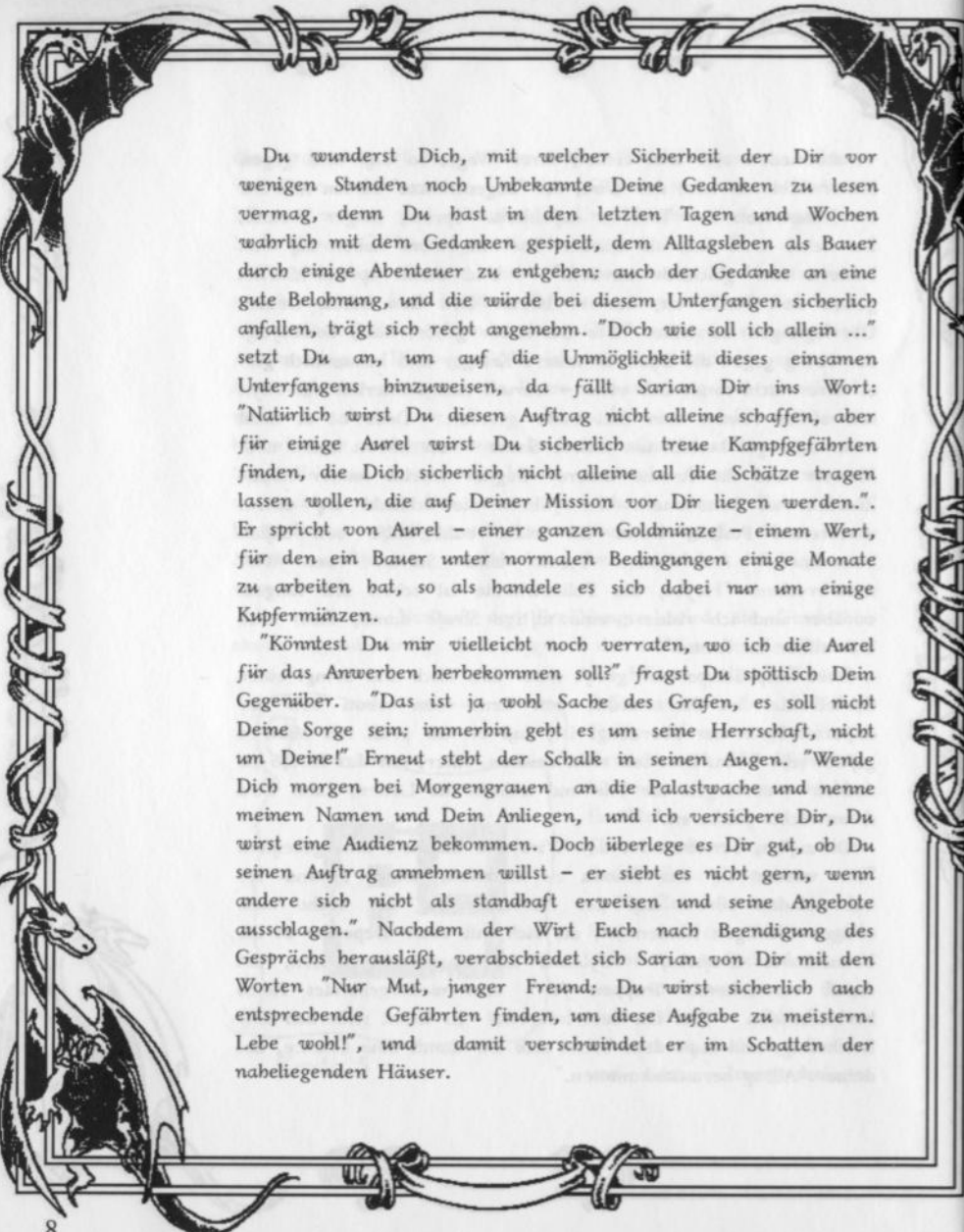
des Hünen und der Tatsache, daß er wohl bei 7.5 Fuß Größe und einem geschätzten Gewicht von 255 Pfund ein körperlich respektabler Erzähler ist, hält es niemand für notwendig, seinen Redefluß zu stoppen.

Die Zeit verrinnt wie im Flug, und die meisten der Zuhörer verabschieden sich nach und nach, um ihren wohlverdienten Schlaf zu bekommen. Auch der Barbar und der Zwergenkrieger

verabschieden sich und ziehen ihrer Wege, so daß sich gegen Mitternacht nur noch der Wirt, der 'Bogenschiütze' Sarian und Du im Hauptraum der Taverne aufhalten. "Sprich, junger Freund, Du siehst nicht aus, als würdest Du mit einem Leben auf den Feldern sehr glücklich werden." – Und damit spricht Sarian genau den Punkt an, der in letzter Zeit den Inhalt Deiner Überlegungen darstellte. "Wie Du sicher gehört hast, beschäftigt der Krieg gegen die Elfen all unsere Krieger und bekaunlich gibt es derer nicht sonderlich viele – warum auch, immerhin hat Thyn seit vielen Aonen kein Blut mehr gesehen. Doch ist es nicht mehr sehr gut bestellt um unsere Sache – wir haben kaum noch Männer und die Armee unserer Gegner scheint immer neuen Zuwachs zu bekommen. Wir führen die Schlacht auf einem verlorenen Posten, wenn wir nicht bald Hilfe von außen bekommen." An diesem Punkt wird Sarian vom Wirt unterbrochen: "Heyho, die Polizeistunde ist schon seit langem vorüber und ich riskiere eine saftige Strafe damit, Euch noch hier sitzen zu lassen."

Dein Gesprächspartner greift unter den Tisch und bringt einen Gürtelbeutel ins Kerzenlicht, von dem man schon von der äußeren Form her überzeugt ist, daß er nur prall mit Münzen gefüllt sein kann. "Dies soll wohl reichen, Alter, um das Risiko zu decken – verriegele die Tür und schließe die Läden, dann wird schon nichts passieren."

Daraufhin verschwindet der Wirt und tut, wie ihm geheißen. "Um wieder auf das Thema zu kommen, junger Freund: Ich habe läuten hören, daß der Herrscher auf der Suche nach einigen tüchtigen Leuten ist, die sich mit einer Depesche in die benachbarte Grafschaft Cyldane durchzuschlagen wissen, um damit verstärkende Truppen für sein niedergehendes Reich herbeizurufen – hast Du kein Interesse? Es winkt sicherlich eine Belohnung, und außerdem bietet sich Dir damit eine Chance, aus deinem Alltag herauszukommen."



Du wunderst Dich, mit welcher Sicherheit der Dir vor wenigen Stunden noch Unbekannte Deine Gedanken zu lesen vermag, denn Du hast in den letzten Tagen und Wochen wahrlich mit dem Gedanken gespielt, dem Alltagsleben als Bauer durch einige Abenteuer zu entgehen; auch der Gedanke an eine gute Belohnung, und die würde bei diesem Unterfangen sicherlich anfallen, trägt sich recht angenehm. "Doch wie soll ich allein ..." setzt Du an, um auf die Unmöglichkeit dieses einsamen Unterfangens hinzuweisen, da fällt Sarian Dir ins Wort: "Natürlich wirst Du diesen Auftrag nicht alleine schaffen, aber für einige Aurel wirst Du sicherlich treue Kampfgefährten finden, die Dich sicherlich nicht alleine all die Schätze tragen lassen wollen, die auf Deiner Mission vor Dir liegen werden.". Er spricht von Aurel - einer ganzen Goldmünze - einem Wert, für den ein Bauer unter normalen Bedingungen einige Monate zu arbeiten hat, so als handle es sich dabei nur um einige Kupfermünzen.

"Könntest Du mir vielleicht noch verraten, wo ich die Aurel für das Anwerben herbekommen soll?" fragst Du spöttisch Dein Gegenüber. "Das ist ja wohl Sache des Grafen, es soll nicht Deine Sorge sein; immerhin geht es um seine Herrschaft, nicht um Deine!" Erneut steht der Schalk in seinen Augen. "Wende Dich morgen bei Morgengrauen an die Palastwache und nenne meinen Namen und Dein Anliegen, und ich versichere Dir, Du wirst eine Audienz bekommen. Doch überlege es Dir gut, ob Du seinen Auftrag annehmen willst - er sieht es nicht gern, wenn andere sich nicht als standhaft erweisen und seine Angebote ausschlagen." Nachdem der Wirt Euch nach Beendigung des Gesprächs herausläßt, verabschiedet sich Sarian von Dir mit den Worten "Nur Mut, junger Freund; Du wirst sicherlich auch entsprechende Gefährten finden, um diese Aufgabe zu meistern. Lebe wohl!", und damit verschwindet er im Schatten der naheliegenden Häuser.



Am folgenden Morgen faßt Du den Entschluß, zum Herrscher zu gehen, um Dich in seine Dienste zu stellen; nicht nur der Gedanke an Gold in rauben Mengen und Ehre auf dem Schlachtfeld haben Dich zu Deinem Entschluß bewogen, auch die Vorstellung, als Volksheld gefeiert nach Thyn zurückzukehren, entspricht den Erwartungen an Deine weitere Zukunft. Am Palast angekommen handelst Du nach Sarians Empfehlungen und innerhalb der nächsten zwei Minuten befindest Du Dich vor dem Thron des Grafen. "Mir kam zu Ohren, Du seist an einer Aufgabe in meinem Dienste interessiert und scheust nicht die Gefahren, die Deiner auf dem kommenden Weg lauern?" Ohne Deine Antwort abzuwarten, fährt er fort: "Sehr gut, so empfangen hiermit meine Order: Nimm den Weg in die Grafschaft Cyldane, um bei dem Grafen Hagror um Verstärkung für meine Truppen zu bitten. Er wird sicherlich die Dringlichkeit unseres Anliegens erkennen, denn in mir hatte er bisher einen friedlichen Nachbarn, und das wird im Falle meines Niederganges nicht mehr der Fall sein. Sodann bemühe Dich und Deine Leute - denn ich hoffe Du bist nicht so töricht, den Weg alleine beschreiten zu wollen - die Gründe für dieses ungewohnte Verhalten der eigentlich recht umgänglichen Elfen zu finden und zu beseitigen. Ich möchte Dich bitten, unten in der Stadt sogleich nach einigen geeigneten Männern oder Frauen Ausschau zu halten und Dich so bald wie möglich auf den Weg zu machen - lange kann ich der erdrückenden Macht der gegnerischen Streitkräfte nicht mehr standhalten.".

Nach diesem einseitigen, aber nichtsdestotrotz bewegenden Gespräch wirst Du relativ schnell wieder vor das Burgtor befördert - und es ist kein Wort von einer fürstlichen Belohnung gefallen! Nun ja, denkst Du bei Dir, vielleicht finde ich ja auch einige Leute, die aus reinem Interesse mit mir kommen; und damit schlägst Du den Weg zum nächsten Gasthaus ein - das Abenteuer kann beginnen.

Die Grundbegriffe

Was ist ein Rollenspiel?

Es gibt zwei verschiedene Arten von Rollenspielen: Zum einen die Computerrollenspiele. Der Spieler übernimmt die Aufgabe, eine Gruppe von Spielfiguren (Spielercharakteren) in einer fiktiven Welt zu steuern und die unterschiedlichsten Abenteuer und Rätsel zu lösen. Der Computer übernimmt dabei die Aufgabe, sämtliche Bewegungen und Geschehnisse in der Spielwelt zu vollziehen und alle Nichtspieler-Charaktere (NSC's) zu führen.

Als zweite Möglichkeit gibt es die "echten" Rollenspiele: hier findet sich eine Gruppe Spieler zusammen, von denen jeder eine Spielfigur übernimmt, desweiteren gibt es einen Spielleiter, der in einer Art Schicksalsfunktion agiert. Er leitet, gleich dem Computer, alle Geschehnisse, die nicht von den Spielern bestimmt werden können oder dürfen. Hier muß jeder der Spieler versuchen, die von ihm mit Hilfe von ausgewürfelten Werten erschaffene Figur so zu spielen, wie man sich einen solchen Charakter in einer Fantasy- oder Science-Fiction-Welt vorstellt: Daher kommt auch der Begriff Rollenspiel. Ziel und Zweck von Rollenspielen ist es, ein Gesellschaftsspiel darzustellen, bei dem man durch ungewöhnliche Problemstellungen aufgefordert wird, neue gedankliche Perspektiven zum Lösen eines Problems in Betracht zu ziehen und kollektives Denken (bei 'richtigen' Rollenspielen) sowie Verantwortung innerhalb einer Gruppe zu fordern und zu fördern.

Die Attribute

Als Charakter bezeichnet man die Spielfigur, welche sich aus verschiedenen Werten und Daten aufbaut, unter anderem aus den fünf Charakterattributen:

Stärke

Dieser Wert sagt etwas über die physische Kraft der Spielfigur aus. Je stärker ein Charakter ist, desto schwerer sind die Wunden, die er in einem Kampf dem Gegner zufügen kann. Ein starker Charakter kann mehr Gegenstände tragen als ein schwacher. Dieser Wert ist Hauptattribut aller Berufe (Klassen), die bei Kämpfen in vorderster Front stehen (Krieger, Barbar, Paladin, etc.). Für gewöhnlich sind männliche Charaktere stärker als weibliche.

Intelligenz

Dieser Wert ist direkt mit einem Intelligenzquotienten vergleichbar. Er gibt Auskunft über Lernvermögen, Scharfsinn und Kombinationsgabe. Dieses Attribut ist das Hauptattribut der Zauberer und ihrer Unterklassen, die versuchen müssen, die Macht der Magie (egal, ob schwarz oder weiß) intuitiv zu erfassen und in die von ihnen erdachten Bahnen zu lenken. Dieser Wert sagt z.B. auch etwas über die Anzahl der Sprachen aus, die ein Charakter erlernen kann.

Weisheit

Hinter diesem Begriff verbergen sich Willenskraft, Erinnerungsvermögen, List und Einsicht. Es ist das Hauptattribut der Kleriker, Druiden und den ihren Wissensgebieten mächtigen Unterklassen (z.B. Waldläufer). Diese Gabe ermöglicht es den Klerikern und ihren Unterklassen, anders als die Magier mit ihren Zauberbüchern, ihre Magie aus dem Gedächtnis heraus anzuwenden (die magischen Formeln der Kleriker sind zudem weniger kompliziert). Häufig haben weibliche Charaktere gegenüber männlichen einen Weisheitsbonus.

Geschicklichkeit

Dieser Wert gibt Auskunft über Reflexe, Auge-Hand-Koordination, Wendigkeit und Einschätzungsvermögen bei schwierigen Manövern (z.B. Klettern). Der Grad der Geschicklichkeit beeinflusst direkt, wie gut ein Charakter gegen Angriffe und Fallen geschützt ist (Rüstungsklasse) und fließt indirekt in die Reaktion auf unvorhersehbare Geschehnisse ein. Dies ist das Hauptattribut der Diebe und Mönche, da ein hohes Fingerschick dazu nötig ist, um Fallen zu entschärfen oder auch den Besitzer eines prallen Geldbeutels um diesen zu erleichtern.

Konstitution

Dies ist ein Begriff, der Gesundheit und körperliche Verfassung sowie Widerstandskraft gegen ungesunde Einflüsse (auf den Punkt gebracht: Gifte) und Informationen über den Körperbau in sich birgt. Je höher die Konstitution eines Charakters ist, desto größer

ist die Anzahl der Trefferpunkte der Figur. Männliche Charaktere sind zwar häufig stärker als weibliche, aber gesundheitlich etwas labiler.

Die meisten Attributswerte sind dynamisch, d.h. niemand wird durch ständige Übung intelligenter, aber dennoch mag ein Kämpfer durch frequentes Training an Stärke und Geschicklichkeit gewinnen. Ähnlich verhält es sich mit den folgenden Werten, die ebenfalls die Eigenschaften eines Charakters bestimmen, aber weit weniger über seine Fähigkeiten und Begabungen als seine Gesundheit, Magische Fertigkeit, Kampferfahrung und Schutz vor gegnerischen Angriffen informieren.

Trefferpunkte

In Trefferpunkten wird sehr grob der Gesundheitszustand eines Charakters gefaßt. Dies beinhaltet nicht eine Angabe zu Krankheiten oder Behinderungen, sondern berührt vielmehr organische Schäden, die auch durch Erschöpfung auftreten können. Jeder Charakter verfügt über ein Maximum von Trefferpunkten, das erreicht werden muß, damit er organisch vollkommen gesund ist. Liegt die aktuelle Anzahl von Trefferpunkten jedoch unter dem Maximum, so hat dies verschiedene Auswirkungen. Dies beginnt im Kampf: ein verletzter Charakter bringt nicht mehr dieselbe Angriffskraft auf wie ein vollkommen gesunder.

Auch ermüden verletzte Charaktere auf Marschen schneller, was sich vor allem in der Moral der Mitkämpfer niederschlägt. Zusätzlich kann gesagt werden, daß ein gesundheitlich angeschlagener Charakter anfälliger gegenüber Krankheiten oder Behinderungen ist. Es ist daher unbedingt zu empfehlen, Wunden so schnell wie möglich zu versorgen.

Dies kann in einem Tempel oder manchmal sogar durch Heilbränke geschehen. Sollten die Trefferpunkte einer Figur dennoch einmal auf Null sinken, folgt unmittelbar der Tod des Charakters.

Magiepunkte

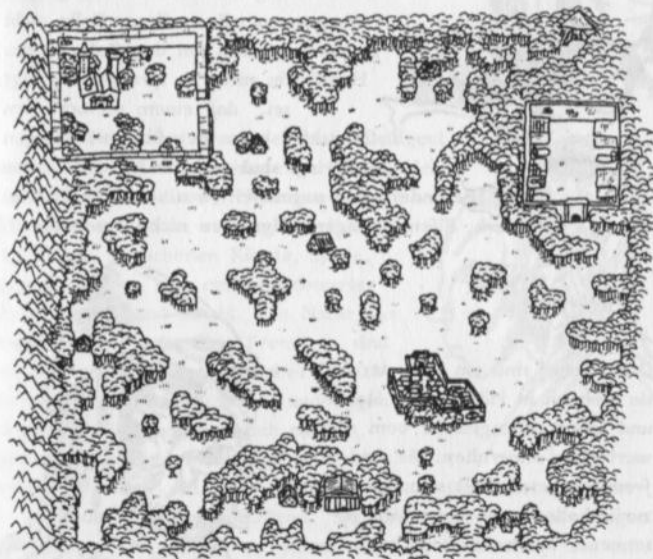
Von den Magiepunkten ist es direkt abhängig, wieviele Zaubersprüche ein Zauberkundiger pro Tag anwenden kann. Man kann diese Punkte als Konzentrationsfähigkeit ansehen, die bei jeder Anstrengung abnimmt. Ist man bei Null angelangt, muß unbedingt eine Rast eingelegt werden: nur auf diese Weise kann sich ein Zauberkundiger regenerieren. Es wird aber gemunkelt, daß weise Priester aus dem Osten schon einen Weg gefunden haben, diese Konzentrationsfähigkeit auf magische Weise zu regenerieren.

