

DIE GEMEINSCHAFT

*Verfasst von
Batlin von Britain*

*Mit Ergänzungen von
Sir John*



ÜBER DIESES HANDBUCH

Grundlage dieses Handbuch war die bestehende Übersetzung von 1992. Die originalen Grafiken und das ursprüngliche Layout habe ich grundsätzlich beibehalten. Die meisten Grafiken wurden nur für diese Ausgabe nochmals frisch eingescannt. Mein herzlicher Dank dafür und seine wertvollen Hinweise zum Nachbau des Layouts von Craig Miller geht an Tribun Dragon.

Der Text der Übersetzung wurde fehlerbereinigt und überarbeitet und in neuer Rechtschreibung verfasst. Bezeichnungen und Begrifflichkeiten wurden dem neuen deutschen Sprachpatch für *ULTIMA 7 - The Black Gate* angeglichen und korrespondieren nun mit den bestehenden Übersetzungen von Ultima V Lazarus und Ultima 6 Project.

Besonderheiten meines deutschen Sprachpatches werden im Anhang dieses Buches gesondert behandelt.

Gesetzt wurde das Buch in Din-A4 Größe. Es wurde aber darauf geachtet, dass für bibliophile Nutzer auch ein eventueller Ausdruck in „Buchformat“ (Größe Din-A5) möglich und lesbar ist.

Für Fragen und Anmerkungen bin ich immer ansprechbar.
Ich wünsche Euch viel Freude mit diesem Buch!

SirJohn

Umschlaggestaltung
Joachim Henkel

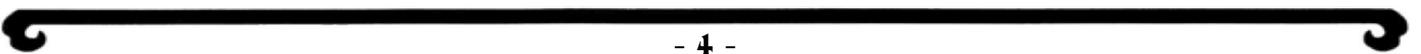
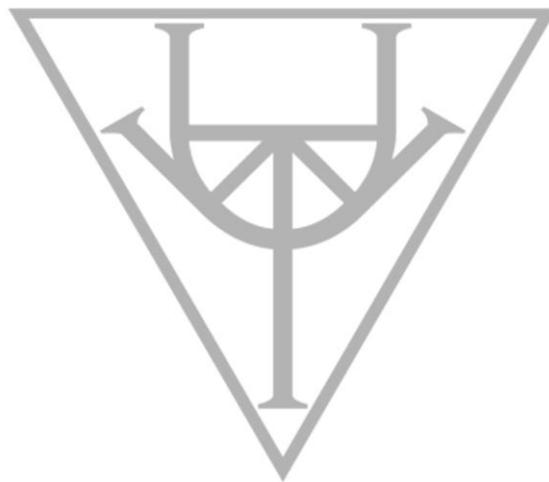
Lektorat & Redaktion
John Kehl

Version 2.2.75

Mail: serendipitous@udic.org
Web: <https://sirjohn.de>
Blog: <https://www.ungesundes-halbwissen.de>

Inhalt

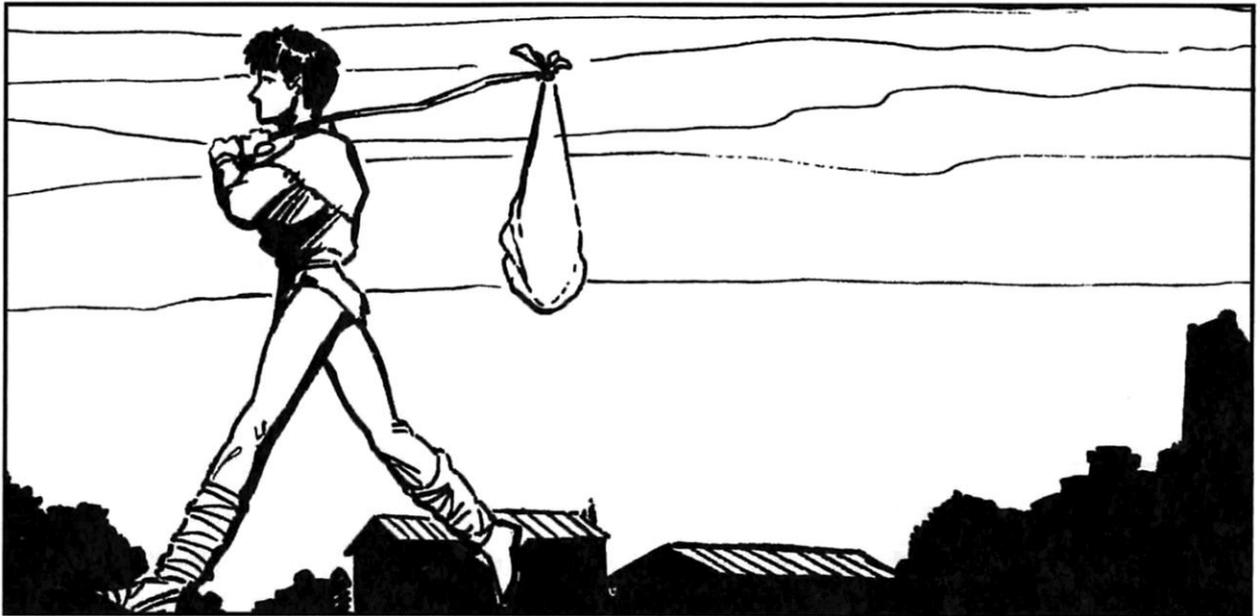
DAS BUCH DER GEMEINSCHAFT	5
I. GRUß AN DEN REISENDEN	5
II. DIE GESCHICHTE BATLINS – DER ERZÄHLUNG ERSTER TEIL	6
III. DER ALTE MANN UND DIE RÄUBER.....	8
IV. DIE GESCHICHTE BATLINS – DER ERZÄHLUNG ZWEITER TEIL	9
V. DIE BEIDEN BRÜDER UND DER SCHWINDLER	10
VI. DIE GRÜNDUNG DER GEMEINSCHAFT.....	12
VII. DIE GENEHMIGUNG DES WEISEN LORD BRITISH.....	13
VIII. DER WERT DER TUGENDEN UND	15
DIE TUGEND DER WERTE.....	15
IX. DIE TRIADE DER INNEREN STÄRKE.....	16
X. DIE PHILOSOPHIE DER GEMEINSCHAFT.....	17
EINE NEUINTERPRATATION DER GESCHICHTE BRITANNIAS.....	19
I. DAS ANTIKE SOSARIA	19
II. DIE ZEITEN DER FINSTERNIS	19
III. DAS ERSTE ZEITALTER DER FINSTERNIS.....	20
IV. DIE RACHE DER HEXE	20
V. EXODUS	21
VI. DER AUFSTIEG BRITANNIAS.....	22
VII. DIE HERAUSFORDERUNG DES AVATAR	22
VIII. KRIEGER DES SCHICKSALS.....	23
IX. DER FALSCHER PROPHET.....	24
X. DIE LETZTEN ZWEIHUNDERT JAHRE	25
DER REISEBEGLEITER DER GEMEINSCHAFT	26
I. DIE STÄDTE UND GEMEINDEN VON BRITANNIA	26
II. DER HANDEL BRITANNIAS	30
III. DIE RUNENSCHRIFT VON BRITANNIA.....	34
IV. DIE WAFFEN VON BRITANNIA	35
V. DIE GESCHICHTE UND DIE SITTEN DER ABENTEURER-KLASSEN	37
VI. DIE TIERE UND UNTIERE VON BRITANNIA	39
DAS BUCH DES ARCHAISCHEN WISSENS.....	47
I. DAS ZAUBERBUCH DES MAGIERS	47
II. DIE REAGENZIEN DES MAGIERS	48
III. DIE WORTE DER MACHT.....	51
IV. BESCHWÖRUNGEN AUSSPRECHEN.....	52
V. ZAUBERFORMELN	52
VI. KOSMOLOGIE.....	62
APPENDIX.....	63
MITWIRKENDE.....	68