Erfahrungspunkte

Für jeden Gegner, den man überwindet und für jeden Zauberspruch, den man erfolgreich anwendet, wird ein gewisses Quantum an Erfahrungspunkten vergeben, das die Kampf- und Lebenserfahrung eines Charakters darstellt. Eine Figur beginnt ohne einen einzigen Punkt und muß sich jeden einzelnen mühsam erkämpfen. Je mehr sie hat, desto höher kann sie in ihrem Beruf aufsteigen, was sich in mehr Trefferpunkten, höheren Attributswerten und mehr Magiepunkten niederschlägt. Ein Charakter muß hierzu vor dem Rat der freien Berufe vorsprechen und erhält anschließend das seiner Erfahrungsstufe entsprechende Training.

Rüstungsklasse

Dies ist ein Begriff, der mehrere Eigenschaften zusammenfaßt. Er beschreibt den Grad des Schutzes eines Charakters gegen physische und magische Attacken. Je höher der jeweilige Wert ist, desto besser ist die entsprechende Figur geschützt. Die Rüstungsklasse setzt sich aus Geschicklichkeit (der Fähigkeit, einem Angriff durch Wendigkeit zu entgehen), Konstitution (der Eigenschaft, einem Angriff körperlich zu widerstehen) und dem durch Panzerung und Bewaffnung gewährleisteten Schutz zusammen.



Wildniskarte Osten

Die Rassen

Die Spielfigur kann einer der folgenden Rassen angehören:

Menschen



Die in dieser Welt vorkommenden Menschenrassen sind alle unter dem Oberbegriff Mensch zusammengefaßt, was nicht heißen soll, es gäbe nur eine Menschenrasse. Eine Beschreibung der verschiedenen Menschenrassen soll an dieser Stelle nicht gegeben werden, um den Rahmen des Handbuchs nicht zu sprengen. Gesagt sei, daß einem menschlichen Charakter keine Berufsbeschränkungen auferlegt sind und die Attribute keine Besonderheiten aufweisen (was soviel heißt wie: Zwerge sind stark, Elfen intelligent, Menschen nichts besonderes!).

Zwerge

Die Zwerge sind ein Volk der Erde, sie wohnen in Höhlen und Stollen und leben vorzugsweise vom Abbau wertvoller Mineralien. Sie sind in fremder Gesellschaft schweigsam und zurückhaltend, als freundlich gesommener Mitstreiter jedoch sprichwörtlich zuverlässig und treu. Sie lieben Edelsteine über alles und sind



dafür oftmals sogar bereit, einen Streit vom Zaum zu brechen. Ihre natürliche Abneigung gegen Magie ist der Grund, weshalb Zwerge niemals Magier werden wollen und können. Aufgrund ihrer meist enormen Körperentwicklung sind sie für den Beruf des Kämpfers geradezu vorbestimmt, aber auch als Schmied geben sie ein gute Figur ab. Mit Elfen verstehen sie sich nicht gut, was auf einen Stammesverrat in grauer Vorzeit zurückzuführen ist. Äußere Erscheinung: Von Gestalt her sind Zwerge etwa vier Fuß hoch, allerdings bei dieser geringen Größe genauso schwer wie ein kräftig gebauter Mensch. Alle Zwerge tragen einen Vollbart (auch die Frauen) und sind von dunkler Augen-, Haut- und Haarfarbe.

Elfen

Diese Wesen sind grazil, elegant, intelligent und verspielt. Die verschiedenen Stämme leben in Waldstädten, die ein Uneingeweihter kaum zu entdecken vermag. Sie lieben die Natur, die schönen Künste, Spiele, eigentlich alles, was ein unbeschwertes Leben lebenswert macht. Von Natur aus zurückhaltend gegenüber Fremden sind sie wertvolle Mitstreiter, wobei sie sich besonders geschickt mit Pfeil und Bogen anstellen. Elfen haben jedoch einen gravierenden Fehler: sie sind oft eingebildet. Dadurch neigen sie häufig dazu, sich selbst zu über- bzw. andere zu unterschätzen. Sie sind nahezu immun gegen Lähmungen, im Nahkampf jedoch nicht so hochwertig wie z.B. Zwerge. Aufgrund ihrer außergewöhnlich hohen Intelligenz werden sie bevorzugt Magier oder Illusionisten. Äußere



Erscheinung: Elfen sind im Allgemeinen knapp sechs Fuß groß, zierlich gebaut und wendig. Meistens findet man Elfen mit blonden Haaren, sehr heller Haut und blauer oder goldener Augenfarbe. Ihr auffälligstes äußeres Merkmal sind ihre spitzen Ohren und die mandelförmigen Augen.

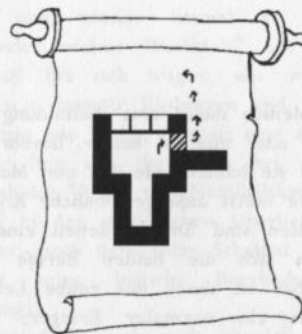
Halblinge



Dieses Volk lebt, ähnlich den Zwergen, unter der Erdoberfläche, allerdings bevorzugt in künstlich angelegten Wohnhöhlen. Sie sind bequem, lieben ihr trautes Heim und die Gesellschaft von guten Geschichtenerzählern. Die meisten von ihnen sind Gärtner und Handwerker, manchmal aber auch Goldschmiede und Edelsteinschleifer. Nur selten entscheidet sich ein Halbling sein geregeltes Leben mit dem eines Abenteurers zu tauschen. Aufgrund ihres hohen Geschicks eignen sich jene, die sich doch dazu entschlossen haben, hervorragend zu Kundschaftern und Dieben, auch wird ihnen ein hohes Geschick im Umgang mit Wurfgeschossen und Pfeil und Bogen nachgesagt. Von Natur aus nicht zum Heldentum geboren, werden sie jedoch alle Anstrengungen unternehmen, einen in Not geratenen Freund zu retten oder einen schlechten Menschen übers Ohr zu hauen, selbst auf die Gefahr hin, dabei persönliche Nachteile einstecken zu müssen. Äußere Erscheinung: Halblinge sind ungefähr drei Fuß groß und etwas füllig gebaut (dies resultiert aus ihrer allgemeinen Bequemlichkeit). Sie haben immer leicht gebräunte Haut und dunkle Augen.

Mischlinge

Es gibt einige Kinder aus Mischehen zwischen Menschen und Elfen bzw. Orks; die sogenannten Halbelfen haben meist einige Vorteile Ihres Elfenelternanteiles übernommen, doch einige Fähigkeiten haben sie nicht, so zum Beispiel die fast vollständige Immunität gegen Lähmung oder die relative Unsterblichkeit (das bedeutet, daß Elfen nur durch Einwirkungen von außen sterben). Eine weitere Rasse sind die Halborks: nicht ganz so häßlich wie Orks sind sie nahezu genauso stark und genauso gerissen. Sie geben gute Kämpfer ab, sind jedoch nicht sonderlich intelligent und suchen ständig Streit, weshalb es meist ein Halb-Ork ist, der als erster aus einer Abenteurergruppe verstoßen wird.



Karte 6

Die Berufe

Es gibt in diesem Spiel zwölf verschiedene Berufsklassen. Hinter diesem Begriff verbirgt sich eine Ausbildung, die einem Abenteuerer zukam, nachdem er das herkömmliche Leben als Bürger oder Bauer satt hatte. Im folgenden werden die Berufe beschrieben.

Krieger

Ein Krieger ist ausgebildet in den verschiedensten Waffengattungen, er verdient sein Geld mit Körperkraft und Waffengeschick. Um im Kampf bestehen zu können, sollte ein Krieger stark sein und über eine gute Konstitution verfügen. Jede Abenteuergruppe sollte mindestens einen Krieger dabeihaben, damit dieser den Schutz der im Nahkampf Schwachen übernehmen kann und beizeiten auch einmal eine sperrige Tür aus dem Wege räumt.

Barbar

Barbar kann kein Mensch durch eine Ausbildung werden – entweder man ist einer oder man ist keiner. Barbaren sind ein etwas sonderbares Volk: sie lehnen jede Art von Magie ab und vertrauen ganz auf ihre meist außergewöhnliche Kraft und ihr Geschick. Ihre Fähigkeiten sind ähnlich denen eines Kriegers, allerdings unterscheiden sich die beiden Berufe in einigen Unterpunkten. Ein Barbar ist durch das raue Leben in der Natur abgehärteter als ein normaler Krieger, zäher und geschickter.

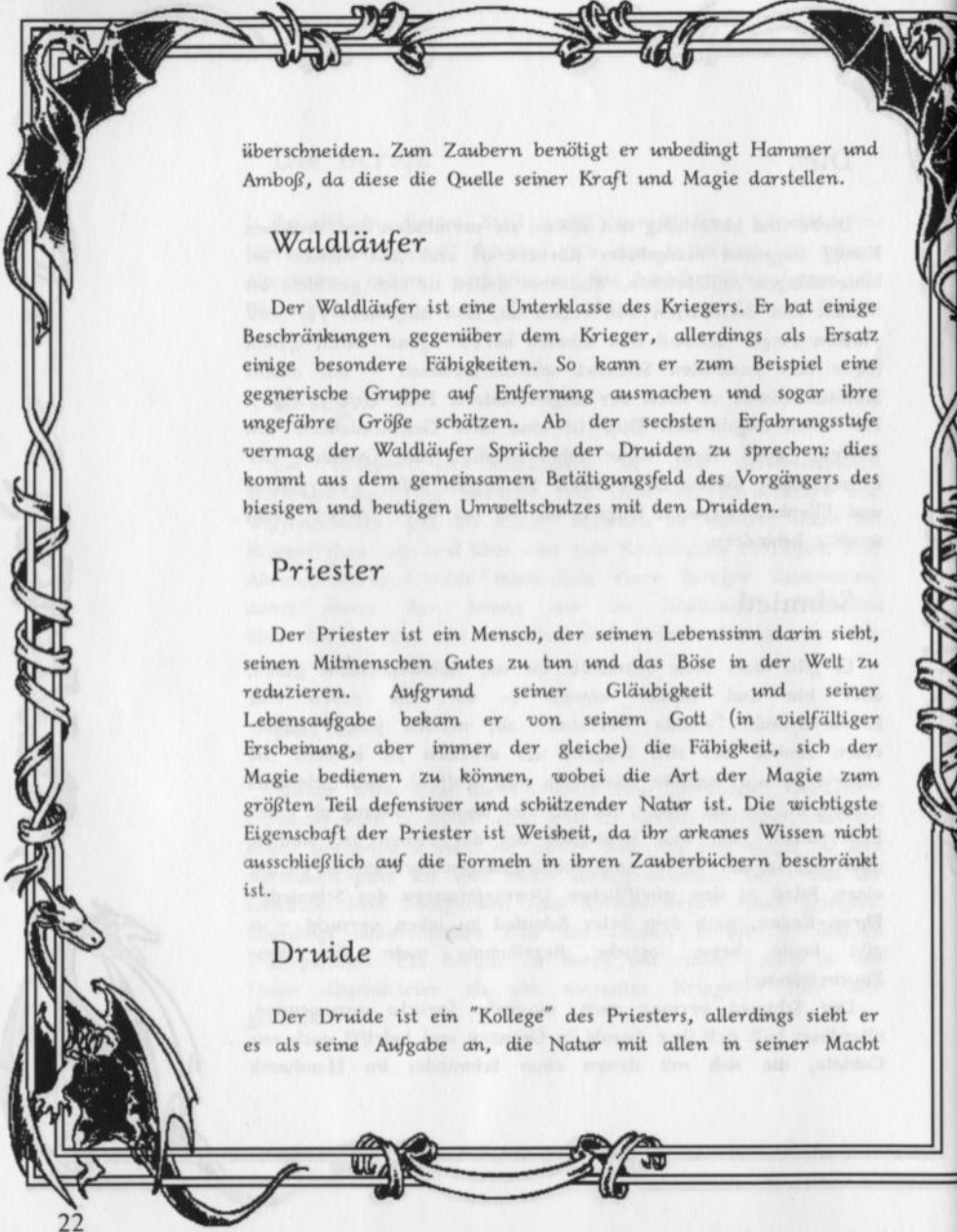
Dieb

Diebe sind hinterlistig und schlau; sie vermeiden den ehrlichen Kampf aufgrund mangelnder Körperkraft und sind Meister im hinterhältigen Anschleichen. Weiterhin stellen sie sich geschickt im Suchen und Entschärfen von Fallen an, sind allgemein für ihre flinken Finger bekannt und können hervorragend Türen öffnen (ohne den passenden Schlüssel selbstverständlich – mit einem Schlüssel könnte es selbst der ungeschickteste Halb-Ork-Krieger). Für einen angehenden Dieb ist eine hohe Geschicklichkeit von Vorteil, wenn nicht sogar lebenswichtig. Aus Gründen der Beweglichkeit dürfen Diebe keine Rüstungen außer Lederpanzer und Elfenkettenhemden tragen, die sie bei ihrer "Arbeit" nicht unnötig behindern.

Schmied

Es gibt nicht viele Schmiede, die auf Abenteuerausgänge gehen, aber hin und wieder kommt es vor. Sie geben eine hervorragende "mobile Werkstatt" ab, müssen jedoch immer einen Amboß bei sich tragen, um arbeiten zu können (sie reparieren u.a. kaputte Rüstungen und Waffen). Auch Schmiede tragen, ebenso wie Diebe, niemals eine andere Rüstung als einen Lederpanzer (um u.a. beweglich bei der Arbeit zu bleiben; allerdings ist das Verbot von Metallrüstungen zurückzuführen auf einen Erlaß in den schriftlichen Überlieferungen des Schmiede-Ehren-Kodex, nach dem jeder Schmied zu leben versucht – es gibt heute keine logische Begründung mehr für diese Einschränkung).

Der Schmied vermag auch, magische Sprüche anzuwenden, allerdings hält sich ihre Anzahl in Grenzen und betrifft auch nur Gebiete, die sich mit denen eines Schmiedes im Handwerk



überschneiden. Zum Zaubern benötigt er unbedingt Hammer und Amboß, da diese die Quelle seiner Kraft und Magie darstellen.

Waldläufer

Der Waldläufer ist eine Unterklasse des Kriegers. Er hat einige Beschränkungen gegenüber dem Krieger, allerdings als Ersatz einige besondere Fähigkeiten. So kann er zum Beispiel eine gegnerische Gruppe auf Entfernung ausmachen und sogar ihre ungefähre Größe schätzen. Ab der sechsten Erfahrungsstufe vermag der Waldläufer Sprüche der Druiden zu sprechen: dies kommt aus dem gemeinsamen Betätigungsfeld des Vorgängers des hiesigen und heutigen Umweltschutzes mit den Druiden.

Priester

Der Priester ist ein Mensch, der seinen Lebenssinn darin sieht, seinen Mitmenschen Gutes zu tun und das Böse in der Welt zu reduzieren. Aufgrund seiner Gläubigkeit und seiner Lebensaufgabe bekam er von seinem Gott (in vielfältiger Erscheinung, aber immer der gleiche) die Fähigkeit, sich der Magie bedienen zu können, wobei die Art der Magie zum größten Teil defensiver und schützender Natur ist. Die wichtigste Eigenschaft der Priester ist Weisheit, da ihr arkanes Wissen nicht ausschließlich auf die Formeln in ihren Zauberbüchern beschränkt ist.

Druide

Der Druiden ist ein "Kollege" des Priesters, allerdings sieht er es als seine Aufgabe an, die Natur mit allen in seiner Macht

stehenden Mitteln zu beschützen. Daraus erklärt sich auch die Art der ihm zur Verfügung stehenden magischen Kräfte, die ausschließlich elementarer Natur sind, d.h. sie basieren auf den vier Bausteinen der Welt: Erde, Feuer, Wasser und Luft. Er ist gerne in Abenteurergruppen gesehen, da sich in seiner Begleitung die Natur nur selten gegen eine Gruppe stellt.

Magier

Der Magier ist ein vergeistigtes, oft weltfremdes Wesen, das gerne hinter hohen Stapeln von Büchern verschwindet und diesen Platz nur verläßt, um sein erworbenes Wissen in der Praxis arbeiten zu sehen. Durch die Komplexität seiner Zauberformeln ist er, neben dem Illusionisten, am stärksten von allen Zauberklassen auf sein Zauberbuch angewiesen. Da jegliches Metall seinen Zauber stört, trägt er keine Rüstung und ist aufgrund mangelnder Agilität (die meisten Magier sind selbst nach menschlichen Maßstäben ungewöhnlich alt) auch zu schwach zum offenen Kampf, er kämpft lieber mit Sprüchen aus dem Hintergrund.

Illusionist

Der Beruf des Illusionisten ist dem eines Magiers sehr ähnlich. Er darf weder eine Metallrüstung tragen, noch ist er der Kriegskunst mächtig, d.h. gefährliche Waffen sollte man ihm besser nicht in die Hände geben, da er sich im ungünstigsten Falle selbst daran verletzen könnte. Der Hauptunterschied zur Klasse des Magiers besteht in der Art der Magie: Während der Magier mit seiner Magie reale Dinge erschafft, erzeugt der Illusionist nur Gedankenbilder in den Gehirnen seiner Zielpersonen. Glaubt das Ziel an das, was der Illusionist ihm

vorgaukelt, so wird die Illusion zur Wirklichkeit – mit allen Konsequenzen. Illusionisten sollten intelligent und geschickt sein, da die Erzeugung eines Trugbildes nicht nur Sachverständnis, sondern auch Fingerfertigkeit erfordert.

Paladin

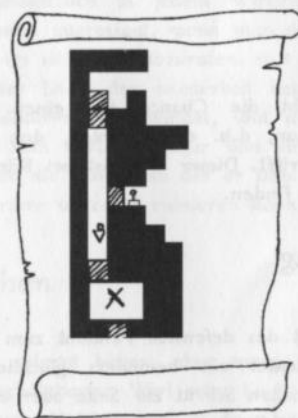
Der Paladin ist ein Krieger, wie man sich einen mittelalterlichen Ritter vorstellt: er kämpft nach den Prinzipien der Ehre und versucht, im Kampf Ruhm zu erlangen, indem er die mächtigsten Gegner angreift. Er lebt streng nach dem Kodex seiner Obrigkeit und versucht, die Welt vom Bösen zu befreien und verfügt über bestimmte Fähigkeiten des Guten, die dem normalen Krieger nicht zur Verfügung stehen: so hat er ab der vierten Erfahrungsstufe klerikale Zauberkennntnisse. Er wird sich stets weigern, ein gutes und freundliches Wesen zu attackieren.

Heilerin

Die Heilerin ist eine Magierin, die sich ausschließlich auf konstruktive Magie spezialisiert hat. Ihre Sprüche sind durchwegs heilender bzw. schützender Natur und vermögen nicht, jemandem Schaden zuzufügen. Auch diese Berufsklasse darf keine Metallrüstung tragen, was sie verwundbar im Zweikampf macht. Allerdings können ihre magischen Kräfte im Kampf von unschätzbarem Wert sein. Ihre wichtigsten Eigenschaften sind Weisheit und Geschicklichkeit (z.B. im Umgang mit Verletzungen).

Mönch

Den Mönch in Legend of Faerghail kann man sich wie Bruder Tuck (Gefährte Robin Hood's) vorstellen, wenn vielleicht auch nicht ganz so füllig und wohlgenährt. Er zieht durch das Weltgeschehen, um gute Taten zu vollbringen, allerdings ist er dabei nicht wehrlos. Mönche sind Ästheten und lehnen daher jeden Panzer ab, der ihre Gestalt verbergen könnte. Sie haben einen ihnen eigenen Kampfstil und bevorzugen stumpfe Waffen. Ihre wichtigsten Eigenschaften sind Geschicklichkeit, Weisheit und Konstitution (zurückzuführen auf die intensive, auf Körper und Geist ausgerichtete Ausbildung); in ihrer Ausbildung erlernen sie unter anderem auch einige Fingerfertigkeiten, die auch den Dieben eigen sind.



Karte 7

Die Fertigkeiten

Eine Spielfigur hat neben den Attributswerten auch noch allgemeine und ihrem Beruf speziell eigene Fertigkeiten, die im Charakterraster wie folgt gezeigt werden:

Verhandlungsgeschick

Hier findet man einen Wert, der etwas über die Fähigkeit der Figur aussagt, Gegenstände zu kaufen bzw. zu verkaufen, ohne sich dabei über's Ohr hauen zu lassen. So ist die Möglichkeit gegeben, einmal einen Gegenstand billiger zu kaufen oder teurer zu verkaufen. Auch in Verhandlungen mit dem Gegner mag sich Verhandlungsgeschick als nützlich erweisen.

Angriff

Dieser Wert gibt die Chance für einen besonders gut gelungenen Schlag an, d.h. einen Schlag, der eine besonders empfindliche Stelle trifft. Dieser Wert ist bei Kämpfern meistens stark ausgeprägt zu finden.

Verteidigung

Dieser Wert stellt das defensive Pendant zum oben erklärten Wert dar. Es bedeutet ein besonders glückliches Ausweichmanöver, einen schnellen Schritt zur Seite oder eine erfolgreiche Finte. Ein hohes Verteidigungsgeschick mag einen Charakter auch vor den negativen Folgen eines Zauberspruchs bewahren.

Konzentrationsfähigkeit

Dies stellt eine der wichtigsten Fähigkeiten der zu Zauber befähigten Berufe dar. Ein Zauberer muß sich auf seine magischen Formeln und Beschwörungen optimal konzentrieren, um eine hundertprozentige Wirkung zu erzielen. Je höher diese Fähigkeit, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, daß ihm eine magische Formel nur unvollständig bzw. fehlerhaft über die Lippen kommt. Auch beim Erlernen von zusätzlichen Sprachen ist die Konzentrationsfähigkeit von Bedeutung, ebenso wie beim Erlernen von neuen Zaubersprüchen.

Taschendiebstahl

Dies ist grundsätzlich in jedem Wirtshaus möglich. Diese Möglichkeit erscheint interessant, wenn man dringend etwas Geld benötigt. Allerdings ist davon abzuraten, sich allzu oft erwischt zu lassen, da der Dieb, der wiederholt beim Stehlen erwischt wurde, im Schuldurm verschwindet, und dies meist auf unbestimmte Zeit. Man berichtet sogar von einigen Gegenden, in denen einem Dieb die Hand, mit der er stahl, abgeschlagen wird (was dessen Karriere vorzeitig ruinieren kann)!

Anschleichen

Man muß es gelernt haben, aber wenn man es beherrscht, kann es von unschätzbarem Wert sein: Es ist die Fähigkeit, sich am Opfer vorbeizuschleichen und es dann von hinten effektiver anzugreifen. Diebe machen hiervon sehr oft Gebrauch, aber man erzählt, daß auch Mönche in dieser Kunst unterrichtet werden.

Fallen finden

Dies ist die Fähigkeit, Fallen zu entdecken, bevor man hineingelaufen ist (danach weiß es sowieso jeder Trottel – sollte er es überhaupt überlebt haben!). Diese Fertigkeit ist besonders bei Dieb und Mönch zu finden, da es bei diesen Berufen zur Ausbildung gehört, auf Fallen zu achten.

Fallen entfernen

Die Fähigkeit, eine schon entdeckte Falle unschädlich zu machen, ohne sie dabei auszulösen. Auch hier tut sich meist der Dieb und der Mönch durch besonderes Geschick hervor.

Türen öffnen

Verschlossene Türen waren schon immer eine Herausforderung an die Neugier der Menschen. Jeder Dieb muß eine verschlossene Tür zu öffnen wissen, um seinen Beruf ausüben zu können. Allerdings ist nicht jede Tür mit einem normalen Türschloß versehen, und gegen eine magisch verschlossene Tür ist selbst ein erfahrener Dieb machtlos.

Die verschiedenen Sprachen

Gemeinsprache

Dies ist eine Art Esperanto in der Welt Faerghail. Es ist die Handelssprache, die von den meisten zivilisierten Völkern beherrscht wird. Man kann sie als Muttersprache aller Menschen betrachten.

Tiersprache

Keine Sprache im eigentlichen Sinne, sondern eine Ansammlung von Signalen, mit denen sich lebenswichtige Zustände der Umgebung an Angehörige der gleichen Art übermitteln lassen. Druiden und Waldläufer sollten dieser "Sprache" mächtig sein.

Orksprache

Diese seltsame Sprache (auch Gritschnak genannt) ist eine Gemisch aus der Gemeinsprache, der Dunkelsprache und Tierlauten; sie ist relativ primitiv aufgebaut und wird von Orks und deren nahen und entfernteren Verwandten gesprochen. Diese Sprache ist nach der Gemeinsprache die am weitesten verbreitete, da die Orks recht hohe Bevölkerungszahlen aufweisen und in allen Gegenden zu finden sind (auch wenn sie ungern gesehen sind).

Echsensprache

Die Echsenmenschen sind ein seltsames Volk: sie haben keine friedlichen Beziehungen zu Menschen und halten sich auch von allen anderen bekannten Völkern fern. Die Sprache braucht man nur recht selten, da ein Kontakt mit Angehörigen dieses Volkes in der Mehrzahl der Fälle in einer blutigen Auseinandersetzung endet.

Zwergensprache

Die Zwerge haben eine eigene Sprache, die von Nicht-Zwergen nur schwerlich zu erlernen ist, da die Laute rollend und zum Großteil sehr dunkel sind. Auch ist es zum Teil recht schwierig, einen Lehrmeister zu finden, da Zwerge gerne unter sich bleiben und nur die engsten Freunde an ihrem Leben teilnehmen lassen.

Elfensprache

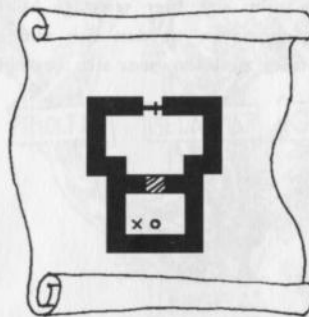
Die Elfen haben eine Hauptsprache und mehrere Dialekte, die sich allerdings sehr ähnlich sind. Da die Elfen normalerweise sehr umgänglich sind, findet man häufig gute Lehrer. Auch diese Sprache ist weit verbreitet, da Elfen ständige Kontakte zu Menschen pflegen.

Dunkelsprache

Die Dunkelsprache ist ein Dialekt der Zwergensprache, der sich allerdings im Laufe der Zeit sehr verändert hat. Die Dunkelsprache wird hauptsächlich tief unter der Erdoberfläche von lichtscheuen Wesen gesprochen, die den Menschen und allen anderen Wesen "von oben" mißtrauisch gegenüberstehen.

Zaubersprache

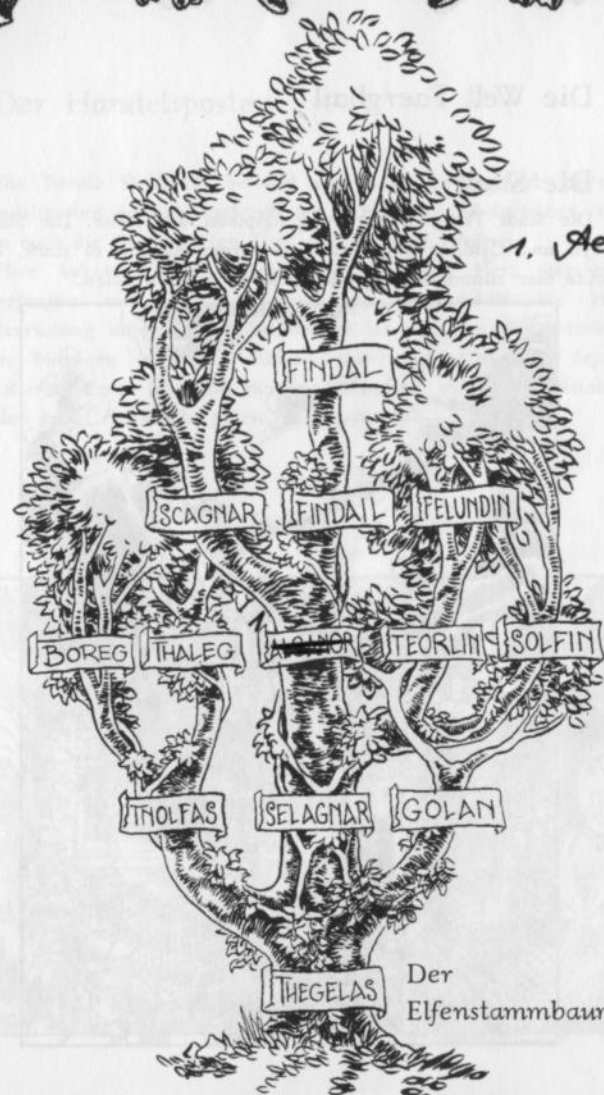
Abschließend sei die der Bequemlichkeit halber mit "Zaubersprache" bezeichnete Sprache der Fantasie- und Zwischenweltswesen genannt. Die eigentliche Bezeichnung lautet "Terandir Ellagdrinum Estaffyn" und bedeutet soviel wie "Die Sprache des Unfaßbaren". Ein Magier sollte diese Sprache beherrschen, da er irgendwann in seiner Laufbahn durch Beschwörungen mit oben genannten Wesen in Berührung kommt und diese sich oftmals nur durch Zauberkundige kontrollieren lassen, wenn diese sie in ihrer Muttersprache beschwören.



Karte 8

Die Gesinnung

Eine Spielfigur kann mehrere Standpunkte haben: auf der einen Seite respektiert ein Paladin Recht und Gesetz und weiß um den unschätzbaren Wert von einem Lebewesen, d.h. er wird niemals Leben vernichten, wenn es nicht absolut notwendig ist (Rechtschaffenheit). Auf der anderen Seite kann ein Dieb, dessen Lebensinhalt daraus besteht, das Gesetz ständig zu mißachten, niemals rechtschaffen sein. Diese Feststellung erlaubt schon eine Differenzierung: Es gibt die rechtschaffenen Charaktere und nicht-rechtschaffene Charaktere; dies läßt sich weiter unterscheiden in neutrale Wesen (d.h. sie legen sich das Gesetz immer so zurecht, daß es ihnen in den Kram paßt) und chaotische Wesen, denen ein Lebewesen weniger bedeutet als Gold und die ihr Staatssystem immer nach dem Recht des Stärkeren aufbauen. Man sollte als Spieler immer daran denken, daß chaotische Wesen nicht mit sich verhandeln lassen (oder zumindest recht selten) und es verschrenkte Zeit bedeutet, sie mit vernünftigen Argumenten überzeugen zu wollen. Auf der anderen Seite sollte man auch nicht blind auf jeden einschlagen, den man noch nicht kennt, da man sich hier wichtige Hilfen verscherzen kann (einmal davon abgesehen werden sich einige Klassen auch weigern, blindwütig alles zu töten, was sich bewegt).



Die Welt Faerghail

Die Stadt

Die Stadt Thyn ist der Ausgangspunkt der Reise. Die Städte Thyn und Cyldane ähneln sich in ihrem Aufbau so stark, daß beide hier zusammengefaßt beschrieben werden sollen.



Der Handelsposten

Die Familie Stahlstein betreibt seit mehr als hundert Jahren Handelsposten in den entferntesten Ecken des Königreiches, zu dem auch die Grafschaften Thyn und Cyldane gehören.

Hier bekommt der Abenteurer, was sein Herz begehrt: Angefangen von der Helebarde aus Spezialstahl bis zur Ritterrüstung mit hohem Tragekomfort ist alles vorrätig. Möchte man hingegen auf den Reisen mehr oder weniger legal ergatterte Waren zu Geld machen, bekommt man in Stahlsteins Laden meist einen sehr guten Preis gemacht.



Die Bank

Obwohl der Bank der Geldwechsler Münzmann und Vielgold keine großen Überlebenschancen eingeräumt wurden, hat sie sich mit ihrem neuen Service inzwischen etabliert: nicht nur die Konten werden für sehr geringe Gebühren geführt, fast jeder Händler in der Stadt akzeptiert ihre Kreditkarten. So kann der Abenteurer, der über ein gut gefülltes Konto verfügt, ohne eine Münze in der Tasche zu haben, einkaufen gehen: das Geld wird auf Wunsch von seinem Konto abgebucht.

Das Wirtshaus

Viele kleinere und größere Gastwirte betreiben in den Städten und auf dem Lande Wirtshäuser, in denen sich Abenteurer mit Proviant versorgen und übernachten können. Ein Wirtshaus ist aber auch der Ort, an dem man neue Mitstreiter und unternehmungslustige Abenteurer trifft, die nur darauf warten, mit einem durch die Lande zu ziehen.

Der Zunfttrat

Im Zunfttrat versammeln sich die Oberhäupter aller freien Berufsvereinigungen, so auch die Oberen der zwölf Berufe, denen ein Charakter angehören kann. Hier erhält ein Charakter das seiner Erfahrungsstufe entsprechende Training, kann neue Sprachen erlernen und wird in der Kunst der Magie unterwiesen.

Der Tempel der Erlösung

Erfahrene Heiler und Priester haben sich im Tempel versammelt, um Charakteren Heilung und – wenn nicht mehr anders möglich – die letzte Ölung zu geben. Die Priester des Tempels sind Herr über Leben und Tod, falls sich die Götter nicht gegen den Charakter entscheiden und ihm die Wiederbelebung verweigern. Böse Zungen behaupten, daß der Tempel der Erlösung seinen Namen in erster Linie von der hohen Kunst der Priester bezieht, das Konto des Heilungsbedürftigen vom Geld zu erlösen.



In Wildnis und Dungeons

Was findet sich in der Wildnis?

Die Grafschaften Thyn und Cyldane sind beide reich bewaldet. In den weiten Forsten leben von wilden Bißfein bis zum Rotwild die verschiedensten Tierarten. Leider streifen gerade in letzter Zeit marodierende Söldnerbanden durch die Wälder und lauern Reisenden auf. Doch glücklicherweise trifft man hier und da auf ein einsames Wirtshaus, das einem zumindest bis zum nächsten Morgen Unterschlupf gewähren kann. Wer klug ist, sucht ein Wirtshaus auf, sobald er in eine von Banditen kontrollierte Gegend geraten ist und plant von diesem Punkt aus seine Reisen. Allerdings sollte man darauf achten, daß man nicht zu spät an die Tür eines Wirtshauses oder die Tore einer Stadt klopft. Nach Sonnenuntergang werden alle Türen und Tore verriegelt und erst nach Sonnenaufgang wieder geöffnet. Sollte man tatsächlich einmal sehr spät nicht mehr eingelassen werden, kann man auch an Ort und Stelle in der Wildnis ein Lager aufschlagen.

Allerdings sollte man sich darüber im Klaren sein, daß man in der Wildnis vielfachen Gefahren ausgesetzt ist: es beginnt bei nächtlichen Übergriffen von umherziehenden Wesen und endet bei der Möglichkeit, daß zum Vollmond ein Werwolf erwacht.

Im Gebiet der beiden Grafschaften leben nicht nur Menschen, sondern auch Zwerge und Elfen. Auch wird man nicht nur auf vereinzelte Wirtshäuser und die beiden Städte Thyn und Cyldane treffen. So liegt nur eine gute Wegstunde entfernt von Thyn der Tempel der Drachendiener. Auch ein altes, fast verfallenes Schloß und der Palast der Elfen lassen sich bequem erreichen. Um in die andere Hälfte des Landes, die Grafschaft Cyldane zu



gelangen, muß das hohe Gebirge, der "Drachenschwanz", passiert werden. Ein direkte Verbindung stellen die Minen der Zwerge dar, die "Khazad Maran" genannt werden.

Cyldane selbst ist eine ungewöhnlich große Stadt, die fast doppelt so groß wie Thyn ist. In der Grafschaft Cyldane befinden sich neben der Abtei Sagacita, einem Heim der Weisheit, ein von der Vegetation überwuchelter, erloschener Vulkan und die Ruinen eines alten Orakels.

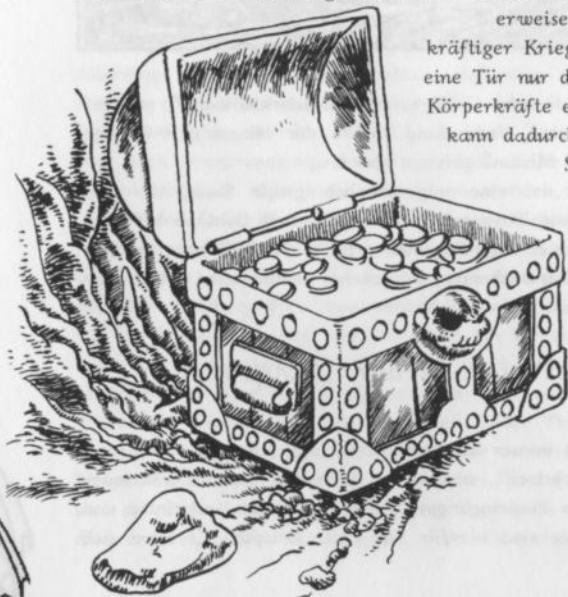
Was findet man in den Dungeons?

Man sollte sich immer ins Gedächtnis rufen, daß der Ort, den man gerade durchstreift, von seinen Erbauern auf die eine oder andere Weise vor Eindringlingen geschützt wurde. Labyrinth und verwinkelte Gänge sind hierfür das beste Beispiel. Es lohnt sich

also in jedem Falle, eine Karte des Gemäuers mitzuzeichnen – im Notfall (eine Horde von aufgebracht Orks ist den Mitkämpfern hart auf den Fersen) mag sie einem das Leben retten. In einer alten Sage wird von einer Kristallkugel berichtet, in die man blicken kann, sollte man seinen Weg verloren haben. Dieses Kleinod ging aber schon vor Jahrhunderten in den Gängen der Zwergenminen verloren. Wer diese Kugel findet, der muß sich keine Gedanken mehr um seinen Weg machen.