Das Buch der

GEMEINSCHAFT

– aufgezeichnet von Batlin von Britain



I. Gruß an den Reisenden

Guten Morgen, verehrter Freund und Reisender!

Wundert Euch nicht über meine Anrede, denn es ist nicht wichtig, zu welcher Tageszeit Ihr dieses Büchlein zur Hand nehmt-ich sage „Guten Morgen“, weil in diesem Moment ein neuer Tag für Euch beginnt und die Morgenröte der Erleuchtung am Horizont Eures Lebens heraufzieht. Es ist auch nicht von Bedeutung, ob Ihr Eure Heimat jemals verlassen habt oder sie vielleicht niemals verlassen werdet – ich nenne Euch einen Reisenden, weil Ihr im Begriff seid, in ein neues Land aufzubrechen. Dieses Land, verehrter Freund, seid Ihr selbst. Denn wie sagte doch der Dichter so schön: „Nach innen führt der geheimnisvolle Weg“.

So hege ich die bescheidene Hoffnung, dass die nachfolgende Erzählung Euch dazu verhelfen wird, eine Reise in die verborgenen Tiefen Eures inneren Seins anzutreten. Möge diese Schrift dann nicht nur einen neuen Tag, sondern eine neue Geburt für Euch bedeuten!

II. Die Geschichte Batlins

Der Erzählung erster Teil



Ich habe es versäumt, mich vorzustellen. Mein Name ist Batlin, Batlin von Britain, um genau zu sein, und es ist meine Aufgabe, Euch, geehrter Leser, vertraut zu machen mit der Geschichte der Gemeinschaft, die so innig mit meiner eigenen verflochten ist, dass ich ein paar Worte über meine Herkunft und meinen Lebensweg vorausschicken muss.

Geboren wurde ich in den Wäldern, die die Stadt Yew umgeben, die man auch die Stadt der Gerechtigkeit nennt. Aufgezogen nach altem Druidenbrauch, lehrte man mich schon früh, gerecht und offen im Umgang mit anderen zu sein, und ich darf von mir behaupten, dieser Lehre mein Leben lang treu gefolgt zu sein.

Obwohl es mich als Kind immer in die Natur gezogen hatte, obwohl mir die Bäume, die Vögel und die Sterne meiner Heimat als die schönsten auf der ganzen Welt erschienen, beschloss ich, mein Leben in den Dienst der Menschen zu stellen. Also verließ ich meine Heimat, um in der Welt mein Glück zu suchen.

Zu jener Zeit herrschte Krieg unter den Fürsten Britannias und drohte das ganze Land zu verwüsten. Es blieb mir daher nichts anderes übrig, als ein Kämpfer in der Stadt Jhelom zu werden. Hier lernte ich mich zu verteidigen, und ich erwarb den nötigen Mut, um in der Schlacht zu überleben, doch als der Krieg schließlich zu Ende ging, halfen mir diese Fähigkeiten nur noch wenig. Ohne Arbeit und völlig mittellos begab ich mich in die Hauptstadt Britain, in der Hoffnung, dort einen neuen Lebensinhalt zu finden.

Um nicht zu verhungern, wurde ich Barde im Gasthaus „Zum Blauen Eber“. Zwar habe ich mich nie für besonders musikalisch gehalten, aber da meine Stimme laut und kräftig war und es niemanden sonst gab, der über mehr Talent verfügte als ich, ließ ich mich auf das Angebot des Wirts ein. Ich hatte einen schweren Stand, denn die Saiten meiner Mandoline rissen lieber, als mich auf ihnen spielen zu lassen, und das Publikum reagierte auf meine ungeschulte Stimme zunächst mit Buhrufen und faulen Tomaten. Nichtsdestotrotz ließ ich mich von den heroischen Taten, die ich in meinen Liedern besang, beflügeln und ein Funke meiner Begeisterung sprang wohl das eine oder andere Mal auch auf mein Publikum über. Nicht ohne Stolz vermerke ich hier, dass meine Balladen auch heute noch in das Repertoire jedes guten Bardens gehören. Ich zweifle allerdings nicht daran, dass der jeweilige Interpret



meine Lieder traditionsgemäß als seine eigenen ausgeben und mich so um den verdienten Ruhm bringen wird.

Mein Schicksal nahm eine bedeutsame Wendung, als ich, noch in Britain weilend, die Bekanntschaft zweier bemerkenswerter Personen machte. Sie waren Zwillinge, Elizabeth und Abraham mit Namen, und in der Gestalt dieses Geschwisterpaars ging mir eine ganz neue Welt auf, die Welt des Wahren, Guten und Schönen – kurz: Ich betrat das unermessliche Reich der Philosophie. Viele Stunden verbrachten wir damit, uns in weltanschaulichen Diskussionen zu ergehen, wobei es wohl auch einmal vorkommen konnte, dass unsere Stimmen lauter wurden.

Dennoch wurden wir gute Freunde, weswegen ich hier, aus Rücksicht auf die Privatsphäre dieser beiden großen Geister, auch keine weiteren Einzelheiten aus ihrem Leben preisgeben will.

Was meinen beruflichen Werdegang betrifft, so endete mein Bardendasein, als ein Magier aus Moonglow, der einer meiner Aufführungen beigewohnt hatte, an mich herantrat und mich bat, sein Gehilfe zu werden. Da mich das Handwerk der Magie schon immer fasziniert hatte, willigte ich begeistert in seinen Vorschlag ein und wurde sein Lehrling. Mehr als alles andere beeindruckte mich seine Lehre, dass Ehrlichkeit die unbedingte Voraussetzung sei, um sich erfolgreich mit der höheren Welt der Geister in Verbindung zu setzen, ohne dabei um den Verstand zu kommen.

„Wer außerhalb der Gesetze der Wirklichkeit zu leben begehrt“ pflegte er zu sagen, „der muss vor allem ehrlich sein.“ Er war ein großartiger Lehrer. Mit tiefer Trauer im Herzen beendete ich meine Studien der magischen Künste, als mein Meister schließlich hochbetagt diese Welt verließ, um sich in einer höheren und besseren für die Ewigkeit einzurichten.

Mit Elizabeth und Abraham an meiner Seite versuchte ich, meinen Kummer über das Ableben des Meisters im Wein zu ertränken. Wir saßen zu dritt im „Blauen Eber“ und sannen den Geheimnissen des Lebens und des Todes nach, als uns zu vorgerückter Stunde plötzlich ein Licht aufging. Wir erkannten, dass unserem Leben jeder höhere Sinn abgeht und dass wir etwas brauchten, in dessen Dienst wir unser Leben stellen könnten.

In jugendlichem Überschwang schlossen wir, schon nicht mehr ganz klar im Kopfe, einen Pakt, dass jeder von uns dreien seinen eigenen Weg gehen und das nächste Jahrzehnt auf Reisen verbringen sollte, auf der Suche nach Abenteuern und sich selbst. Wir verabredeten, uns in genau zehn Jahren im „Blauen Eber“ wiederzutreffen. Unser Abschied war traurig und voller Melancholie, aber auch aufregend, denn ich ahnte, dass in diesem Moment ein ganz neues Kapitel im Buch meines Lebens aufgeschlagen wurde.

III. Der alte Mann und die Räuber



Auf der Straße, die aus Britain herausführt, begegnete mir ein alter Mann, dem die Jahre schwer auf den Schultern lasteten. Sein Geist jedoch war noch frisch und voller Tatendrang. Wir gingen ein Stück des Weges gemeinsam, und er erzählte mir die folgende Geschichte, die ich Euch, geneigter Leser, um ihrer schönen Moral willen erzählen möchte.

Während der alte Mann vor Jahren einmal nichts Böses ahnend durch den Wald ging, wurde er von einer Bande wilder Räuber überfallen und entführt. Er hatte gerade die Familie seines Neffen verlassen und hatte sonst weiter keine Angehörigen auf der Welt. Ach, wehe den Entführten, die niemanden haben, um ihr Lösegeld zu bezahlen!

Schon bald begannen die Entführer ihren Gefangenen, der für sie so ganz ohne Nutzen war, zu verabscheuen, und sie beschlossen, ihn umzubringen. Der eine wollte ihn aufhängen, der andere ihn erstechen. Ein Dritter sprach sich fürs Verbrennen aus, während der Vierte ihn im Fluss ertränken wollte. So heftig stritten sie sich über die angemessene Todesart, dass sie schließlich aufeinander losgingen und den alten Mann darüber ganz vergaßen. Dieser aber packte die Gelegenheit beim Schopfe und entfloh seinen Mördern. Als die Räuber bemerkten, dass ihr Gefangener verschwunden war, machten sie sich gegenseitig die heftigsten Vorwürfe, griffen zu ihren Waffen und kämpften solange fort, bis alle Viere schließlich tot darniederlagen.

Der alte Mann kehrte später in den Schoß der Familie seines Neffen zurück, und alle waren froh über den glücklichen Ausgang. Er hatte gelernt, dass Einigkeit eine notwendige Voraussetzung zum Überleben ist, denn im Gegensatz zu jenen streitsüchtigen Räubern war er es, der trotz seines fortgeschrittenen Alters noch vielen Lebensjahren entgegensehen konnte.

IV. Die Geschichte Batlins

Der Erzählung zweiter Teil



Meine Reise führte mich nach Trinsic, wo ich auf eine Gruppe bewaffneter Männer stieß, die mich sehr beeindruckte. Die meisten Krieger, die ich kannte, zeigten zwar großen Mut und Geschicklichkeit auf dem Schlachtfeld, waren aber in Friedenszeiten nichts als gewöhnliche Schläger und Raufbolde. Diese jedoch waren keine einfachen Kämpfer, sondern Paladinritter. Nicht nur als geschickte Schwertkämpfer und Reiter zeichneten sie sich aus, sondern auch durch ihre Bildung und ihre guten Umgangsformen überragten sie ihre Zunftgenossen. Vor allem aber stand ihr Leben

im Zeichen der Ehre. Verständlicherweise war ich sehr stolz, als diese Männer mich aufforderten, ihrer Gruppe beizutreten, und dankbar nahm ich diese Einladung an. Die nachfolgenden Jahre waren ebenso aufregend wie lehrreich für mich. Wir zogen durchs Land, kämpfend für Recht und Ehre, und leisteten den Bedürftigen Beistand!

Während eines dieser Abenteuer wurde ich verletzt und war gezwungen, ohne meine Genossen in Minoc zurückzubleiben. Ein Heiler teilte mir mit, dass ich ohne die richtige Behandlung (für welche er einen lächerlich hohen Preis forderte) wahrscheinlich sterben würde.

Zornig schickte ich ihn fort, und nach kurzer Zeit heilten meine Wunden von selbst. Ich lernte dadurch, dass der Heilungsprozess vor allem eine Sache des Gemüts ist und dass man jenen Quacksalbern, die für bare Münze Heilung versprechen, in keinem Falle trauen darf.

Zu jener Zeit brauchte die Stadt Minoc gerade einen Kesselflicker, und ich hatte mir, während ich mich noch auf dem Wege der Besserung befand, mit kleinen Erfindungen und Reparaturarbeiten ein paar Goldstücke verdient.

Mir war vorher niemals klar gewesen, wie sehr eine Stadt auf ihren Kesselflicker angewiesen ist und wie sehr es die Einwohner zu schätzen wissen, wenn sich jemand für sie aufopfert und sich um die kleinen Probleme ihres Alltags kümmert. Einige Jahre blieb ich in Minoc und führte dort ein angenehmes Leben, bis mich schließlich wieder das Fernweh übermannte und ich voller Tatendrang meine Reise fortsetzte.