Ebenfalls sollte man seine Umgebung gründlich durchsuchen. Vielfach verbergen sich hier und dort Geheimtüren oder tückische Fallen, die nur ein Dieb erfolgreich außer Betrieb setzen kann. Nicht alle Türen, auf die man trifft, sind unverschlossen. Vielfach verbergen sich düstere Geheimnisse hinter großen Vorhängeschlössern. Ein Dieb mag sich auch in diesem Fall als hilfreich erweisen, aber auch ein

kräftiger Krieger hat Chancen, eine Tür nur durch seine puren Körperkräfte einzurennen – er kann dadurch allerdings auch Schaden nehmen.



Welche Handlungsmöglichkeiten habe ich in den Dungeons?

Ist man nicht gerade in Kämpfe verwickelt, gibt es verschiedene Befehle, mit denen sich die Gefährten durch die Dungeons bewegen oder auch Ereignisse auslösen können. Im Einzelnen sind dies:

Objekt benutzen (O)

Zaubertränke, Schriftrollen, Zauberstäbe, etc. werden durch diesen Befehl aktiviert. Man wählt zuerst aus, wer ein Objekt benutzen soll, dann, welches Objekt benutzt werden soll.

Zaubern (Z)

Auf diese Weise bringt ein Magier seine Fähigkeiten ins Spiel. Es muß wiederum ausgewählt werden, wer zaubert und welcher Zauberspruch angewandt werden soll.

Schmieden (S)

Hat man einen Schmied unter seinen Gefährten, kann man ihn mit diesem Befehl anweisen, die Ausrüstung eines Mitkämpfers zu reparieren. Es wird gefragt, wessen Ausrüstung und welches Ausrüstungsstück repariert werden soll. Es liegt in der Natur der Sache, daß ein Schmied nur Waffen und Panzer instandsetzen kann.

Rasten (R)

Nach langen Märschen sinkt die Moral der Gefährten sehr schnell auf den Nullpunkt. Ein wenig Erholung tut in diesem Falle gut. Man gibt zuerst an, wie lange gerastet werden soll und bestimmt danach, wer Wache halten soll. Dieser Charakter erholt sich während der Nacht nicht wie die anderen Gefährten, erhält also keine Magiepunkte oder Trefferpunkte zurück. Eventuell kann man auch darauf verzichten, daß ein Charakter Wache hält.

Entlassen (E)

Um Raum zu schaffen für umherziehende Abenteurer, denen man auf dem Weg begegnet, kann man einen bereits rekrutierten Charakter aus der Gemeinschaft entlassen. In der Wildnis kehrt er zum nächsten Wirtshaus zurück, in den Dungeons ist diese Option nur für Charaktere erlaubt, die man auf dem Weg mitgenommen hat. Sie kehren nicht in ein Wirtshaus zurück, sondern machen sich direkt auf den Heimweg.

Ködern (K)

Wird man in den Dungeons von einer Gruppe übelgelaunter Monster verfolgt, die sich einfach nicht abschütteln läßt, kann man einen Köder legen, der sie für eine Weile beschäftigt. In dieser Zeit hat man die Chance, sich schnellstens außer Sichtweite zu bewegen. Je nachdem wie intelligent ein Gegner ist, unterscheidet sich seine bevorzugte Beute. Ein Tier ist immer darauf aus, etwas Eßbares zu finden und kann mit Goldmünzen herzlich wenig anfangen. Ein intelligenteres Wesen läßt sich

hingegen in erster Linie von der Gier nach Gold leiten. Legt man einen Haufen Gold oder ein paar Rationen auf seinem Weg ab, hat man die Chance, eine Gegnergruppe zufriedenzustellen, bevor es zum Kampf kommt. Andererseits kann man dem Gegner damit auch erst recht Lust darauf machen, die Gefährten zu überfallen. In jedem Falle ist der Gegner für eine Weile mit seinem Fund beschäftigt, was einem Gelegenheit zur Flucht gibt.

Magische Kugel (M)

Diese Funktion wird erst verfügbar, sobald die sagenhafte Kristallkugel gefunden ist. Mit ihr wird es möglich, den von den Gefährten zurückgelegten Weg zu verfolgen, der automatisch mitkartographiert wird.

Tür öffnen (T)

Ein Dieb wird benötigt, um eine verschlossene Tür zu öffnen. Mittels seines Diebeswerkzeugs gelingt es den meisten Dieben, auch die trickreichsten Schlösser zu entriegeln. Allerdings ist jeder Dieb ein Fachmann, der schnell aufgibt, sobald seine Fähigkeiten versagen.

Bekommt man eine Tür auch nach den Öffnungsversuchen eines Diebs nicht auf, hilft es oftmals nur noch, sie einzurennen.

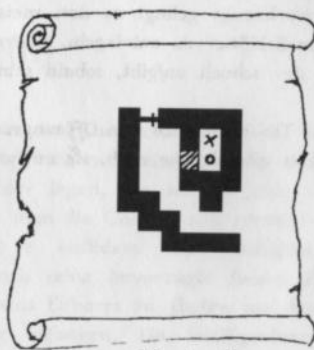
Datei/Optionen (D)

In diesem Menü finden sich Funktionen, mit denen sich verschiedene Spielparameter verändern, als auch Spielstände speichern und laden lassen. Zum Arbeiten mit Spielständen ist eine formatierte Diskette erforderlich.

Alle obengenannten Befehle können auch über ein Menü aufgerufen werden, das nach dem Drücken der rechten Maustaste über dem Textfenster erscheint. Desweiteren existieren weitere Befehle, die nur über Tastatur eingegeben werden können:

Pause (P)

Mit diesem Befehl wird das Spiel für unbestimmte Zeit angehalten. Der Effekt eines Zauberspruches als auch der Zustand von Charakteren und Gegnern bleibt bis zum Fortfahren erhalten.



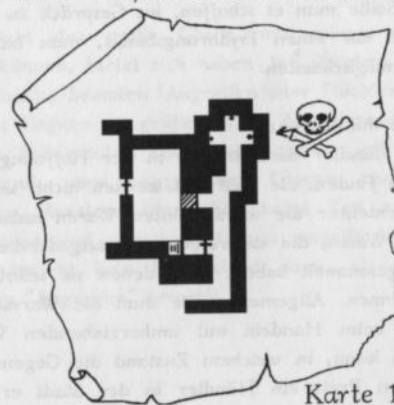
Karte 9

Starthilfen

Das Leben in der Welt Faerghail ist hart und manches Menschenleben ist schnell vergeudet, wenn man sich nicht an Erfahrungsregeln hält, die einem das Überleben sichern helfen.

Abspeichern: Dies sollte so häufig wie möglich geschehen, man unterschätze auf keinen Fall diese Möglichkeit, unliebsame Spielsituationen (wie z.B. niedergemetzelte Kampfgefährten, oder ein Rätsel, das unter Zeitdruck gelöst werden muß) mehrmals ausprobieren zu können. Besonders wenn man weiß, daß man vor einer sehr kritischen Stelle im Spiel steht, ist das Abspeichern ratsam. Auch wenn einer oder mehrere Charaktere sterben sollten, man hat immer noch den gespeicherten Spielstand.

Heilquellen: Man trifft in allen Labyrinthen und besonders häufig in der Wildnis auf sprudelnde Quellen, die es einem ermöglichen, Trefferpunkte oder Gesundheit der Kampfgefährten beliebig oft wiederherzustellen. Wer klug ist, markiert sich solche Stellen auf einer Karte und plant seine Erkundungen von diesen Punkten aus.



Karte 10

Die Konfrontation

Wie verhält man sich?

Wenn man auf seinen ausgedehnten Reisen durch die Lande plötzlich einer Gruppe von mehr oder weniger vertrauens-erweckend aussehenden Burschen gegenübersteht, muß das nicht in jedem Fall bedeuten, daß man die Streitaxt aus dem Rucksack kramen und mit seinen Mitkämpfern unter vorgehaltener Hand Worte wie "Ich nehme die fünf in der Mitte, Du die drei links und um die restlichen sechs kümmern wir uns später" wechseln muß. Oftmals läßt sich mit dem potentiellen Gegner ein Handel machen – und das sogar wörtlich. Je nachdem, wie intelligent das Gegenüber ist, wird es sich auf eine kurze Einschätzung der Mitkämpfergruppe verlassen und überschlagen, ob es sich wirklich lohnen würde, sein Leben im Kampf gegen einen mächtigen Gegner zu riskieren. Dies gibt einem die Chance zu verhandeln. Um Kontakt aufzunehmen, muß man natürlich die Sprache des Gegners sprechen und entsprechendes Verhandlungsgeschick besitzen. Sollte man es schaffen, ins Gespräch zu kommen, erhält man nicht nur einen Erfahrungsbonus, man hat auch folgende Handlungsmöglichkeiten:

– Handeln mit Waren:

Fahrende Händler durchstreifen in der Hoffnung, in der Einöde Kunden zu finden, die Welt und werden nichts unversucht lassen, einem Abenteuerer die unmöglichsten Waren anzudrehen. Ähnlich ist es mit Wesen, die während ihrer ausgedehnten Plünderungen Dinge aufgesammelt haben, mit denen sie selbst nicht viel anfangen können. Allgemein sollte man die Warnung aussprechen, daß man beim Handeln mit umherziehenden Wesen nie ganz sicher sein kann, in welchem Zustand die Gegenstände sind und zu welchem Preis ein Händler in der Stadt es wagen würde, solchen "Ramsch" anzupreisen.



– Kampfloser Abzug:

Hier bietet sich die Chance, z.B. einem gelangweilten Riesen klarzumachen, daß eine kriegerische Auseinandersetzung keinesfalls eine erheiternde Abwechslung darstellen muß. Man entgeht damit einem Kampf, erhält aber generell keine Erfahrungspunkte, abgesehen davon, daß das Verhandlungsgeschick eines Charakter steigt.

– Rekrutierung:

Sollte man einer freundlichen Gruppe von Zwergen oder Rittern auf einem Kreuzzug über den Weg laufen, hat man vielleicht die Gelegenheit, sie davon zu überzeugen, für kurze Zeit mit einem durch die Lande zu ziehen. Für gewöhnlich tritt ein Mitglied aus dieser Gruppe dann in die Gemeinschaft ein, bis es ausdrücklich entlassen wird.

Hat man nicht das große Glück, mit seinem Gegenüber verhandeln zu können, bietet sich neben den üblichen Methoden, eine Konfrontation zu beenden (Angreifen oder Flüchten) noch die Möglichkeit, den Gegner zu grüßen. Eine Abenteuergruppe, die wie die eigene Heldenaten vollbringen möchte, wird zurückgrüßen, während eine aggressive Gruppe von geistig minderbemittelten Monstern vermutlich keine Zeit mit Grüßen verschwenden wird und unvermittelt zum Angriff übergeht. In letzterem Fall besteht kein Unterschied dazu, als hätte man gleich die Option "Angreifen" gewählt.

Der Kampf

Man hat also Pech gehabt, alle Verhandlungsversuche haben sich als Fehlschläge erwiesen und selbst die Chance wegzulaufen, hat nichts genützt: vor einem steht eine bis an die Zähne bewaffnete Gruppe von klapprigen Skeletten, die siegessicher lachen würden, wenn sie es könnten (Untote sind immer stumm). Die Zeichen stehen auf Kampf und es gilt jetzt die Taktik für die nächste Runde zu entwerfen.

In jeder Runde präsentiert sich eine Tabelle, die ungefähr folgendermaßen aussieht:

1)	Arnold	Kil	Attackiert	-	1
2)	Smitty	Ver	Zaubert	-	1
3)	Casimir	Rck	Zaubert	-	2
4)	Aleena	Ver	Ben.Objekt	-	1
5)	Tardil	Ang	Attackiert	-	1
6)	Tolfin	Ver	Schl.s. an	-	2

In dieser Tabelle ist aufgeführt, an welcher Position im Kampfrastrer sich welcher Mitkämpfer befindet. Ein Gegner wird sich immer innerhalb der oberen drei Kampffränge aufhalten, während ein Charakter jede Position innerhalb der unteren vier Kampffränge einnehmen kann.

Diese vier Kampffränge werden der Tötungsrang, der Angriffsrang, der Verteidigungsrang und der Rückzugsrang genannt. Diese Namen korrespondieren mit den oben neben den Charakternamen abgedruckten Abkürzungen "Kil", "Ang", "Ver" und "Rck". Von der Position innerhalb dieser Ränge hängt es ab, wie gut ein Charakter seinen Gegner angreifen und wie schwer er ihn verletzen kann. Je näher man sich seinem Gegner

befindet, um so sicherer ist es, daß man ihn nicht verfehlt und desto größer ist der Schaden, den man ihm zufügt - nur: gleiches gilt auch für den Gegner. Je näher man sich an ihn heranwagt, desto mehr bringt man sich selber in Gefahr, von einem mächtigen Schlag niedergestreckt zu werden. Greift man jedoch magisch an, ist es beinahe umgekehrt: je weiter man von seinem Ziel entfernt ist, desto größer ist die Chance, daß der Zauberspruch gelingt. Diese Regelung hängt damit zusammen, daß ein Magier sich nur schwer konzentrieren kann, wenn er z.B. andauernd den Schlägen eines wildgewordenen Orks ausweichen muß, während er seine magischen Formeln zitiert. Leider schwächt sich die Wirkung eines Zauberspruchs mit wachsender Entfernung ab, aber in weit geringerem Maße, als die Wucht eines physischen Angriffs mit der Distanz abnimmt.

Je nachdem welchen Beruf ein Charakter ausübt, hat er/sie besondere Fähigkeiten, die die gewöhnlichen Kampfoptionen unterstützen. Es folgt eine Liste der Aktionen, die während eines Kampfes durchgeführt werden können:

- Verteidigen:

Wer nicht die Kraft oder das Geschick hat, seinem Gegner Schaden zuzufügen, versucht auf diese Weise dem Schlimmsten zu entgehen und alle ihm zugefügten Schläge abzuwehren. Im Allgemeinen ist man durch konzentrierte Selbstverteidigung besser geschützt als durch eine wilde Attacke, von der immer noch behauptet wird, sie stelle die beste Verteidigung dar.

- Attackieren:

Dies schließt einen physischen Angriff mit einer Waffe oder, falls nicht vorhanden, blanken Fäusten ein. Auf diese Weise kann nur die erste Reihe der Gegner angegriffen werden, da es einem

Krieger nicht möglich ist, einen Angriff über die Köpfe einer Gegnergruppe hinweg durchzuführen.

- Schleichen:

Nur Mönch und Dieb beherrschen diese Art des Angriffs. Der jeweilige Charakter verschwindet für eine Runde, um unerwartet hinter einem Gegner aufzutauchen und diesen möglichst schnell auszuschalten. Der Erfolg eines solchen Angriffs ist in hohem Maße abhängig von der Geschicklichkeit und der Spezialbegabung eines Charakters sich anzuschleichen. Jeder beliebige Gegner kann auf diese Weise angegriffen werden; es gibt keine wie beim normalen Angriff vorhandene entfernungsbedingte Beschränkung.

- Objekt benutzen:

Mit dieser Option wird es einem Charakter ermöglicht, während des Kampfes einen Zauberstab oder eine unheilbringende Waffe einzusetzen.

- Zaubern:

Der jeweilige Charakter wendet magische Kräfte an, um seine Gruppe zu unterstützen. Dies kann sowohl einen Heilspruch beinhalten, als auch eine magische Attacke gegen den Gegner.

Hat man seine Kämpfergruppe postiert und ihnen Aufgaben für den Kampf zugewiesen, kann alles beginnen. Wer eine ausführliche Darstellung des Kampfablaufs sehen möchte, wählt den "normalen" Kampf; wer lediglich am Ergebnis des Kampfes interessiert ist, wähle den verkürzten Kampf. Am Ende einer Runde wird kurz ihr Resultat angegeben und - falls man einen erfahrenen Waldläufer bei sich hat, der vermag den Gegner einzuschätzen - eine knappe Bewertung des aktuellen Zustands des Gegners.

Der verkürzte Kampf

Ein langer Schlagabtausch in mehreren Runden kann nicht nur für die Kämpfer ermüdend sein, auch den Spieler mag irgendwann ein Gähnreflex überfallen. Da es im Endeffekt bei einem Kampf nur auf das Ergebnis ankommt, existiert bei "Legend of Faergbail" die Möglichkeit, das Handlungsgeschehen abzukürzen. Hierzu wählt man statt dem Menüpunkt "(A)ngreifen!" den Punkt "(V)erkürzter Kampf". Nach der Runde erscheint eine Tabelle in der folgenden Form:

Name	Trf.	W	P	B	Angriff
Arnold	-3	*	-	-	Versagt
Smitty	0	-	-	-	Gelung.
Casimir	0	-	-	*	Gelung.
Aleena	-10	*	-	-	Versagt
Tardil	0	-	*	-	Gelung.
Tolfin	-1	*	-	-	Gelung.

Neben dem Namen folgt eine Aufstellung der wichtigsten Kampfergebnisse, die nicht direkt in der üblichen Charakteranzeige auftauchen. Dies sind:

- Trf. = Trefferpunkte: wieviel hat der Charakter in dieser Runde verloren?
- W = Waffe beschädigt: wurde bei einem Angriff die Waffe in Mitleidenschaft gezogen? Wenn ja, steht an dieser Stelle ein Sternchen ('*'), sonst ein Querstrich ('-').
- P = Panzer beschädigt: hat ein Gegner den Charakter beim Angriff verfehlt und statt dessen der Panzerung Schaden zugefügt?

- B = Bonus erhalten: hat der Charakter durch besonders geschickte Handlung in der vergangenen Kampfrunde eine Verbesserung in einer speziellen Fähigkeit erhalten?

- Angriff: ist die Attacke in der letzten Kampfrunde fehlgeschlagen oder war der Charakter erfolgreich?

Weitere Informationen, die sich auf die aktuelle Qualität der Panzerung oder den jetzigen Gesundheitszustand des jeweiligen Charakters beziehen, lassen sich wie gewöhnlich aus der Charakteranzeige entnehmen.

Nach dem Kampf

Hat man alle Kampfunden überstanden oder ist vor den Gegnern geflohen, wird noch einmal kurz eine Übersicht über das Gesamtergebnis der Auseinandersetzung gegeben. Hier lässt sich ablesen, wie erfolgreich man insgesamt war und was einem der Kampf im Guten wie im Schlechten eingebracht hat. Die Übersicht sieht wie folgt aus:

Name	Gld.	Rt	Erf.	Trf.
Arnold	116	6	67	0
Smitty	80	5	14	0
Casimir	54	5	0	0
Aleena	75	6	0	-12
Tardil	103	5	12	-2
Tolfin	12	5	15	-2

Die einzelnen Einträge bedeuten folgendes:

- Gld. = Gold: wieviel Beute konnte man während des Kampfes machen? Die Menge, die hier auftaucht, ist weniger davon abhängig, wieviele Gegner ein Charakter bezwingen hat, als wieviel Gold er ohne Probleme noch tragen kann.