Zunächst schloss ich mich einer Gruppe von Jägern an, deren Gesinnung entgegen der Volksmeinung keineswegs primitiv, sondern im Gegenteil hochgeistig und edelmütig war. In der Tat erinnerten mich ihre Sitten und

Gebräuche an meine Druidenkindheit in Yew – mit dem einen, bedeutenden Unterschied, dass diese Jäger den wunderbarsten Wein tranken, den meine Zunge je zu kosten bekommen hat. Dieser Wein kam aus der alten Kellerei in Skara Brae, welche die Feuersbrunst, die vor Jahren auf dieser Insel wütete, überstanden hatte. Später habe ich eine Pilgerfahrt dorthin unternommen, aber was ich dort erlebte, hat mich so sehr erschüttert, dass ich mir geschworen habe, niemals einer Seele davon zu berichten.

Nachdem ich mich von den Jägern getrennt hatte, verschenkte ich all mein Hab und Gut und wanderte monatelang ziellos umher. Endlich kam ich nach New Magincia, wo ich Schäfer wurde. Es war eine Zeit, die ich in nahezu vollkommener Einsamkeit zubrachte. Ich lernte in diesen zwei Jahren, mit dem Wenigsten auszukommen, mich von den Menschen unabhängig zu machen und vor allem: bescheiden und demütig zu sein.

Als ich merkte, dass fast zehn Jahre seit meiner Trennung von Elizabeth und Abraham ins Land gegangen waren, machte ich mich schließlich mit dem Gefühl, ein besserer Mensch geworden zu sein, auf den Rückweg.

V. Die beiden Brüder und der Schwindler



Auf dem Wege von New Magincia nach Britain fiel mir ein kleines Bergwerk auf, in dem zwei Brüder arbeiteten. Sie begrüßten mich zwar mit Argwohn, erzählten mir aber dennoch ihre Geschichte, die ich Euch hier nicht vorenthalten will.

Als der Vater jener beiden Brüder starb, hinterließ er ihnen eine kleine Landkarte, auf der ein Stück Land eingezeichnet war, das wertvolle Erze enthielt. Dem damals geltenden Gesetz zufolge konnte Land nur im Namen einer Person beansprucht werden, und dies führte zum Streit.



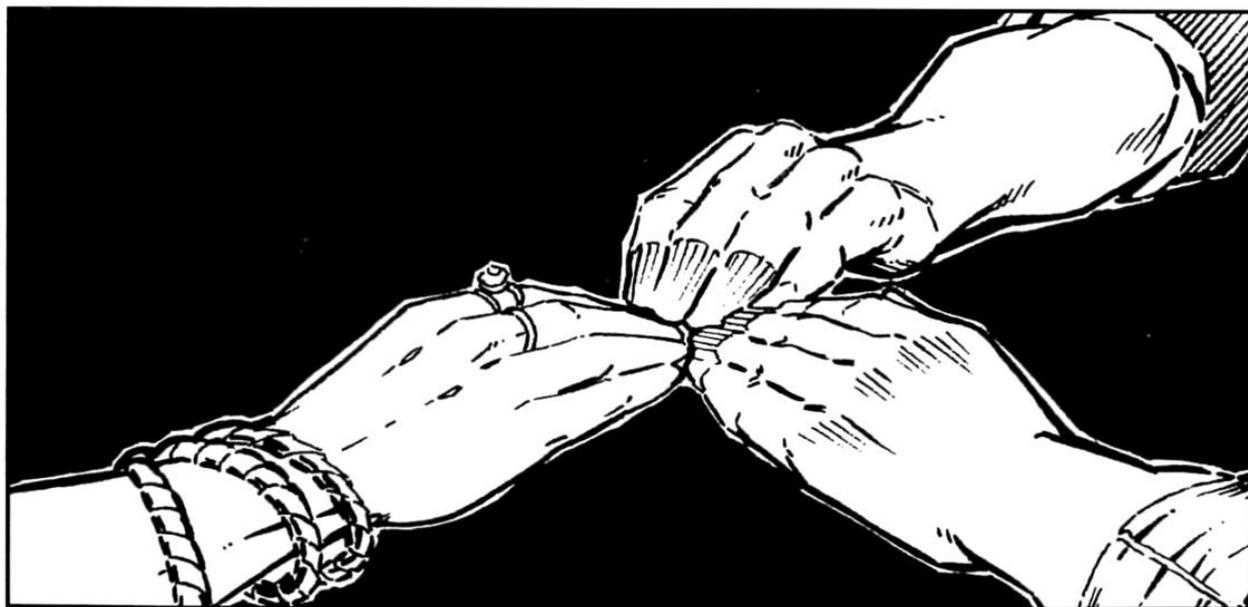
Der eine Bruder war der ältere, der andere jedoch war gewandter und klüger, und jeder der beiden bestand darauf, dass das Land in seinem Namen eingetragen werden müsse. Jeder verdächtigte den anderen, dass er das Land heimlich für sich beanspruchen würde, weswegen sie sich Tag und Nacht bespitzelten und ihre Arbeit darüber vernachlässigten.

Eines Tages trafen sie einen Fremden, der von sich behauptete, ein erfahrener Bergmann zu sein. Er versicherte ihnen, dass ihre Mine klein sei und ohnehin nicht viel Gewinn abwerfen könne. Da er selbst auf dem Wege sei, ein Stück Land für sich zu beanspruchen, schlug er den Brüdern vor, ihr Bergwerk für sie anzumelden und auf diese Weise ihren Streit zu schlichten. Wenn sie Interesse hätten, würde er ihnen dann seine eigene, wesentlich reichere Mine zum Vorzugspreis verkaufen, da er sich ohnehin aus dem Geschäft zurückziehen wolle. Das anfängliche Misstrauen der Brüder ward schnell durch Habgier ersetzt, und sie machten sich an die Arbeit, bauten Tag und Nacht das Erz ab in Erwartung der Rückkehr des Fremden. Dieser stellte sich jedoch nicht wieder ein, so dass sie nach einigen Monaten, wieder misstrauisch geworden, in die Hauptstadt zogen, um nach dem Rechten zu sehen und den Ertrag ihrer Arbeit zu verkaufen.

Doch zu spät erfuhren sie, dass der Fremde ihr Land nicht nur in seinem Namen eingetragen, sondern auch sogleich für ein Vermögen verkauft hatte, mit der Folge, dass die Brüder nun des Diebstahls angeklagt und für viele Jahre ins Gefängnis von Yew geworfen wurden.

Ihr trauriges Schicksal lehrte sie, sich gegenseitig mehr zu vertrauen, da ein Mann, der nicht einmal seinem Bruder traut, immer verwundbar ist. Ich war übrigens nicht wenig erstaunt, als die Brüder mir mitteilten, dass ihre jetzige Mine im Namen ihres Vaters eingetragen war.

VI. Die Gründung der Gemeinschaft



Ich war übergelukkig, als sich Elisabeth und Abraham sicher und wohlbehalten im „Blauen Eber“ einstellten. Wie Ihr Euch denken könnt, war es ein überschwängliches Wiedersehen. Die Geschichten, die sie mir erzählten, waren erstaunlich, mein lieber Freund und Reisender – aber es steht mir, wie bereits erwähnt, nicht zu, sie hier wiederzugeben, da dies einem Einbruch in die Privatsphäre meiner Freunde gleichkäme. Nicht alle unsere Erinnerungen waren angenehm. Es schien, dass die meisten Einwohner Britannias mehr daran interessiert waren, sich selbst zu helfen, als andere zu unterstützen. Als Reisende, die überall, wo sie einkehrten, fremd waren, kannten wir nur zu gut die misstrauischen Blicke und kalten Augen, mit denen wir überall gemustert wurden.

In jedem Ort gab es Leute, denen das Nehmen seliger war als das Geben und die sich benahmten, als ob die ganze Welt ihnen etwas schuldete. Vor allem aber hatten wir Menschen kennengelernt, die zutiefst unglücklich waren, weil sie etwas suchten, das nirgendwo zu finden war.

Wir hatten auch viel über die Geschichte Britannias gelernt. Es hatte einmal eine Zeit gegeben, in der das Leben in diesem Land zwar unsicherer, dafür aber umso aufregender und ruhmreicher gewesen war. Es verlangte uns nun, diesen glorreichen Teil der britannischen Geschichte wiederaufleben zu lassen. Nach unendlich langen Diskussionen beschlossen wir, eine Gesellschaft zu gründen und sie „Die Gemeinschaft“ zu nennen. Abraham schlug vor, dass ich zu Lord British gehen, ihm unsere Gemeinschaft vorstellig machen und seine Genehmigung einholen sollte, um so unserem Unternehmen noch einen offiziellen Anstrich zu verleihen. Ich willigte ein, ahnte dabei jedoch nicht, welch schwierige Aufgabe mir bevorstand.

VII. Die Genehmigung des weisen Lord British



Ich war verständlicherweise sehr aufgeregt, als ich mich vor dem Thron des weisen Lord British einfand. Ich stand in einer langen Reihe von Untertanen, während unser Herrscher damit beschäftigt war, Erlasse zu verkünden und unzählige Schriftrollen zu unterzeichnen. Obwohl ich stundenlang warten musste, bevor ich schließlich an der Reihe war, fühlte ich mich gänzlich unvorbereitet, als sein fester Blick mein Auge traf und seine majestätische Stimme mich aufforderte, mein Anliegen vorzutragen.

Ich hätte einen bescheidenen Wunsch zu äußern, sagte ich mit so viel Demut in der Stimme wie nur möglich. Meine Kameraden und ich wollten eine philosophische Gesellschaft mit dem Namen „Die Gemeinschaft“ gründen, und wir ersuchten dafür seine Zustimmung. Lord British fragte mich daraufhin, wer aus dieser Gemeinschaft einen Nutzen ziehen würde. Niemand, antwortete ich offenherzig, da es hierbei nicht um die Erwirtschaftung materieller Profite gehe, sondern um...

Ohne mich zu Ende anzuhören, entließ mich Lord British mit einer Handbewegung, als ob er eine Fliege verscheuchen wolle.

Ich war untröstlich und beschämt, als ich Elizabeth und Abraham vom Ausgang meiner Audienz Bericht erstattete. Elizabeth meinte, Lord British würde wohl einen Tribut von uns erwarten. Sie schlug vor, alle unsere Besitztümer zu verkaufen und die Einnahmen Lord British zu Füßen zu legen. Gesagt, getan. Als ich mich das nächste Mal vor dem Thron des weisen Lord British einfand, war es in Begleitung einiger kurzfristig angeheuerter Handwerksburschen, die drei Truhen schleppten, in denen sich etwa tausend Goldstücke befanden. Mit diesem Zeichen unserer Ergebenheit erhoffte ich, mir diesmal mehr Gehör zu verschaffen.



Voller Selbstvertrauen hub ich zu sprechen an, als die Reihe an mir war. Ich wolle mit ihm, Seiner Majestät, über die Gemeinschaft sprechen, sagte ich mit fester Stimme, nicht jedoch ohne vorher einen angemessenen Tribut zu entrichten. Während ich auf die Truhen deutete, wurde mir plötzlich klar, dass ich zu sprechen begonnen hatte, ohne dass ich dazu aufgefordert worden war. Und ohne mich auch nur eines Blickes zu würdigen, befahl Lord British den Handwerksburschen, zunächst die Truhen und dann auch mich fortzuschaffen!

Wer beschreibt meine Verlegenheit, als ich Elizabeth und Abraham von dieser erneuten Niederlage in Kenntnis setzen musste! Unser gemeinsamer Traum schien niemals Wirklichkeit zu werden. Wir waren der Verzweiflung nahe. Besonders ich konnte tagelang an nichts anderes denken als an meine Schmach und Demütigung vor dem Thron. Eines Morgens war ich so gedankenverloren, dass ich einen herannahenden Bettler erst bemerkte, als er mich mit den folgenschweren Worten ansprach: „Ein Goldstück für jemanden, dessen Wert nicht belohnt wurde“. Augenblicklich kam mir die Erleuchtung. Der Bettler muss gedacht haben, ich sei verrückt geworden, als ich ihm unsere tausend Goldstücke gab. Während er noch ungläubig über meine Großzügigkeit staunte, lief ich unverzüglich in den Palast zurück.

Zunächst weigerte sich Lord British, mich zu empfangen, aber ich flehte den Palastdiener solange an, bis mir schließlich eine Audienz gewährt wurde. Als ich wieder vor dem Thron stand, war mir die Erleuchtung wohl immer noch anzusehen, denn Lord British hörte mir aufmerksam zu, während ich also sprach:

„Unsere Vereinigung, die Gemeinschaft, wird ein Verband gleichgesinnter, nach Wahrheit strebender Geister sein, die es sich zur Aufgabe machen, unser zerrissenes Land wieder zu vereinigen. Wir werden das Vertrauen und das Verständnis unter allen Einwohnern Britannias fördern, und mit Eurer Zustimmung wird unsere Gesellschaft den Menschen lehren, nach Würde und Wert zu streben, statt nach persönlicher Bereicherung. Zu diesem Zwecke erbitte ich Eure Anerkennung der Gemeinschaft.“

Nach einer langen Pause antwortete Lord British.

„Batlin, Eure Ausdauer und Hartnäckigkeit soll belohnt werden. Zwar ist es mir herzlich gleichgültig, was Eure Gemeinschaft von mir verlangt, und noch gleichgültiger ist mir, was sie für mich zu tun gedenkt, aber solange sie meinen Untertanen dient, will ich Euch meine Zustimmung nicht verweigern.“

Und so wurde die Gemeinschaft geboren.