- Rt = Rationen: manche Gegner, wie z.B. Rotwild oder Bären, sind abgehäutet wertvolle Fleischlieferanten. Hat man sie überwältigt und erlegt können auf diese Weise die eigenen Vorräte aufgefrischt werden.

- Erf. = Erfahrungspunkte: je nachdem, gegen wieviele Gegner der jeweilige Charakter angetreten ist, erhält er für jeden Rundensieg Erfahrungspunkte. Auch Magier erhalten Punkte, aber nach einem anderen System: jeder erfolgreich angewendete Spruch an sich bringt ein Mehr an Erfahrung.

- Trf. = Trefferpunkte: es gilt weitestgehend das schon für den verkürzten Kampf über diesen Punkt gesagte. Allerdings wird hier der gesamte Verlust an Trefferpunkten während des Kampfes angezeigt.

V. Die Magie

Ein Überblick

Unter diesem Begriff versteht man die Beschwörung und Nutzung übernatürlicher Kräfte. Es gibt zwei Arten von Magie: Zum einen die weiße Magie, der konsequente Weg der friedlichen Nutzung der oben erwähnten Kräfte, z.B. Heilssprüche. Auf der anderen Seite gibt es die schwarze Magie, das Bündeln destruktiver Kräfte, das gezielte Einsetzen von zerstörerischen Energien wie Feuer oder Blitze.

Vertreter dieser Berufe sind aufgrund ihrer meist hohen Intelligenz oft als Ratgeber am Hofe der mächtigen Fürsten zu finden, und in Schlachten sind sie die brillanten Strategen im Hintergrund.

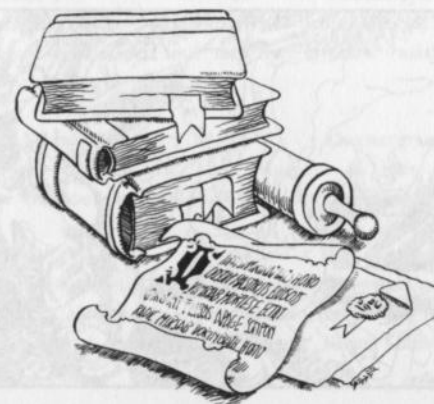
Eine weitere mögliche Anwendungsform der Magie ist die Art, wie Kleriker und Heilerinnen sich diese Kraftquelle zunutze machen:

Sie erhalten von den Göttern ihre Sprüche; diese Sprüche sind nicht so kompliziert wie die der Magier, allerdings sind sie aufgrund ihrer meist konstruktiven Natur in einer Kampfsituation nicht so mächtig wie Sprüche der Zauberer. Die Sprüche der Kleriker und Heilerinnen sind mehr dazu gedacht, die verletzten Helden nach dem Kampf zu verarzten.

Magie - wie man sie anwendet

Magie ist ein komplexes, schwer kontrollierbares Medium, dessen Anwendung äußerste Konzentration erfordert. Diese Konzentration spiegelt sich wider in den Magiepunkten, über die jeder Magier verfügt. Sie bezeichnen, wie gut er es noch

vermag, sich auf den von ihm angewendeten Zauberspruch zu konzentrieren. Pro Tag steht ihm nur ein bestimmtes Quantum an Konzentrationsfähigkeit zur Verfügung, das mit jedem Zauberspruch abnimmt. Inwieweit es abnimmt, hängt weniger vom jeweiligen Zauberspruch ab, als von der Anzahl der Sprüche, die beschworen werden. Dennoch existiert eine Beschränkung: je nach ihrer Macht kann nur eine bestimmte Anzahl von Zaubersprüchen einer Art pro Tag gesprochen werden. Ein einfacher Lichtspruch darf beispielsweise viermal pro Tag angewendet werden, während ein mächtiger Heilungsspruch, der die gesamte Mitkämpfergruppe regeneriert, nur einmal pro Tag benutzt werden darf. Beide erniedrigen das Quantum an Konzentrationsfähigkeit jedoch nur um einen Punkt. Diese Konzentrationsfähigkeit (Magiepunkte) regeneriert sich nicht innerhalb eines Tages, wie es in anderen Welten z.B. durch die Einwirkung des Sonnenlichts der Fall ist: ein Magier muß ruhen, um sich entspannen und erholen zu können. Hierin unterscheidet er sich nicht vom "gewöhnlichen" Krieger. Eine kurze Rast oder eine Übernachtung mögen Wunder bewirken.



Magie – die Zaubersprüche

Es folgt eine Beschreibung aller Zaubersprüche, die von den verschiedenen Klassen beherrscht werden können. Sie werden in folgender Form erklärt:

Name..... Wie oft?..... Welches Ziel?

– Beschreibungstext –

"Name" gibt die Bezeichnung an, unter der der jeweilige Zauberspruch in der Liste der Magischen Begriffe geführt wird.

"Wie oft" gibt an, wie häufig dieser Zauberspruch maximal an einem Tag angewendet werden kann. "Welches Ziel" bezeichnet den primären Wirkungsbereich eines Zauberspruches; hier sind zu nennen: Alle Mitkämpfer, ein Mitkämpfer, eine Gegnergruppe, alle Gegnergruppen, ein Gegner.



Sprüche der Magier:

Flammenschlag 08 Ein Gegner

Dieser Spruch bewirkt das Erscheinen einer Flammenhand innerhalb der gegnerischen Gruppe, die einen bestimmten Gegner attackiert. Der erzeugte Schaden ist jedoch nicht sehr groß.

Licht 04 ---

Mit diesem Spruch erzeugt man eine magische Lichtquelle von unbestimmter Brenndauer, meist jedoch etwa so lange wie eine normale Fackel.

Magisches Geschöß 07 Ein Gegner

Der Magier erzeugt einen aus Antimaterie bestehenden Pfeil, der sein Ziel niemals verfehlt; mit der Macht des Zaubers wächst auch die Macht des Spruchs, d.h. verursachter Schaden richtet sich in seiner Größe nach der Erfahrung des Magiers.

Schildspruch I 05 Mitkämpfer

Es entsteht ein unsichtbarer Schutzschirm, der die Rüstungsklasse verbessert und den Betroffenen resistenter gegen die gegnerische Magie macht.

Wort des Schlafes 06 Gegnergruppe

Mit diesem Spruch ist der Magier in der Lage, eine gegnerische Gruppe einzuschläfern und damit wehrlos zu machen.

Schockgriff 06 Ein Gegner

Für einen Schockgriff muß der Anwender einen unmittelbaren Kontakt zum Ziel herstellen. Bei einer Berührung überträgt er eine elektrische Ladung, die wegen ihrer Stärke Schaden verursacht.

Dauerhaftes Licht

02

Mit diesem Spruch kann man einen Gegenstand belegen und sich die Last vieler Fackeln ersparen. Von diesem Gegenstand geht anschließend ein permanenter Schein von der Leuchtkraft einer Fackel aus.

Feuerwerk

05

Gegnergruppe

Mit der Formulierung dieses Spruches entsteht in der Zielgruppe eine Reihe von kleineren Explosionen, die nicht nur Schaden anrichten, sondern auch den Betroffenen eine Zeit lang blenden.

Magisches Netz

06

Ein Gegner

Ein magisches Netz ist ein kaum sichtbares Netzwerk, das den davon Betroffenen in seiner Bewegungsfreiheit einschränkt und damit seine Kampfkraft mindert.

Wort der Schwächung

08

Alle Gegner

Mit einem Wort der Schwächung wird der Gegner körperlich geschwächt, d.h. seine Attacken fallen schwächer aus, da ihm Kraft genommen wird. Schaden wird allerdings keiner verursacht.

Blitz

05

Ein Gegner

Der Magier beschwört die Macht der Natur und ruft einen Blitz, den er nach eigenem Ermessen auf seine Gegner leiten kann.

Unsichtbarkeit

04

Mitkämpfer

Der Zaubernde erschafft eine Sphäre um sein Zielobjekt, die die Lichtstrahlen um die Person leitet und damit eine Reflektion verhindert. Durch diesen Spruch wird man allerdings nicht vollkommen unsichtbar.

Feuerball

05

Gegnergruppe

Der Zauberkundige erschafft eine Explosion von enormer Stärke in einem vorher definierten Zielgebiet, die durch ihre Wucht erheblichen Schaden anzurichten vermag und fürchterliche Verbrennungen mit sich bringt.

Flammenstrahl

05

Alle Gegner

Bei dieser Beschwörung entsteht ein vom Zauberer ausgehender Flammenkegel, den er nach Belieben auf ein Ziel richten kann. Die große entstehende Hitze verursacht enormen körperlichen Schaden.

Verschommenheit

06

Mitkämpfergruppe

Um die Gruppe des Zaubersers legt sich eine flimmernde Luftschicht, die beim Gegner den Eindruck erweckt, die Gruppe würde sich blitzschnell hin und her bewegen. Dadurch wird es ihm schwerer, eine wirkungsvolle Attacke anzubringen.

Eile

05

Mitkämpfergruppe

Der Zaubernde legt auf seine Gruppe einen Bann, der die Gruppenmitglieder in die Lage versetzt, sich mit doppelter Geschwindigkeit zu bewegen. Allerdings hat der Spruch den Nachteil, daß die betroffenen Wesen schneller altern als ihre Umgebung.

Wort der Lähmung

05

Alle Gegner

Dieser Spruch hat eine Wirkung ähnlich der des Schlafspruches: der Gegner ist nach dem Gelingen dieses Spruches nicht in der Lage, sich zu bewegen. Die Wirkung dieses Spruches hält meistens länger an als bei einem Schlafspruch.

Schildspruch II

04

Mitkämpfer

Diese Formel ist die stärkere Form des oben angeführten Spruches: von der Wirkungsweise her gleich ist der erreichte Schutz allerdings wesentlich wirkungsvoller.

Verlangsamen

05

Gegnergruppe

Verlangsamen ist die Umkehrfunktion des Eile-Spruches. Nicht die eigene Gruppe wird in ein anderes Zeitfeld gesetzt, sondern der Gegner. Allerdings läuft auch hier der Alterungsprozeß verändert ab – der Gegner altert langsamer.

Schneesturm

05

Gegnergruppe

Ein weiteres Zurückgreifen mittels der Magie auf die Kraft der Natur. Es entsteht um den Gegner herum ein Blizzard, der seine Angriffskraft sowie seine Verteidigung schwächt und ihm durch die extreme Kälte Lebensenergie entzieht.

Flammenschild

04

Mitkämpfer

Mit Aussprechen der entsprechenden Formel entsteht um den Magier und seine Freunde ein Schild, bestehend aus Anti-Materie und purem Feuer, der jeden intelligenten Gegner davon abhalten sollte, weiterhin anzugreifen (die Betonung liegt auf "sollte").

Wort der Angst

04

Alle Gegner

Mit diesem Spruch vermag der Zauberende eine fürchterliche Angst in den Gehirnen seiner Gegner zu hervorzurufen. Die Gegner verlieren den Bezug zur Realität und fliehen in wilder Panik.

Gestalt verändern

04

Gegnergruppe

Hier eröffnet sich die Möglichkeit, den Gegner in irgend ein anderes Wesen zu verwandeln. Bei einem Drachen sicher eine nützliche Sache; es heißt jedoch, daß der Spruch nicht immer

zuverlässig arbeitet und auch schon aus einer Fledermaus ein Bergtroll wurde!

Wort der Verwirrung

04

Gegnergruppe

Der Verstand des Ziels wird in der Art manipuliert, daß es nicht mehr zwischen Freund und Feind unterscheiden kann und damit alles angreift, was sich in seiner Nähe bewegt.

Elementar herbeirufen

01

Bei Formulierung dieses Spruches ruft der Magier ein Wesen von einer anderen Weltebene herbei, der Ebene der Elementare. Es gibt vier verschiedenen Elemente: Erde, Wasser, Feuer und Luft, demzufolge auch vier mögliche beschworene Wesen. Das Wesen wird sich einen Kampf lang der Gruppe als Mitstreiter zur Verfügung stellen und danach wieder in seine Heimatebene zurückkehren. Diese Wesen sind aufgrund ihre körperlichen Beschaffenheit sehr wertvolle und mächtige Mitstreiter.

Eisstrahl

03

Ein Gegner

Die Wirkung dieses Spruchs ist ähnlich der eines Flammenstrahls, allerdings wird das Opfer zusätzlich durch die Kälte in seinen Bewegungen verlangsamt.

Versteinern

03

Ein Gegner

Wenn das Opfer sich nicht durch einen glücklichen Zufall aus dem Strahl befreien kann, wird es durch diesen Spruch innerhalb weniger Augenblicke in eine Steinsäule verwandelt. Die Wirkung dieses Spruches ist nur durch sehr mächtige Heilmagie umkehrbar.

Todeswolke

03

Alle Gegner

Mit Aussprechen dieser Formel läßt der Magier eine Giftwolke entstehen, die in ihr befindliche, auf Sauerstoff-Austausch angewiesene Wesen innerhalb kürzester Zeit ersticken läßt; der Magier sollte sich hüten, selbst in seiner eigenen Wolke zu stehen.

Auflösen 03 Ein Gegner

Mit diesem Spruch greift der Magier die Basis allen Seins an: Er löst die atomaren Verbindungen innerhalb eines lebendigen Zieles auf und zerstört damit unwiderruflich den Organismus seines Gegners.

Wort des Todes 02 Alle Gegner

Hiermit ist es möglich, die lebensnotwendigen Funktionen in einem Lebewesen anzuhalten bis die Schäden ein Weiterleben unmöglich machen. Der Spruch ist zwar sehr wirksam, allerdings unter Magiern verpöht und die Magiergilde sieht seine Anwendung nicht gerne.

Gedankenschlag 03 Alle Gegner

Der Spruch Gedankenschlag birgt eine Lähmung aller Hirnfunktionen für einen kurzen Zeitraum in sich. Bei den meisten Wesen führt dies zum Tod, es gibt allerdings auch einige Kreaturen, die selbst einen kurzzeitigen Stillstand des Gehirns überleben (was man auch in Hinsicht auf ihre geistigen Fähigkeiten interpretieren kann).

Magischer Schild 03 Mitkämpfergruppe

Ein magischer Schild ist eine Verdichtung der das Ziel umgebenden Luft; durch die hohe Verdichtung ist der Geschützte nicht mehr genau erkennbar und Geschosse jedweder Art werden durch diesen Schild in ihrer Fluggeschwindigkeit stark gemindert.

Sprüche der Illusionisten:

Säurestrahl I 08 Ein Gegner

Mit der Nennung dieser Formel läßt der Magier einen Säurestrahl aus seiner Hand entspringen, den er durch Konzentration seiner Gedanken in eine von ihm gewünschte Richtung lenken kann. Die Wirkung der Säure ist in den meisten Fällen nicht tödlich, allerdings lassen sich damit z.B. bei einem unbequemen Nebenbuhler häßliche Wunden schlagen.

Farbige Strahlen 07 Ein Gegner

Diese Formel beinhaltet einige sehr unangenehme Eigenschaften für den, der sich in ihrem Erfassungsbereich befindet: je nach vorherrschender Farbe erleidet der Getroffene körperlichen Schaden sowie eine weitergehende Beschädigung, die sowohl das Augenlicht, als auch das Gehör oder den Tastsinn betreffen kann.

Eile 06 Mitkämpfer

Diese Beschwörung ist mächtig, aber auch nicht ungefährlich für den Anwender: durch eine Änderung im Raum-Zeit-Gefüge erschafft der Zaubernde eine Zone, in der die Zeit doppelt so schnell vergeht wie in der Umgebung. Damit haben die Wesen in dieser Zone auch doppelt so viel Zeit für eine Aktion wie nicht Betroffene für das Gleiche. Allerdings birgt dieser Spruch den Nachteil in sich, daß die betroffenen, "schneller-lebenden" Wesen wesentlich schneller altern als ihre Umgebung. Dies ist wohl auch der Grund, warum Menschenmagier diese Art der Magie tunlichst zu vermeiden suchen, da ihr Leben schon von Natur aus nicht allzu lange währt.

Magische Laterne

08

Mit der magischen Laterne erzeugt der Illusionist eine kleine Flamme, die während ihrer Brennzeit weder durch Wind noch durch irgend einen anderen nicht-magischen Einfluß zum Erlöschen gebracht werden kann.

Sumpf

05

Alle Gegner

Die beste Art, einen Gegner im Kampf zu behindern, ist ihm während des Kampfes den festen Boden unter den Füßen wegzuziehen; und nichts anderes bewirkt auch der Spruch mit dieser Bezeichnung: der Illusionist erzeugt einen magischen Sumpf; der Gegner kann auf dem morastigen Untergrund nicht mehr richtig stehen, womit seine Attacken ungezielter werden.

Phantompanzer

06

Mitkämpfer

Der Phantompanzer stellt einen äußerst wirkungsvollen Personenschutz dar - um die Zielperson herum entsteht ein magischer Plattenpanzer, der die Schlagenergie einer Attacke in eine andere Sein-Ebene führt und damit wirkungslos verpuffen läßt. Allerdings bietet dieser Panzer keinen vollkommenen Schutz, es ist auch weiterhin Vorsicht geboten.

Magische Karte

04

Leider gibt es in Faerg hail noch keine elektronischen Fahrtenschreiber mit eingebauter Kartographiefunktion und das Zeichnen von Hand ist eine mühsame und lästige Sache. Deshalb hat sich bald ein findiger Magier namens Kwich Zbrglzik darangesetzt, einen Spruch zu finden, der einem Abenteuerer diese lästige Sache abzunehmen vermag - und bald entstand diese Formel - sehr zum Leidwesen vieler Schöpfer von verwinkelten Gemäuern (die Legende besagt, daß Kwich Zbrglzik sehr bald nach dem Bekanntwerden der magischen Karte von aufgebrauchten Baumeistern gelyncht wurde)!

Schlösser öffnen

03

Diese Formel hat die Welt ebenfalls Kwich Zbrglzik zu verdanken, der sich eines Tages über die dreisten Forderungen eines kleinen Diebes erregte, die Letztgenannter dadurch bekräftigen konnte, daß er neben allen Fallen auch sämtliche vor dem Ziel liegende verschlossene Türen beseitigte. Mit diesem Spruch vermag der Illusionist, fast alle verriegelten oder verschlossenen Türen zu öffnen.

Blenden

04

Gegnergruppe

Dieser Spruch vermag zwar nicht, den Gegner durch geballte Energie zu verletzen, aber das ist auch nicht seine ursprüngliche Bestimmung. Diese liegt in der Fähigkeit, einen Gegner auf relativ friedlicher Basis davon zu überzeugen, daß er sich in diesem Fall doch nur eine blutige Nase holen würde - er wird von der Wirkung dieses Spruches bis hin zur zeitweiligen Blindheit geblendet.