VIII. Der Wert der Tugenden und die Tugend der Werte



Als die Philosophie der Gemeinschaft in meinem Geiste Gestalt annahm, lag es mir fern, die Acht Tugenden des Avatar durch eine Ansammlung von Gemeinplätzen zu ersetzen. Ich möchte daher an dieser Stelle noch einmal nachdrücklich darauf hinweisen, dass die Gemeinschaft die Acht Tugenden des Avatar voll unterstützt.

Da ich selbst jemand bin, der sein Leben lang versucht hat, nach Maßgabe dieser Tugenden zu leben, weiß ich aber auch, wie unmöglich es ist, ihnen vollkommen gerecht zu werden. Selbst der Avatar hat es ja nicht immer und in jeder Situation vermocht, und wer kann schon von sich behaupten, dass er in jedem Augenblick seines Lebens ehrlich und aufrichtig gewesen ist? Wer darf für sich in Anspruch nehmen, jederzeit gerecht, mitleidsvoll, ehrenhaft, moralisch, heldenmütig, aufopfernd und bescheiden gewesen zu sein?

Die Philosophie der Acht Tugenden dient vor allem dazu, uns auf unsere menschlichen Unzulänglichkeiten aufmerksam zu machen. War es nicht an der Zeit, so fragte ich mich, diese Mängel zu beheben, anstatt uns immer nur an sie zu erinnern? Die Philosophie der Gemeinschaft zielt darauf ab, unsere Schwächen auszumerzen, indem man sie an ihrer Wurzel packt. Es ist eine Philosophie der Stärke und der Zuversicht, die sich an drei Grundwerten orientiert, welche ich unmittelbar von meiner persönlichen Lebenserfahrung abgeleitet habe.

Diese Philosophie ist heute bekannt als die „Triade der inneren Stärke“.



IX. Die Triade der inneren Stärke

Die Triade der inneren Stärke erfordert eine strenge geistige Selbstdisziplin. Nur mit großer Anstrengung kann es gelingen, die Triade erfolgreich anzuwenden und den größtmöglichen Nutzen daraus zu ziehen.

Der erste Grundsatz ist das „Streben nach Einigkeit“. Wer nach dieser Maßregel lebt und handelt, arbeitet mit anderen zusammen, um einen Zustand zu erreichen, wo schließlich jeder am Gemeinwohl teilhat und davon profitiert. Wir haben aus der Parabel vom „Alten Mann und den Räubern“ gelernt, wie lebenswichtig Einigkeit vor allem in Krisenzeiten ist, wenn es gilt, folgenschwere Entscheidungen zu treffen. Denn Leute, die nicht miteinander arbeiten, arbeiten gegeneinander!

Der zweite Grundsatz der Triade der inneren Stärke lautet: „Vertraue deinem Nächsten“. Er lässt sich in die Tat umsetzen, indem man davon absieht, seine Nächsten zu verdächtigen und anzuklagen, weil man dadurch nicht nur seine Mitmenschen, sondern auch sich selbst beschränkt. Die Parabel von den zwei Brüdern und dem Schwindler hat uns gezeigt, wie verwundbar man wird, wenn man nicht einmal seinem Bruder traut. Ohne gegenseitiges Vertrauen bleibt das, wonach wir alle streben, unerreichbar, und anstatt uns zu helfen, legen wir uns Hindernisse in den Weg.

Der dritte Grundsatz der Triade lautet: „Nur dem Würdigen wird Belohnung zuteil“. Auf den Alltag bezogen, bedeutet das, größeren Wert auf die eigenen Leistungen zu legen, statt nur nach persönlicher Bereicherung zu streben. Die Parabel von der „Genehmigung des weisen Lord British“ hat uns eindringlich vor Augen geführt, dass man nicht erwarten darf, etwas umsonst zu bekommen. Wer belohnt werden möchte, muss sich zuerst der Belohnung würdig erweisen!

X. Die Philosophie der Gemeinschaft



Der Fachausdruck für die Philosophie der Gemeinschaft, den ich übrigens nicht selbst geprägt habe, ist „sanguine Erkenntnis“. Weniger gelehrt ausgedrückt, bedeutet das etwa so viel wie „fröhliche Wissenschaft“, und das ist zweifellos die beste Kennzeichnung unserer Philosophie, die ich mir vorstellen kann.

Solange man sich selbst vertraut und voller Zuversicht ist, bleibt man empfänglich für die Gelegenheiten, die einem das Leben immer wieder bietet. Ich glaube fest daran, mein verehrter Freund und Reisender, dass auch Ihr Euch diese Weisheit zu Eigen machen solltet.

Ohne Vertrauen sieht man die Welt in einem falschen Licht und verpasst die besten Gelegenheiten. Dieser traurige Zustand einer „hitzen“ Vernunft hält heute die Mehrheit der Einwohner unseres Landes in seiner eisernen Umklammerung. Eine solche „hitze“ Person lebt in einer Welt der Einbildung und verwickelt sich in emotionale Widersprüche, die unmittelbar das Versagen nach sich ziehen. Für diesen vom Fieber des Versagens angesteckten Menschen käme es darauf an, zu erkennen, dass sein Leben nicht nur aus einem eng geknüpften Netz von persönlichen Niederlagen besteht. Alle seine Gedankengänge müssen gleichsam neu gewoben werden, um aus ihm eine selbstbewusste Persönlichkeit zu machen.

Dies ist niemals eine leichte Aufgabe, denn sie erfordert strenge Selbstbeobachtung, was oft mit Schmerzen verbunden ist. Aber, wie wir in der Gemeinschaft zu sagen pflegen: „Zuweilen muss man den Schmerz erdulden, um Heilung zu finden“.



Es ist eine der schwierigsten Aufgaben unseres Lebens, zu akzeptieren, dass wir von unseren Mitmenschen abhängig sind. Wir fürchten die Zurückweisung, die versteckten Motive und den möglichen Betrug von anderen. Sich damit abzufinden, dass wir unseren Mitmenschen vertrauen müssen, erfordert den Mut, auf dünnem Eis zu wandeln. Um das Fieber zu heilen, müssen wir jede Faser unseres Daseins diesem Unternehmen widmen.

Wir in der Gemeinschaft haben diesen Weg eingeschlagen, und mit offenen Armen, mein lieber Freund und Reisender, heißen wir Euch in der Gemeinschaft willkommen. Nur gemeinsam können wir unser hochgestecktes Ziel erreichen!



Eine Neuinterpretation der

GESCHICHTE BRITANNIAS

*- zum Teil auf historischen Fakten beruhend und vom Verfasser,
Batlin von Britain, mit einer zeitgemäßen Interpretation versehen.*

I. Das antike Sosaria

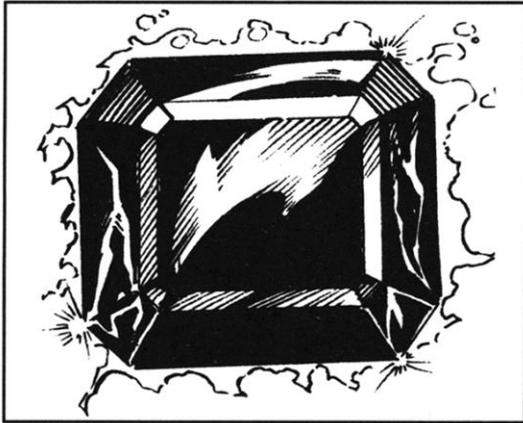


Lange bevor das Königreich Britannia gegründet wurde, war dieses Land unter dem Namen Sosaria bekannt. Es war kaum mehr als eine Ansammlung kriegerisch gesinnter Stadtstaaten und feudaler Lehnsgüter, worunter vor allem die Landbevölkerung sehr zu leiden hatte. Es war der weise Lord British, damals der Herrscher des Stadtstaats Britain, der die Länder und die Völker Britannias schließlich vereinigte.

II. Die Zeiten der Finsternis

Die Zeiten der Finsternis heißen aus gutem Grunde so, denn es waren Zeiten, in denen das Land im Zeichen des Terrors und dunkler Mächtschaften stand. Man darf wohl auch behaupten, dass die Einwohner Britannias in diesen Zeiten am weitesten von der Erleuchtung entfernt waren und geistige Bestrebungen so gut wie keine Rolle spielten.

III. Das erste Zeitalter der Finsternis



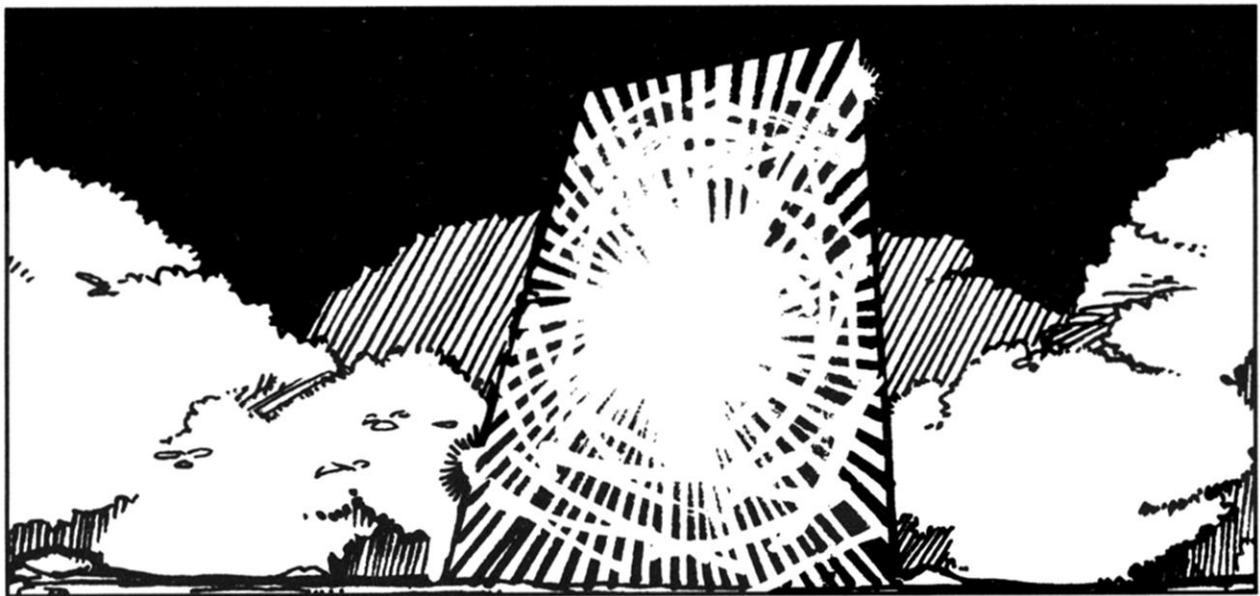
Der Anfang des ersten Zeitalters der Finsternis lässt sich auf den Zeitpunkt der Ankunft eines Hexenmeisters namens Mondain datieren.

Der Vater Mondains hatte sich geweigert, mit seinem Sohn das Geheimnis der Unsterblichkeit zu teilen, und ihr Streit endete mit dem Tode des Vaters. Geplagt von schlechtem Gewissen und aus Furcht vor gerichtlicher Verfolgung, wendete

Mondain seine ganze magische Kraft, die er einem schwarzen Zauberstein verdankte, gegen die Fürstentümer von Sosaria.

In seiner Verzweiflung berief Lord British einen Helden, um das Reich zu verteidigen. Der Held, der seinem Aufruf antwortete, wurde viele Jahre später als der Avatar bekannt. Es war den Taten dieses Avatar zu verdanken, dass Mondains zerstörerischen Umtrieben ein Ende bereitet und der Hexenmeister selbst zur Strecke gebracht wurde.

IV. Die Rache der Hexe



Der Triumph des Avatar war nicht von Dauer. Mondain war der Geliebte der Hexe Minax gewesen, deren Zorn jetzt wie ein Unwetter über das Land hereinbrach. Ihre Zauberkräfte übertrafen die ihres Geliebten bei weitem. Ganze Legionen von böartigen Kreaturen gehorchten ihrem Befehl, und ihr Rachedurst brachte den Einwohnern Sosarias viel Not und Elend.

Der als Avatar bekannte Held kehrte nach Britannia zurück — ein Ereignis, das als die erste, historisch dokumentierte Benutzung einer Mondpforte in die Annalen der Geschichte eingegangen ist. Der Avatar erschlug die Häscher der Hexe und zerstörte am Ende auch Minax selbst. Einigen Gerüchten zufolge soll der Avatar dabei nicht ganz selbstlos gehandelt haben.

Es wird behauptet, dass er wegen der Liebesaffäre zwischen Mondain und Minax eifersüchtig geworden war und in seiner Raserei zur Gewalt Zuflucht nahm. Da diese Theorie sich aber auf keinerlei Tatsachen stützt und auf reinen Spekulationen beruht, muss sie hier nachdrücklich zurückgewiesen werden.