Rauchwolke

05

Alle Gegner

Der Illusionist erzeugt mittels dieser Formel eine Wolke aus Rauch, die dem Gegner sowohl Sicht als auch den Atem raubt. Der Spruch ist hervorragend dazu geeignet, den Gegner zu blenden.

Fallen entschärfen

03

Mittels dieser kleinen Formel vermag der Zaubernde, eine schon entdeckte Falle zu entschärfen, ohne sie auszulösen.

Weitsicht

05

Unter Zuhilfenahme dieser Formel vermag ein Zauberer, seine Gegner auf Entfernung wahrzunehmen und sich auf einen sich ankündigenden Kampf optimal vorbereiten zu können.

Blitz

05

Ein Gegner

Die Bezeichnung dieses Spruches spricht für sich: der Spruchanwender beschwört die Kraft der Natur und erzeugt einen Blitz von unwurfender Wirkung (wörtlich zu nehmen!).

Unsichtbarkeit

04

Mitkämpfergruppe

Unsichtbarkeit ist eine heikle Sache: Die Gegner können einen zwar nicht sehen, allerdings kann dies auch ein befreundeter Armbrustschütze nicht. Daher kann sich die Situation ergeben, daß ein Unsichtbarer von seinen Gefährten aus Versehen mit aufs Korn genommen wird (ein Umstand, dem der Erfinder dieses Spruches zum Opfer fiel).

Säurestrahl II

04

Ein Gegner

Mit dieser Formel erzeugt man einen Säurestrahl wie mit der oben aufgeführten, allerdings ist die Wirkung wesentlich stärker.

Verwicklung

04

Gegnergruppe

Mit Hilfe dieses Spruches erschafft der Magier unsichtbare Kraftfelder, die sich Fesseln ähnlich um den Gegner legen und ihn in seiner Bewegungsfreiheit stark einengen.

Gestalt verändern

04

Gegnergruppe

Diese Formel gestattet dem Anwender bei Gelingen, die Gestalt eines Gegners so zu verwandeln, daß z.B. aus einem Unhold eine harmlose (?) Klapperschlange wird. Allerdings wirkt dieser Spruch nicht auf alle Wesen, bei Drachen z.B. versagt er immer. Diese scheinen immun gegen diese Art von Magie zu sein.

Verblüffung

06

Alle Gegner

Mit Verblüffung setzt man dem Gegner ein derart unverhofft kommendes Bild in sein Gehirn, daß dieser aus seiner Überraschung heraus seine Kumpen angreift oder sich gar nicht zu einer Aktion entscheiden kann.

Phantomschild

04

Mitkämpfer

Der Phantomschild ist in der Wirkung dem Magischen Schild des Magiers ähnlich, allerdings ist die schützende Schicht nicht ganz so stark und Magie wird kaum durch ihn behindert.

Flammenfaust

04

Ein Gegner

Bei dieser arkanen Formel erschafft der Illusionist eine Faust aus purem Feuer, die er auf seinen Gegner anzuwenden vermag: um einen erfolgreichen Schlag anbringen zu können, muß der Illusionist versuchen, den Gegner wie bei einem Faustschlag mit der Hand zu treffen – dies geschieht allerdings nicht im Nahkampf, sondern wie eine Mischung aus Schattenboxen und dem Versuch eine Tür rückwärts einzurennen.

Herzschlag

04

Ein Gegner

Die Wirkung dieses Spruches ist einfach zu erklären und verheerend in den gegnerischen Reihen: Der Spruchanwender vermag auf Distanz das Herz seines Zieles für eine bestimmte Zeitspanne außer Funktion zu setzen; in der Regel überlebt kaum ein Gegner diese Attacke (ausgenommen Sivilianische Kobukechsen, deren Herz sich am Ende ihres immens langen Schwanzes befindet – aber das ist eine andere Geschichte).

Verlangsamten

04

Alle Gegner

Mittels dieser Formel vermag der Illusionist bei Gelingen eine Zeitsphäre zu erschaffen und diese nach Belieben auf ein Ziel zu richten, im allgemeinen eine gegnerische Gruppe – in der Sphäre vergeht die Zeit nur halb so schnell wie außerhalb. Damit hat die Gruppe außerhalb den Vorteil, normal und damit doppelt so oft wie die vom Spruch Betroffenen zuschlagen können.

Regenbogenfarben

03

Gegnergruppe

Eine Erscheinung ähnlich einem Regenbogen kann man bei Gelingen dieser Form der Magie beobachten - allerdings bringt jede Farbe eine andere todbringende Wirkung mit sich. Eine Regelmäßigkeit ist leider nicht bekannt - einzig auf die Unregelmäßigkeit in der Wirkung dieses Spruches ist Verlaß.

Phantom

01

Mitkämpfergruppe

Mit Aussprechen dieser Formel erschafft der Illusionist ein Phantom; dieses Phantom ist für die Gegner real vorhanden und zieht durch seine aggressiven Attacken die Angriffe aller Gegner auf sich, obwohl es in seiner Form nicht mehr als ein Schatten ist.

Sonnenlicht

03

Gegnergruppe

Mit diesem Spruch wird auf magischer Basis eine Lichtquelle erschaffen, die von ihrer Intensität her an das Licht der Sonne erinnert. Durch eine Vorgabe der Bewegungsrichtung der Lichtquelle vermag der Illusionist, Gegner gezielt zu blenden bzw. zu verbrennen und lichtscheues Gesindel (z.B. Untote) zu vertreiben.

Phantomkäfig

03

Gegnergruppe

Der Phantomkäfig ist ein Schutzgitter, das sich nach Willen des Zauberers um ein Gruppenmitglied bzw. um die gesamte Abenteuergruppe legt und einen fast unüberwindbaren Schutzschirm darstellt. Der große Nachteil dieses Spruches liegt jedoch darin, daß auch die geschützten Personen nicht ungehindert zu agieren vermögen.

Sprüche der Kleriker:

Heilung I

10

Mitkämpfer

Dieser ist einer der meist gebrauchten Zaubersprüche in der Welt Faerghail. Er wurde in erster Linie geschaffen, um leichte Krankheiten sowie kleinere Verwundungen zu behandeln. Größere körperliche Schäden können mit seiner Hilfe jedoch nicht behoben werden.

Licht

08

Dieser Spruch ist von Bezeichnung und Wirkung her identisch mit dem Lichtspruch des Magiers.

Schutz vor Bösem

08

Jeder Kleriker vermag mit einem "Schutz vor Bösem" eine Schutzaura um sich zu legen, die angreifende böse Wesen daran hindert, ihre Kraft bzw. Macht voll einzusetzen, da sie die Ausstrahlung des Guten stört.

Segnen

07

Mitkämpfergruppe

Ein Kleriker kann seine Gruppe mit einem Segen belegen und erhöht damit ihre Kampfmoral: das bedeutet, daß ein gesegneter Krieger wesentlich motivierter zuzuschlagen bereit ist.

Untote vertreiben

08

Alle Gegner

Dieser Spruch ist eine sehr mächtige Waffe gegen die Kreaturen der Düsternis: eine starke, positive Macht verschreckt bei Gelingen sich in der Nähe befindliche Untote und zwingt sie, durch sofortige Flucht dem Bann zu entkommen.

Geisteshammer 06 Ein Gegner

Mit dem Geisteshammer versucht der Kleriker, seine geistige Kraft in gebündelter Form in das Gehirn seines Gegners fließen und dort ruckartig freizulassen. Die Wirkung bei der Zielperson ist wie ein Hammerschlag auf den Kopf, daher auch die zugegeben seltsame Bezeichnung.

Gesang 06 Mitkämpfergruppe

Bei diesem Zauberspruch zeigt sich nach Gelingen eine ähnliche Wirkung wie bei dem Spruch "Segnen", allerdings hat diese Formel noch eine zusätzliche Wirkung: die Moral des Gegners wird gemindert und damit lassen auch die Motivation für eine Weiterführung der Kampfaktivitäten und die Wucht der gegnerischen Angriffe nach.

Personen binden 06 Gegnergruppe

Mit diesem Spruch verdichtet der Zaubernde die Luft in seinem Zielgebiet dermaßen, daß sich eine Wirkung ähnlich wie bei dem Illusionistenspruch "Verwicklung" einstellt.

Stille 10 Alle Gegner

Durch eine Sphäre der Stille vermag ein Kleriker die verbale Komponente gegnerischer Zaubersprüche zu unterbinden und damit ein Zaubern von Seite des Gegners her zu vereiteln. Dieser Spruch ist besonders effektiv, wenn sich die gegnerische Gruppe hauptsächlich aus Zauberern zusammensetzt.

Vergiftung mildern 08 Mitkämpfer

Bei einer Vergiftung ist dieser Spruch derart in seiner Wirkung, daß leichte Vergiftungen meist geheilt und schwere gelindert werden, d.h. daß der Behandelte nur noch an einer leichten Vergiftung leidet.

Gebet 05 Mitkämpfergruppe

Ein Gebet kann zwar nicht Wunder bewirken, allerdings kann es bei Erhörung durch den angesprochenen Gott eine Stärkung der eigenen Reihen mit sich bringen, die unter Umständen kampfsentscheidend sein kann (Vorsicht: hat der Zaubernde mehrmals gegen das Gebot seines Ordens verstoßen, so kann es vorkommen, daß eine Gottheit persönlich erscheint, um dem Kleriker die Leviten zu lesen!).

Fluch abwenden 01 Mitkämpfer

Ein Fluch ist immer eine unangenehme Sache, vor allem, wenn der Betroffene mit einem Schweinekopf oder doppeltem Nahrungsverbrauch durch die Gegend laufen muß; aus diesem Grund hat irgendein findiger Kleriker sich darangemacht, eine Universalformel gegen Flüche zu entwickeln, und wie man sieht auch mit Erfolg.

Heilung II 05 Mitkämpfer

Dieser Spruch ist in seiner Wirkung ähnlich der kleinen Heilformel, nur mit dem Unterschied in der Stärke der Wirkung: mittels dieses Spruches lassen sich auch mittelschwere Verletzungen behandeln.

Flammenschlag 05 Gegnergruppe

Ein Flammenschlag besteht aus einer beschworenen Hand aus Feuer von der Elementarebene des Feuers: sie läßt sich vom Zaubern den für einen Schlag genauso handhaben wie seine eigene Hand, mit dem Unterschied, daß seine eigene Hand nicht den Bruchteil des möglichen Schadens eines Flammenschlages ausmacht.

Hornissenschwarm 04 Alle Gegner

Hier ruft der Kleriker einen Kraft zur Hilfe, die normalerweise der Macht der Druidenmagie unterliegt: er beschwört einen Hornissenschwarm, welcher sich, dem Kleriker freundlich gesonnen, durch diesen dirigieren und einsetzen läßt.

Böses vernichten 04 Ein Gegner

Der Spruch "Böses vernichten" hat von der Art der Wirkung her Ähnlichkeit zum Spruch "Untote vertreiben", ist jedoch etwas anders konzentriert: Während das Vertreiben von Untoten eine breite Streuung der Magie erfordert, um eine möglichst große Fläche abzudecken, konzentriert sich die Macht des Vernichtungsspruches auf einen Gegner – die Wirkung kann sich wohl jeder selbst ausmalen (dieser Spruch ist definitiv nicht für Jugendliche und Kleriker mit schwachen Mägen geeignet).

Klingenwand 04 Ein Gegner

Der Kleriker erzeugt mittels dieser Formel eine Wand aus sich drehenden Klingen, die sich auf ein bestimmtes Ziel hin lenken lassen. Der zu beobachtende Effekt findet sich in der heutigen Zeit in Geräten wieder, die von den Menschen als "Mixer" bezeichnet werden.

Krieger herbeirufen 01 ---

Durch diese Beschwörung wird ein Streiter der jeweiligen Gesinnungsrichtung des zaubernden Klerikers herbeigerufen, der mit Rat und vor allem anderen mit Tat der Gruppe zur Seite steht: ein fast unüberwindbarer Verbündeter.

Erdbeben 03 Alle Gegner

Was mit diesem Zauberspruch hervorgerufen wird, geht wohl schon aus der Bezeichnung hervor: es entsteht ein Erdbeben, das den Gegner unter anderem in Erdrissen verschwinden läßt.

Allerdings sollte man sich davor in Acht nehmen, diesen Spruch nicht auch als Gefahr für die eigene Gruppe zu sehen – man berichtete schon von übermütigen Klerikern, die sich damit ihr eigenes Grab geschaffen haben.

Schutzspruch 03 Mitkämpfergruppe

Der Schutzspruch ist in der Wirkung fast identisch mit dem Phantomkäfig des Illusionisten mit einigen kleinen Unterschieden in der Qualität der Wirkung, d.h. der Schutzspruch des Klerikers schützt mehr vor irdischen Angriffen der Gegner.



Sprüche der Druiden:

Glühen 10 Ein Gegner

Mit Sprechen dieser Formel belegt der Druide seine Zielperson mit einem düsteren Glühen, welches seine Konturen schärfer macht und es den Kämpfenden erleichtert, sie zu treffen.

Waffe verzaubern 08 Mitkämpfer

Ein Druide vermag eine Waffe eines Mitkämpfers so mit einem Bann zu versehen, daß sich die Schärfe einer Schwertklinge so verändert, daß sogar ein herabfallendes Blatt auf ihr zerschnitten würde.

Tierfreundschaft 08 Alle Gegner

Hat man keine Freunde unter den Tieren, so macht man sich welche: mittels dieser Formel vermag es ein Druide, böartige Raubtiere lammfriedlich zu machen.

Feuerfalle 06 Ein Gegner

Diese Formel hatte ursprünglich den Sinn, bestimmte Objekte oder Orte vor Fremden zu schützen: es ist eine Falle, die durch Bewegung ausgelöst wird. Im Laufe der Zeit wurde die Formel jedoch dahingehend verändert, daß man sie auf ein bestimmtes Ziel zu richten vermag und damit die Falle sofort auslöst.

Heilung I 06 Mitkämpfer

Der Spruch ist in Bezeichnung und Wirkung identisch mit dem oben genannten Klerikerspruch; dies kommt daher, daß einige Sprüche der Druiden und der Heilerinnen aus dem Repertoire der Kleriker übernommen wurden und lediglich die Art der Beschwörung etwas verändert wurde.

Freundschaft 06 Ein Gegner

Der geneigte Spruchanwender möchte bitte mit dem Hinweis auf die Definition des Spruches Tierfreundschaft schauen, daß der einzige Unterschied zwischen den beiden Sprüchen darin besteht, daß sich die Formel Freundschaft auf humanoide Völker erstreckt. Die Wirkung ist sonst gleich.

Hölzerne Haut 05 Mitkämpfer

Mit einer hölzernen Haut ist ein jeder gut beraten im Falle einer körperlichen Auseinandersetzung: die Haut des Spruchzieles nimmt hölzernen Charakter an und bildet damit einen besseren Schutz des jeweiligen Charakters. Besonders faszinierend ist die Eigenschaft dieses Spruches, alle einmal geschlagenen Wunden eines Mitkämpfers kontinuierlich zuheilen zu lassen.

Fallen entschärfen 04 ---

Eine Falle durch Hineinlaufen zu entschärfen kann jeder, aber dies mit Hilfe von Magie zu tun, obliegt demjenigen Kleriker, der dieses Spruches mächtig ist. Hiermit lassen sich alle Arten von Fallen schnell und ungefährlich beseitigen.

Flackern 05 Mitkämpfergruppe

Flackern versetzt die eigenen Leute in einen Zustand, der vom Gegner nicht genau wahrgenommen wird, diesen jedoch in seiner normalen Kampfkraft behindert und seinen Angriffen einen Teil der Wucht nimmt.

Insekten herbeirufen 05 Alle Gegner

Von der Wirkung her gleich dem Klerikerspruch Hornissenschwarm beschwört der geneigte Druide mit dieser Formel einen Schwarm von Insekten, die durch die immense Individuenzahl an beißenden und blutsaugenden Kreaturen einem Zielobjekt scheußlich zusetzen.

Blitz und Donner I 04 Ein Gegner

Mittels dieses Spruches bedient sich der Druide der Möglichkeit, die Urkraft der Natur heraufzubeschwören und auf einen Gegner gezielt zu entlassen.

Blitz und Donner II 04 Alle Gegner

Dieser Spruch ist gleich dem oben genannten, allerdings ist die Wirkung noch verheerender.

Waldwächter rufen 01 ---

Durch diese Beschwörung wird ein Waldwächter herbeibesworen, der mit all seiner körperlichen Kraft der Gruppe zur Seite steht: ein nahezu unüberwindbarer Gegner und ein wertvoller Verbündeter.

Hagelsturm 04 Alle Gegner

Auch bei diesem Spruch erklärt sich die Wirkung wohl schon durch den Namen. Gesagt sei lediglich, daß die Größe der Hagelkörner bis zu einem Durchmesser einer Wahuß geht, die häßliche Löcher verursachen.

Wirbelsturm 04 Alle Gegner

Die direkte Beeinflussung eines Taifuns in handlichem Taschenformat und in der Größe variabel war schon immer einer der großen Träume der Menschheit; in diesem Spruch wird der Traum Wirklichkeit. Der anrichtbare Schaden liegt von den Ausmaßen her auf der Hand.

Heilung II 05 Mitkämpfer

Dieser Spruch ist identisch mit dem gleichnamigen Spruch des Klerikers.

Elementar herbeirufen 01 ---

Dieser Spruch ist identisch mit dem Spruch des Magiers.

Feuerkugeln 04 Gegnergruppe

Durch die Formel "Feuerkugeln" erschafft der Druide einen Kometensturm, der sich in seiner Richtung lenken läßt. Sich im Weg befindliche Lebewesen haben nur eine kleine Chance, der Wirkung dieses Spruches auszuweichen, ansonsten bedeutet sie fast ausschließlich den Tod.

Geistesschwäche 05 Alle Gegner

Eine vernichtende Attacke auf das Lebenszentrum des Gegners bedeutet die Anwendung dieser Formel – gelingt der Angriff, so wird das Gehirn des Zielobjektes in Sekundenschnelle auf Erbsengröße reduziert.

Sandsturm 03 Gegnergruppe

Auch bei diesem Spruch ist die Wirkungsart recht einfach zu erkennen: der Gegner hat nicht nur damit zu kämpfen, daß er weder sehen noch atmen kann, er hat auch kaum noch eine Möglichkeit, sich gegen Angriffe anderer wehren zu können.

Todesstrahl 03 Ein Gegner

Mit dem Todesstrahl liegt eine Kombination aus Antimaterie, Kraftfeldern und Elementarmacht vor: durch eine Kombination dieser drei Kräfte entsteht eine Sphäre der Zerstörung, der kein Lebewesen zu entkommen vermag. Der große Nachteil in diesem Spruch besteht darin, daß er nur sehr schwer unter Kontrolle zu halten und dementsprechend kompliziert gezielt anwendbar ist.

Sprüche der Heilerin:

Bei den Sprüchen der Heilerin liegen oft Kreuzverweise auf die Formeln anderer zauberkundiger Klassen. Dies liegt an der Tatsache, daß der sehr friedfertige Orden der Trykenerinnen (so lautet die offizielle Bezeichnung dieses Ordens) erst relativ spät entstand und sich erlaubte, die Grundformeln von anderen Magierberufen zu übernehmen und diese lediglich in Kleinheiten verfeinerte.

Leichte Wunden heilen 10 Mitkämpfer
Dieser Spruch ist identisch mit dem gleichnamigen Spruch des Klerikers.

Gesang 06 Mitkämpfergruppe
Bei diesem Zauberspruch zeigt sich nach Gelingen eine ähnliche Wirkung wie bei dem Spruch "Segnen", allerdings hat diese Formel noch eine zusätzliche Wirkung: die Moral des Gegners wird gemindert und damit läßt auch die Motivation für eine Weiterführung der Kampfaktivitäten und die Wucht der gegnerischen Angriffe nach.

Schild 06 Mitkämpfer
Der Schildspruch ist einer der universalen Sprüche, die den meisten Magierklassen zur Verfügung stehen. Die Wirkung ist gleich der des entsprechenden Magierspruches.

Betäuben 07 Gegnergruppe
Mit dem Spruch Betäuben vermag die Heilerin, den Gegner in eine nervlich bedingte Starre zu versetzen, die sich zwar nicht auf den gesamten Organismus des Betroffenen beziehen muß, allerdings die Kampfkraft des Gegners erheblich mindert.

Schwere Wunden heilen 06 Mitkämpfer
Dieser Spruch ist identisch mit dem gleichnamigen Spruch des Klerikers.

Licht 10 ---
Dieser Spruch ist identisch mit dem gleichnamigen Spruch des Magiers.

Segnen 06 Mitkämpfergruppe
Auch das Segnen der Heilerin ist identisch mit dem Segen des Klerikers.

Blindheit heilen 01 Mitkämpfer
Mittels dieses Spruches vermag die Heilerin, einen geblendeten Gefährten, egal ob durch Magie oder eine irdische Handlung in diesen bemitleidenswerten Zustand gebracht, aus dieser Lage zu befreien und ihm damit das Augenlicht zurückzugeben.

Heilung III 04 Mitkämpfer
Dieser Spruch ist in seiner Wirkung ähnlich der mittleren Heilformel, nur mit dem Unterschied in der Stärke der Wirkung: mittels dieses Spruches lassen sich schwere Verletzungen behandeln, auch gefährliche Krankheiten sind dieser Form der Magie nicht gewachsen.

Vergiftung heilen 01 Mitkämpfer
Mittels einer genialen Mischung aus Gebetsgesang und flinker Griffe kann eine Heilerin fast jede bekannte Vergiftung behandeln, allerdings kostet dies die Heilerin eine Menge Energie.

Energie auffrischen 03 Mitkämpfer
Nach einer Behandlung mit diesem Zauber sind die Behandelten nicht nur wieder in einer hundertprozentigen körperlichen

Verfassung, sie sind auch frei von Ermüdungen und können wohlgenut neuen Handgreiflichkeiten entgegensetzen.

Krankheit heilen 01 Mitkämpfer

Diese Formel ist nicht dazu geeignet, einen verletzten Charakter zu heilen, dafür ist ihre Wirkung auf ihrem eigentlichen Anwendungsgebiet umso nachhaltiger.

Zuflucht 03 Mitkämpfergruppe

Mit Aussprechen der "Zuflucht" entsteht für die Gruppe eine Art magischer Unterstand, der der Gruppe in einem besonders brenzligen Kampf Schutz für eine kleine Erholungspause gewährt, in der zum Beispiel die Schwerverletzten versorgt und die Streikräfte gestärkt werden können. Allerdings ist es nicht möglich, aus einem solchen Unterschlupf heraus den Gegner gefahrlos angreifen zu können.

Ängstigen 04 Alle Gegner

Mit Ängstigen verhält es sich von der Wirkung her wie mit dem Furchtspruch, den man bei vielen anderen der Magie mächtigen Klassen auch in der einen oder anderen Form finden kann.

Untote vertreiben 05 Alle Gegner

Dieser Spruch ist identisch mit dem gleichnamigen Spruch des Klerikers.

Fluch abwenden 02 Mitkämpfer

Dieser Spruch verhält sich genauso wie der vorher erklärte Klerikerspruch "Fluch abwenden".

Vollkommene Heilung 01 Mitkämpfergruppe

Dieser Spruch ist das Allheilmittel, von dem einem die Ärzte

immer weismachen versuchen, es existiere nicht: mittels dieser Formel lassen sich alle Wunden schließen, seien sie noch so gravierend, und jede Art der Krankheit heilen. Allerdings fordert diese Magie ihren Tribut: Nach Aussprechen der Formel ist die Heilerin derart geschwächt, daß sie nicht in der Lage ist, auch nur einen Schritt weit zu gehen.

Schutzkäfig 01 Mitkämpfer

Mit dem Schutzkäfig liegt die ultimative Defensivwaffe vor: es ist die weiter- und höherentwickelte Form der Zuflucht, vervollkommener im Ausmaß der Wirkung und auf dem Sektor der Magieabwehr wesentlich verbessert.

Sprüche des Schmiedes:

Stören 04 Alle Gegner

Durch das gezielte Senden von Lärm auf gegnerische Zauberergruppen vermag der Schmied die Konzentrationsphase der Magier zu stören und ihre Magie im Ansatz zu verhindern. Es wurden jedoch schon Fälle berichtet, in denen der "Aufschrei" des vom Schmied traktierten Amboß einzelne Mitglieder der Mitkämpfergruppe nachhaltig ertauben ließ.

Entsetzen 04 Gegnergruppe

Dieser Spruch nutzt ebenfalls Schall und Vibrationen aus: der Gegner wird unter derart großen Streß gesetzt, daß er aus Angst vor dem erzeugten Lärm in panischer Angst davonstürzt.

Waffenzauber 03 Mitkämpfer

Mit Waffenzauber verstärkt der Schmied seine handwerklichen Fertigkeiten durch die ihm eigene Magie und vermag so, die

von ihm bearbeiteten Gegenstände über den Durchschnitt hinaus in einen Qualitätszustand zu versetzen, daß z.B. die Schärfe von Klingen einem normalen Menschen wie Zauberei erscheint.

Panzerzauber 03 Mitkämpfer

Mit dem Spruch "Panzerzauber" verhält es sich genauso wie bei Waffenzauber, mit dem Unterschied, daß diese Magie nur Rüstungen aller Art betrifft.

Kristallkugel 02 Mitkämpfergruppe

Mittels diesen Spruches vermag der Schmied, auch ohne eine Kristallkugel ein gesamtes Kellergewölbe (sprich Dungeon-Level) zu kartographieren.

Beben 03 Gegnergruppe

Bei einem Beben erzeugt der Schmied mittels rhythmischer, dumpfer Hammerschläge eine Vibration, die schwere Strukturerschütterungen im Erdboden seines Zielgebietes nach sich ziehen. Dabei kann es durchaus passieren, daß sich eine Spalte im Boden auftut und der Gegner in dieser verschwindet.

Lähmung 03 Gegnergruppe

Der Gegner wird bei diesem Zusammenspiel von Hammer, Amboß und magischen Beschwörungen mit so hohen Schwingungen "beschossen", daß dadurch eine Lähmung der Nervensysteme als Folgeerscheinung eintritt.

Vibration 02 Alle Gegner

Diese Formel ist der vorhergehenden in der Funktionsweise ähnlich, allerdings ist die Wirkung wesentlich fataler: während sich bei der "Lähmung" die Wirkung nach einiger Zeit verflüchtigt, sind die erzeugten Schäden bei diesem Spruch irreversibel, d.h. es entstehen bleibende Schädigungen wie Taubheit der Glieder und des Gehörs.

Funkenstrahl 02 Gegnergruppe

Durch den magischen Gesang des Schmiedes wird die Macht eines Schläges auf den Amboß so verstärkt, daß ein mächtiger Funkenstrahl vom Eisen springt und alles ihm im Weg liegende versengt.

Titanenfaust 01 Mitkämpfergruppe

Die "Titanenfaust" ist eine der mächtigsten momentan bekannten Spruchformeln: mit ihrer Hilfe lassen sich Wände und Mauern einreißen, die auf normaler Basis ein unüberwindbares Hindernis darstellen. Auch die materielle Seite dieses Spruches ist nicht zu verleugnen, allerdings wurden darüber keine genauen Überlieferungen gefunden, weshalb hier auch nicht näher darauf eingegangen werden soll.



Laden und Starten

AMIGA

Um der Gefahr von Computer-Viren vorzubeugen, schalten Sie bitte zunächst den Amiga aus und nach einigen Sekunden wieder ein. Amiga 1000-Besitzer müssen nun die Kickstart-Diskette einlegen. Sobald auf dem Bildschirm das Symbol für die Workbench-Diskette erscheint, schieben Sie einfach die Spieldiskette in Laufwerk 0.

Legen Sie die "LEGEND OF FAERGHAIL-0"-Diskette in das interne Laufwerk). Nach einiger Zeit erscheint die Einleitungssequenz (sie läßt sich durch Drücken der linken Maustaste überspringen). Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet.

ATARI ST

Um der Gefahr von Computer-Viren vorzubeugen, schalten Sie bitte zunächst den Atari aus und nach einigen Sekunden wieder ein. Legen Sie die "LEGEND OF FAERGHAIL-1"-Diskette in das interne Laufwerk. Dann drücken Sie die RESET-Taste. Das Programm wird nun automatisch geladen und gestartet.

IBM PC und kompatible

Das Programm muß aus der DOS-Kommandoebene heraus gestartet werden.

Legen Sie die "LEGEND OF FAERGHAIL-1"-Diskette in Laufwerk A. Schalten Sie durch Eingabe von A: auf das Laufwerk und geben Sie "START" ein. Sofern das Programm noch nicht installiert ist, wird dies vorgenommen. Bitte beachten Sie die Hinweise, die Ihnen das Programm gibt genau.

Achtung ! - Sollten die beiliegenden Spieldisketten fehlerhaft sein, so tauschen Sie das Programm bitte bei Ihrem Händler um. Bitte senden Sie die Disketten nicht an reLINE.

Danke



Spielerklärung

Erklärung des Bildschirmaufbaus



Charakterraster

Hier findet man eine numerische Auflistung der Charaktere:

Tip: Die Charaktere, die im Kampf nur schwer Erfahrungspunkte bekommen, sollten in der Reihenfolge möglichst vorn stehen.

Klickt man einen Charakterknopf mit der linken Maustaste an, so erhält man eine Übersicht mit einer Grafik der Figur. Drückt man die rechte Taste, so wird die Grafik unterdrückt.

Grafikfenster

Dies stellt die visuelle Verbindung zu Faerghail her. An dieser Stelle erscheinen Spielumgebung und Graphiken.

Textfenster

Trifft man auf ungewöhnliche Gegebenheiten, so erhält man ergänzende Informationen in diesem Teil des Bildschirms; dies geschieht auch, wenn der Spieler Aktionen ausführt.

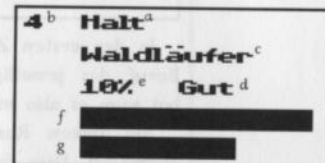
Fenster für allgemeine Informationen

Der Spieler findet hier eine Bezeichnung des Ortes, an dem er sich gerade befindet, seine derzeitige Blickrichtung, die aktuelle Tageszeit, die Moral (Laune) innerhalb der Gruppe und die Anzahl der z.Z. vorhandenen Rationen.

In Kampfsequenzen dient dieses Fenster als sogenannte Kampfanzeige: Eine Draufsicht auf das Kampfgeschehen; Besitzer einer Speichererweiterung kommen außerdem noch in den Genuß einer optisch gestalteten Kampfsequenz.

Anzeige der Charakterdaten

- a) Name der Spielfigur
- b) Laufende Nummer des Charakters
- c) Beruf (Klasse) der Spielfigur
- d) Gesundheitszustand
- e) Grad des Körperschutzes (90% bedeutet 90%igen Schutz)
- f) Prozentuale Anzeige der Trefferpunkte (Lebensenergie des Charakters)
- g) Prozentuale Anzeige der noch anwendbaren Zaubersprüche



Die Charakteranzeige

Für jeden Charakter läßt sich eine kurze Übersicht abrufen, deren Form hier beschrieben werden soll. Diese Übersicht ist in mehrere Seiten unterteilt. Seite 1 kann z.B. folgendermaßen aussehen:

Elgra	:	eine rechtschaff. Menschen-Heilerin
Rng	18	Trefferpkt 0096 / 0099 Magie 0025 / 0025
Str	14	
Kon	19	Zustand... Gut
Ges	19	Erfahrung. 00000067898
Int	10	
Wis	19	Gewicht... 0059 / 0490
(T)auschen von Gold/Rationen		
(N)ächste Seite zeigen		
(F)ortfahren		

In der ersten Zeile werden Name, Gesinnung, Geschlecht und Beruf des jeweiligen Charakters angegeben, in diesem Beispiel hat man es also mit einer rechtschaffenen Heilerin zu tun.

Am linken Rand werden die einzelnen Charakterattribute aufgelistet. Dies sind

Rng	Erfahrungsrang
Str	Stärke
Kon	Konstitution
Ges	Geschicklichkeit
Int	Intelligenz
Wis	Weisheit

Schließlich werden noch die aktuellen und maximalen Werte für die Trefferpunkte, die Magiepunkte und das zu tragende Gewicht des Charakters angegeben. Unter "Erfahrung" stehen die Erfahrungspunkte, über die der Charakter verfügt, unter "Zustand" der Gesundheitszustand (Gut, Vergiftet, etc.).

Zur nächsten Seite gelangt man, indem man die Taste 'N', für 'Nächste Seite' drückt, bzw. man die entsprechende Zeile mit der Maus anklickt. Seite 2 zeigt eine Übersicht über die vom jeweiligen Charakter mit sich geführten Objekte, Gold und Rationen. Sie könnte z.B. folgendermaßen aussehen:

Elgra	:	Gewicht	:	0059/0490	
Rationen	:	14	Gold	:	00084Au
1	E	Robe	94%	8lb	
2	E	Kampfstab	98%	5lb	
3		Spruchbuch	100%	6lb	
4	+	Kristallschwert	100%	12lb	
5	+	Inquisitor	100%	6lb	
6					
7					
8					
(T)auschen von Gold/Rationen					
(N)ächste Seite zeigen					
(F)ortfahren					

Dem Namen des Charakters folgt eine Angabe des maximal zu tragenden Gewichtes, die Anzahl der getragenen Rationen und des Goldes. Im Grunde genommen werden hiermit Anzeigen der ersten Seite übernommen.

Dieser Anzeige folgt eine Liste der Gegenstände, die der jeweilige Charakter gerade mit sich führt. Ist diese Liste größer

als der gerade dargestellte Bereich, so erscheinen zwei Pfeile neben der Anzeige, mit deren Hilfe in der Liste nach oben und unten weitergeblättert werden kann.

Für jeden Gegenstand wird ausgegeben, ob der jeweilige Charakter ihn angelegt hat (ein 'E' erscheint links neben dem Namen), ihn nicht benutzen benutzen kann (ein '+' erscheint in diesem Fall links neben dem Namen), in welchem Zustand er ist (80%, 90%, 100%, etc.) und wieviel er wiegt (5lb, 8lb, etc.). Für die Robe, die Elgra mit sich führt, heißt das, daß Elgra sie angezogen hat ('E'), daß sie zu 94% unbeschädigt ist und daß sie 8 Pfund wiegt.

Gegenstände können mit anderen Gruppenmitgliedern getauscht, bzw. angelegt oder weggeworfen werden, wenn man sie anklickt oder die neben dem jeweiligen Gegenstand stehende Zahl eingibt. Ein weiteres Menü erscheint darauf, in dem die entsprechenden Handlungsdurchgeführt werden können.

Die nächste Seite zeigt Daten an, die charakteristisch für magisch bewanderte Berufe sind. Wichtig: Seite 3 erscheint nicht für Charaktere, die keine Zaubersprüche beherrschen. Hier wird eine Liste der derzeit anwendbaren Zaubersprüche sowie eine Angabe über ihre Verfügbarkeit ausgegeben:

Elgra :
Magie.....: 21/25

1	Leichte Wunden heilen	10	/	10
2	Gesang	6	/	6
3	Schild	6	/	6
4	Betäuben	7	/	7
5	Schwere Wunden heilen	6	/	6
6	Licht	6	/	10
7	Segnen	6	/	6
8	Blindheit heilen	1	/	1

(T)auschen von Gold/Rationen

(N)ächste Seite zeigen

(F)ortfahren

Unter 'Magie' wird angegeben, wieviele Zaubersprüche heute noch angewendet werden können und wieviele maximal verfügbar wären. Elgra hat z.B. bereits vier Zaubersprüche angewandt, ihr stehen noch 21 weitere zur Verfügung.

Darunter findet sich, ähnlich wie auf Seite 2, eine Liste von Zaubersprüchen. Auch in dieser kann, wie auf Seite 2, geblättert werden. Die hinter einem Zauberspruch stehenden Zahlen geben an, wie oft der jeweilige Zauberspruch an diesem Tag noch benutzt werden kann.

Für den 'Licht'-Spruch heiße dies, daß Elgra ihn bereits viermal benutzt hat.

Auf der nächsten Seite (Seite 4) werden Angaben über besondere Fähigkeiten eines Charakters gemacht. Für Elgra sieht dies z.B. folgendermaßen aus:

Elgra :	
Verhandlungsgeschick	10%
Angriff	5%
Verteidigung	6%
Konzentrationsfähigkeit	88%
Taschendiebstahl	34%
Anschleichen	34%
Fallen finden	39%
Fallen entschärfen	39%
Türen öffnen	34%

(T)auschen von Gold/Rationen

(N)ächste Seite zeigen

(F)ortfahren

In jeder Zeile wird der jeweilige Wert für eine besondere Fähigkeit des Charakters angegeben. Der Wert für die Konzentrationsfähigkeit Elgras liegt z.B. bei 88%, was typisch für einen magischen Beruf ist.

Auf der letzten Seite (Seite 5) werden die vom jeweiligen Charakter beherrschten Sprachen aufgelistet:

Elgra :	
Beherrscht	Gemeinsprache
	Tiersprache
	Orksprache
	Echsenprache
	Zwergensprache
	Elfensprache
	Dunkelsprache
	Zaubersprache

(T)auschen von Gold/Rationen

(N)ächste Seite zeigen

(F)ortfahren

Für jede Sprache wird ein Eintrag aufgelistet. Sprachen, die ein Charakter nicht beherrscht, werden nicht dargestellt.

Bedienungshinweise

Abspeichern

Laden eines Spielstandes

Haben Sie das Hauptprogramm geladen, klicken Sie im Wirtshaus den Punkt "(D)atei laden" an; hier geben Sie bitte Namen und Verzeichnis des gespeicherten oder zu speichernden Spielstands ein und drücken RETURN. Die Funktion wird danach sofort ausgeführt.

In der Wildnis bzw. in den Dungeons erreichen Sie den Menüpunkt "Dateioptionen" über das Mausmenü, das nach Klicken der rechten Maustaste im Textfenster erscheint. Der weitere Verlauf ist oben beschrieben; diese Funktion ist auch über Drücken der Taste "D" erreichbar. Um eventuellen Stromausfällen oder Systemabstürzen vorzubeugen, empfiehlt es sich, in regelmäßigen Abständen den Spielstand abzuspeichern.

Die Hilfsprogramme

Auf einigen Systemen sind im Lieferumfang zusätzlich Hilfsprogramme enthalten, die sich in diesem Fall unter den nachfolgenden Namen auf den Spieldisketten befinden.

-Format

Mit diesem Programm wird eine handelsübliche Diskette als Spielstandsdiskette für "Legend of Faerghail" formatiert. Von der Funktion her entspricht es dem Standard-Format Befehl des Systems, gibt der Diskette jedoch gleich den Namen, den das Hauptprogramm erwartet.

-InstHD

Einige Versionen verfügen über die Möglichkeit, das Programm und die Daten auf Hard-Disk zu installieren. Der Vorteil liegt darin, daß die Ladezeiten erheblich verkürzt werden und somit der Spielfluß stark verbessert wird. Hierzu befindet sich bei der Amiga, Atari ST und IBM-Version ein File namens "InstHD" auf der Diskette. Dieses File muß normal gestartet werden. Aus Gründen der Übersichtlichkeit muß dies IMMER ein Wurzelverzeichnis sein, Unterverzeichnisse werden nicht akzeptiert! Alle weiteren benötigten Eingaben fragt das entsprechende Programm direkt ab.

Besonderheit für Amiga:

Abschließend wird gefragt, ob die Startup-Sequence (die Kommandodatei in der normalerweise die Befehle zum Starten der Festplatte stehen) modifiziert werden soll. Wählen Sie "J" für 'Ja', so wird diese Datei um drei Befehlszeilen erweitert, die das direkte Starten des Spieles von der Festplatte ermöglichen. Gleich nach dem Hochfahren der Platte kann "Legend of Faerghail" durch Anklicken des Spielicons gestartet werden.

Die Hilfsprogramme befinden sich auf der Disk 1 und müssen über die Workbench gestartet werden.

-Transfer

Da neben "Legend of Faerghail" noch eine Vielzahl anderer Rollenspiele existieren, von denen der Spieler vielleicht seine Lieblingscharaktere in ein neues Spiel übernehmen möchte, wurde dieses Programm entworfen, das die Charakterformate der Spiele

"Phantasie I" (C) SSI

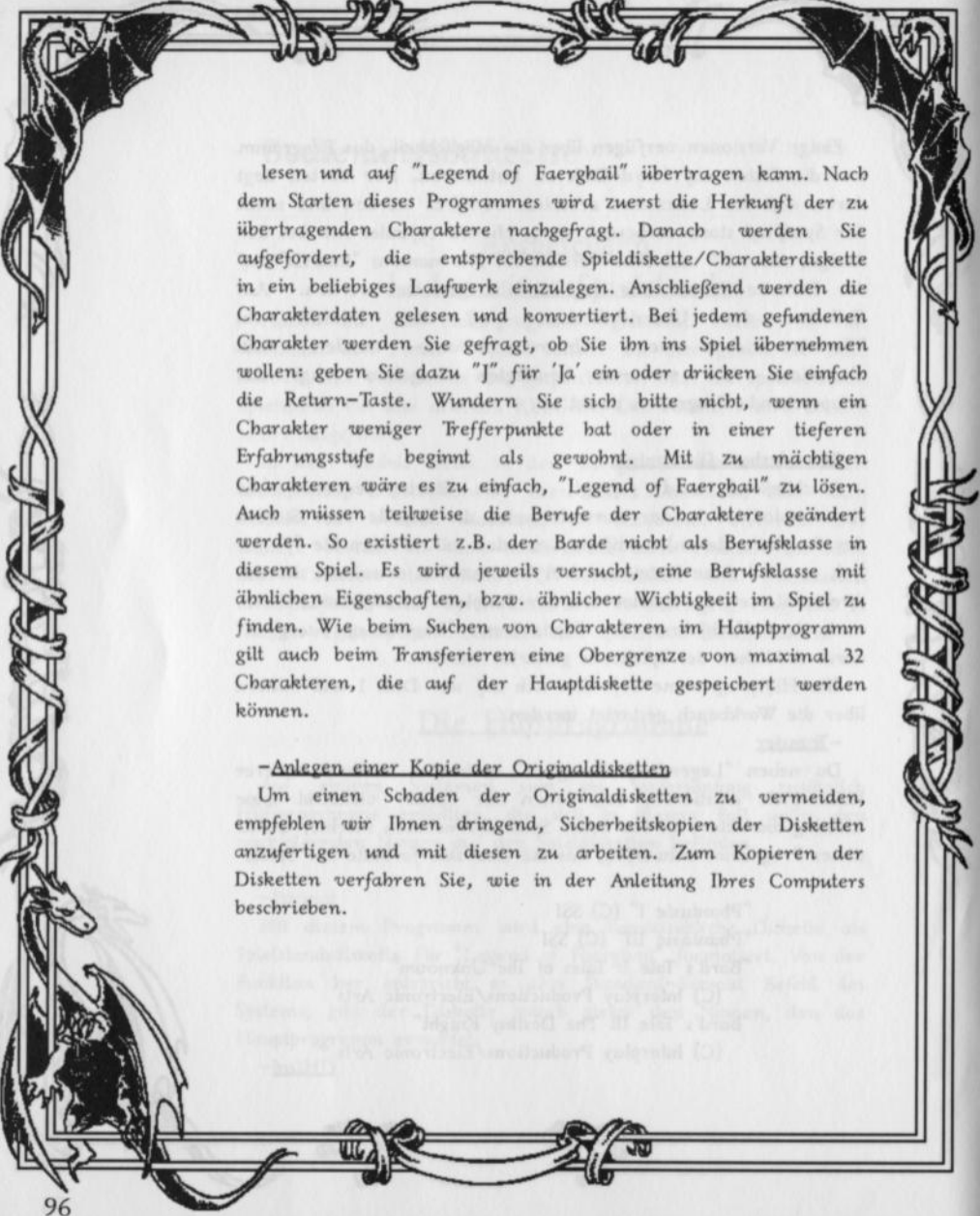
"Phantasie III" (C) SSI

"Bard's Tale I: Tales of the Unknown"

(C) Interplay Productions/Electronic Arts

"Bard's Tale II: The Destiny Knight"

(C) Interplay Productions/Electronic Arts



lesen und auf "Legend of Faerghail" übertragen kann. Nach dem Starten dieses Programmes wird zuerst die Herkunft der zu übertragenden Charaktere nachgefragt. Danach werden Sie aufgefordert, die entsprechende Spieldiskette/Charakterdiskette in ein beliebiges Laufwerk einzulegen. Anschließend werden die Charakterdaten gelesen und konvertiert. Bei jedem gefundenen Charakter werden Sie gefragt, ob Sie ihn ins Spiel übernehmen wollen: geben Sie dazu "J" für 'Ja' ein oder drücken Sie einfach die Return-Taste. Wundern Sie sich bitte nicht, wenn ein Charakter weniger Trefferpunkte hat oder in einer tieferen Erfahrungsstufe beginnt als gewohnt. Mit zu mächtigen Charakteren wäre es zu einfach, "Legend of Faerghail" zu lösen. Auch müssen teilweise die Berufe der Charaktere geändert werden. So existiert z.B. der Barde nicht als Berufsklasse in diesem Spiel. Es wird jeweils versucht, eine Berufsklasse mit ähnlichen Eigenschaften, bzw. ähnlicher Wichtigkeit im Spiel zu finden. Wie beim Suchen von Charakteren im Hauptprogramm gilt auch beim Transferieren eine Obergrenze von maximal 32 Charakteren, die auf der Hauptdiskette gespeichert werden können.

-Anlegen einer Kopie der Originaldisketten

Um einen Schaden der Originaldisketten zu vermeiden, empfehlen wir Ihnen dringend, Sicherheitskopien der Disketten anzufertigen und mit diesen zu arbeiten. Zum Kopieren der Disketten verfahren Sie, wie in der Anleitung Ihres Computers beschrieben.

Unterschiede der Versionen

IBM PC

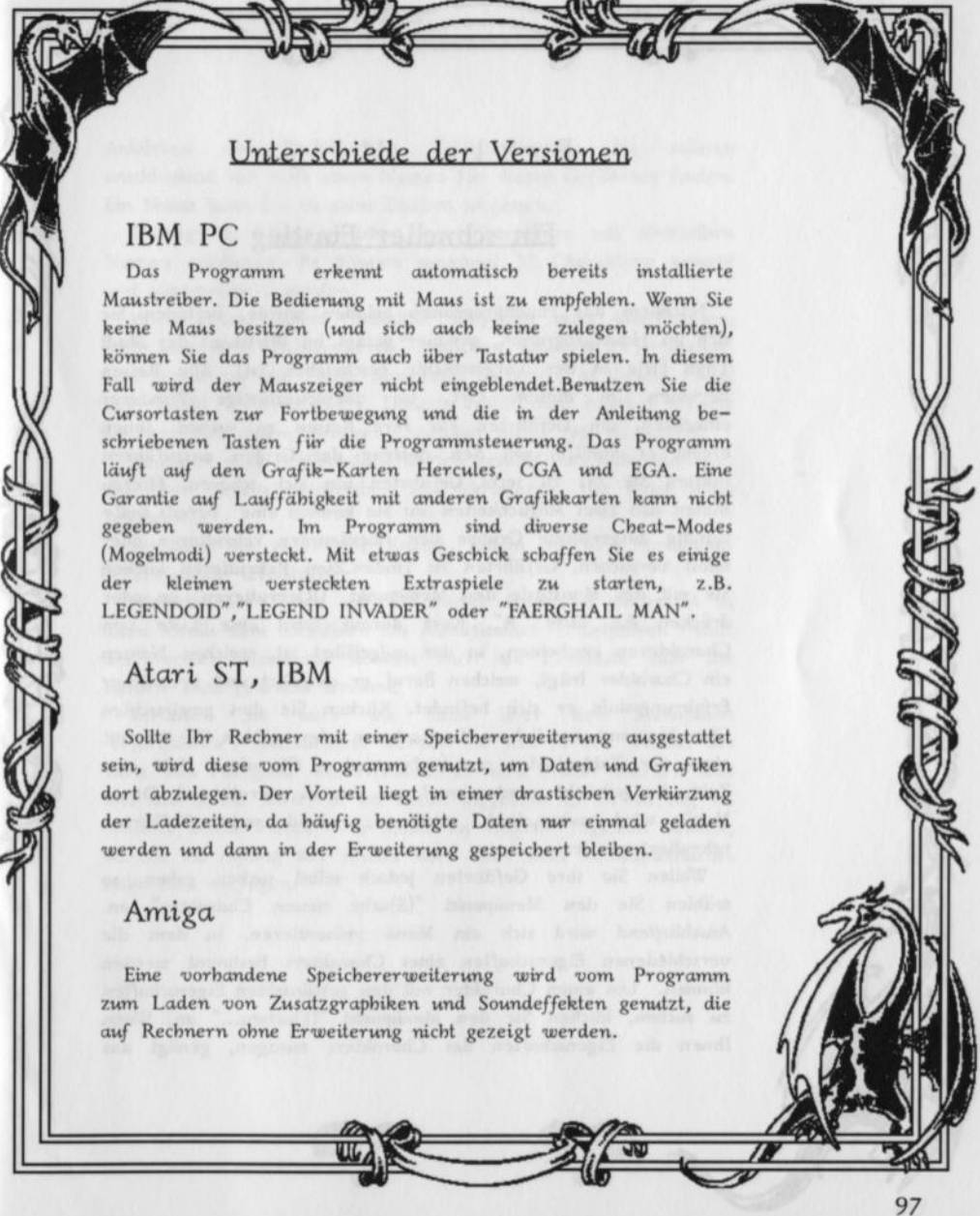
Das Programm erkennt automatisch bereits installierte Maustreiber. Die Bedienung mit Maus ist zu empfehlen. Wenn Sie keine Maus besitzen (und sich auch keine zulegen möchten), können Sie das Programm auch über Tastatur spielen. In diesem Fall wird der Mauszeiger nicht eingeblendet. Benutzen Sie die Cursortasten zur Fortbewegung und die in der Anleitung beschriebenen Tasten für die Programmsteuerung. Das Programm läuft auf den Grafik-Karten Hercules, CGA und EGA. Eine Garantie auf Lauffähigkeit mit anderen Grafikkarten kann nicht gegeben werden. Im Programm sind diverse Cheat-Modes (Mogelmodi) versteckt. Mit etwas Geschick schaffen Sie es einige der kleinen versteckten Extraspiele zu starten, z.B. LEGENDOID, "LEGEND INVADER" oder "FAERGHAIL MAN".

Atari ST, IBM

Sollte Ihr Rechner mit einer Speichererweiterung ausgestattet sein, wird diese vom Programm genutzt, um Daten und Grafiken dort abzulegen. Der Vorteil liegt in einer drastischen Verkürzung der Ladezeiten, da häufig benötigte Daten nur einmal geladen werden und dann in der Erweiterung gespeichert bleiben.

Amiga

Eine vorhandene Speichererweiterung wird vom Programm zum Laden von Zusatzgraphiken und Soundeffekten genutzt, die auf Rechnern ohne Erweiterung nicht gezeigt werden.



Erste Hilfe

Ein schneller Einstieg

Nachdem das Hauptprogramm geladen wurde, befinden Sie sich im Hauptprogramm, genauer gesagt im Wirtshaus der Stadt Thyn (wie in der Vorgeschichte beschrieben ist). Alle Reisen beginnen an diesem Ort, wo abenteuerlustige Wanderer einkehren, um Gefährten für Ihre Reisen zu suchen. Ihnen ergeht es ähnlich: um den Auftrag des Grafen auszuführen müssen Sie bis zu sechs Gefährten um sich scharen. Hierzu bieten sich zwei Möglichkeiten an: Sie können eine bereits vollständig ausgerüstete Gruppe von Abenteurern rekrutieren oder selbst versuchen, Gefährten zu finden. Zum Rekrutieren klicken Sie mit der Maustaste den Menüpunkt "(R)ekrutieren" an oder drücken die Taste "R". Kurz darauf wird eine Liste von Charakteren erscheinen, in der aufgeführt ist, welchen Namen ein Charakter trägt, welchen Beruf er ausführt und in welcher Erfahrungsstufe er sich befindet. Klicken Sie den gewünschten Charakter mit der linken Maustaste an oder wählen Sie ihn mit einer der Zahlentasten aus (neben jedem Charakter steht eine Zahl, die gedrückt werden muß, um ihn zu rekrutieren). Dieses Menü wird automatisch verlassen, sobald sechs Gefährten rekrutiert wurden.

Wollen Sie ihre Gefährten jedoch selbst suchen gehen, so wählen Sie den Menüpunkt "(S)uche neuen Charakter" an. Anschließend wird sich ein Menü präsentieren, in dem die verschiedenen Eigenschaften eines Charakters bestimmt werden können. Um einen Charakter mit den gewünschten Eigenschaften zu suchen, klicken Sie den Menüpunkt "(S)uchen..." an. Wenn Ihnen die Eigenschaften des Charakters zusagen, genügt das

Anklicken des Menüpunktes "(A)kzeptieren": Sie müssen anschließend nur noch einen Namen für diesen Gefährten finden. Ein Name kann bis zu zehn Zeichen umfassen.

Wichtig: es können nicht zwei Charaktere mit demselben Namen existieren. Es können maximal 32 Charaktere gesucht und abgespeichert werden.

Möchte man seinen Charakter hingegen nicht übernehmen, sollte man nicht "(A)kzeptieren" anklicken, sondern "(V)erwerfen" (ein Druck auf die rechte Maustaste entspricht in diesem Menü dem Punkt "(V)erwerfen"). Danach erhält man beliebig oft die Chance, nach einem weiteren Charakter dieses Typs zu suchen.

Nachdem man genügend Gefährten gesucht hat, sollte man sie, wie oben bereits beschrieben ist, rekrutieren. Die Reise kann beginnen...

Verlassen Sie zuerst die Kneipe, indem Sie den Menüpunkt "(F)ortfahren" anwählen.

Hinweis: der Druck auf die rechte Maustaste entspricht in allen Menüs dem Anwählen des Menüpunktes "(F)ortfahren": statt der rechten Maustaste können auch die Leertaste oder die Return-Taste gedrückt werden.

Verlassen Sie auch die Stadt über den Menüpunkt "(F)ortfahren". Anschließend werden Sie sich in der Wildnis des Tales von Faergbail wiederfinden: es wird früher Morgen sein und die Sonne wird rot im Osten aufgehen. Es ist wichtig zu wissen, welche Position die Sonne zu welcher Tageszeit innehat, da Sie zu Anfang des Spieles noch über kein kompaßähnliches Hilfsmittel verfügen.

Das Entwicklungsteam

Spielkonzept	Olaf 'Olsen' Barthel Veith Schörgenhammer Mathias Kästner
Programm	Olaf Barthel (AMIGA) Holger Heinrich (IBM PC) Dieter Klimow (ATARI ST)
Daten & Nachforschung	Veith Schörgenhammer
Graphiken	Mathias Kästner
Zusätzliche Graphiken	Rainer Michael
Graphikkonvertierung	Holger Heinrich (IBM PC) Dieter Klimow (ATARI ST)
Musik	Andreas Starr (AMIGA) Karsten Obarski (ATARI ST) Holger Gehrman (ATARI ST)
Spieletester	Oliver Assel Frank Fenske Mathias Kästner Stefan Deppmeier Michael Vaeth Karl Heinz Teichmann Werner Hantke Dimitrios Dimai Kotsis

Handbuchtext

Olaf Barthel
Veith Schörgenhammer

Handbuchillustrationen

Holger Gehrman
Omega Design
Mathias Kästner

Handbuchgestaltung

Uwe Schaffmeister
Dimitrios Dimai Kotsis
Uwe Grabosch

Satz und Repro:

Uwe Schaffmeister

Schriftzug:

Hans Georg Witte

Coverillustration

Celal Kandemiroglu

Covergestaltung

Uwe Schaffmeister

Hans Georg Witte

Koordination

Uwe Grabosch
Holger Gehrman

Copyrights 1990 by

reLINE Software GmbH
West Germany

Besonderer Dank gilt Stefan Deppmeier (Ideen für das Konzept), Oliver Stephanus (Charakterklassen und Tips) sowie Bernd und Jens bei Com-Data Hannover (für schnelle Hilfe, als die Festplatte crashte).

Dieses Handbuch ist urheberrechtlich geschützt.

Nachdruck, auch auszugsweise, nur mit schriftlicher Genehmigung.