V. Exodus

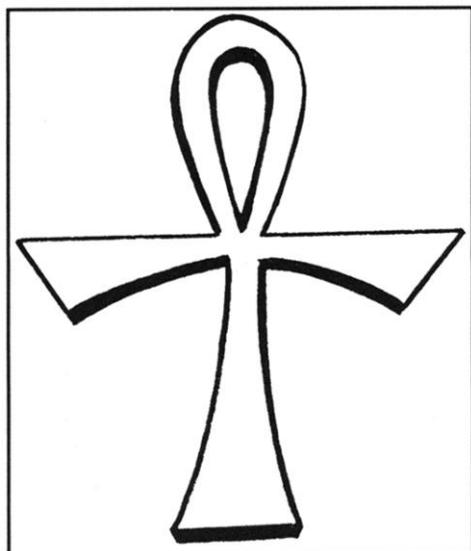


Niemand in ganz Sosaria, ja nicht einmal der Avatar, hätte voraussehen können, dass durch den Tod von Minax und Mondain deren einziges Kind zur Waise geworden war. Der Name dieses ungewöhnlichen Sprösslings war Exodus, und er war weder ein Mensch noch eine Maschine. Er stieg auf vom Grunde des Großen Ozeans, um einen Rachefeldzug gegen das Land Sosaria zu unternehmen.

Die Kräfte, die Exodus dabei freisetzte, waren so grausam und verderblich, dass der Held, der uns als Avatar bekannt ist, die Hilfe eines mysteriösen Wesens mit dem Namen „Herr der Zeit“ in Anspruch nehmen musste, um dagegen aufzukommen. So gelang es dem Avatar, mit Exodus auf ähnliche Weise fertig zu werden wie zuvor mit dessen Vater und Mutter.

Seit dieser Zeit ist viel darüber diskutiert worden, ob ein solches Wesen wie Exodus nicht vielleicht unermesslich viel Gutes hätte bringen können, sofern es gelungen wäre, ihn dazu zu bringen, gutartig zu werden. Aber ich möchte hier denjenigen ganz ausdrücklich widersprechen, die der Ansicht sind, dass der Avatar die Situation anders hätte handhaben sollen.

VI. Der Aufstieg Britannias



Als eine Maßnahme zum Selbstschutz gegen den Terror dieser böartigen magischen Wesen vereinigten sich die Einwohner Britannias nach der Heimsuchung durch Exodus unter der souveränen Herrschaft Lord Britishs, und so entstand das Königreich Britannia.

Unter der Führung des weisen Lord British erblühte das Land. Die ehemaligen Stadtstaaten wurden in acht große Stadtgemeinden aufgelöst. Die Renaissance der Kultur wurde gekrönt durch die Etablierung hervorragender Institutionen, die sich dem Fortschritt von Kunst und Wissenschaft widmeten.

VII. Die Herausforderung des Avatar



Während dieser Zeit des Wachstums und des Wohlstands ließ Lord British einen Aufruf verkünden. Er suche einen Helden, dem es gelänge, seinem Volke den Pfad der Tugend aufzuzeigen und es in die höheren Sphären des Geistes einzuweihen. Der uns als Avatar bekannte Held schreckte auch vor dieser Herausforderung nicht zurück. Tatsächlich verdiente er sich bei diesem Unternehmen allererst den Titel eines „Avatar“, indem er die Acht Tugenden zum allgemeinen moralischen Gesetz erhob und den Kodex der Höchsten Weisheit aus den Tiefen des Stygischen Abgrunds barg.

Böswillige Zungen haben behauptet, dass es dem Avatar hauptsächlich darum ging, die Schuld zu büßen, die er sich durch die Vernichtung von Mondain, Minax und Exodus aufgeladen hatte. Aber auch hierfür fehlt jeglicher Beweis, und ich möchte hinzufügen, dass diese Missetat, selbst wenn sie der Wahrheit entspräche, nicht ins Gewicht fallen könnte, verglichen mit all dem Guten, das mit den Acht Tugenden über die Welt gekommen ist.

VIII. Krieger des Schicksals



Durch die Entfernung des Kodex der Höchsten Weisheit hatte der Avatar, ohne es zu ahnen, eine Kettenreaktion von kosmischen Ausmaßen in Gang gesetzt, die zur Befreiung der drei Schattenfürsten führte.

Diese drei Wesen, auch sie Werkzeuge des Bösen, waren aus den übriggebliebenen Bruchstücken des schwarzen Zaubersteins des Hexenmeisters Mondain auferstanden, und wieder drohte die Welt aus den Fugen zu geraten. In kürzester Zeit gelang es ihnen, Lord British zu entthronen und ihn in einem finsternen Kerker gefangen zu halten. Ohne die Weisheit und Führung von Lord British versank das Königreich bald wieder in den Terror und die Unterdrückung der alten Oligarchien.

In dieser zerrütteten Verfassung begrüßte Britannia die Wiederkehr des Avatar. Nach vielen tapferen Kämpfen gegen die Mächte der Finsternis wurde Lord British schließlich befreit und wieder auf den Thron gesetzt, während die Schattenfürsten aus unserer Welt verbannt wurden.

Die Befreiung Lord Britishs aus der Unterwelt verursachte jedoch eine Reihe von gewaltigen Erdbeben, die das unterirdische Netz von Höhlen und Gängen der Gargoyles fast vollständig zerstörten. Ein Großteil der Gargoyle-Rasse kam bei dieser tragischen Katastrophe ums Leben.

IX. Der falsche Prophet



Als die Erderschütterungen vorüber waren, fanden sich die Gargoyles ihres Heimatlandes beraubt und tauchten nun mehr und mehr auf der britannischen Seite der Welt auf. Auf die hinterhältigste Weise griffen sie die menschliche Rasse an, und viele der Besten verloren bei dem Versuch, unser Vaterland gegen die Eindringlinge zu verteidigen, ihr Leben.

Die Gargoyles verübten sogar einen Anschlag auf den Avatar. Sie stellten ihm bei einer der Mondporten eine Falle und brachten ihn so in ihre Gewalt, aber den Kameraden des Avatar gelang es, ihn zu befreien. Um die Welt wieder ins Lot zu bringen und den Rassenkonflikt zu beenden, berief Lord British dann ein erneutes Mal den Avatar, der sich damit seiner bislang größten Herausforderung gegenüber sah.

Es kam ans Licht, dass der Kodex der Höchsten Weisheit ursprünglich den Gargoyles gehört hatte. Um seinen Fehl wiedergutzumachen, beförderte der Avatar den Kodex in das Reich der Leere, wo er weder den Menschen noch den Gargoyles zugänglich ist. Nur mit Hilfe zweier fernrohrartiger Linsen, deren eine sich im Besitz von Lord British befindet, während die andere dem Gargoylekönig Draxinusom übergeben wurde, kann man den Kodex von dieser Welt aus betrachten. Nachdem so die Ursache der Rassenunruhen beseitigt worden war, kehrte der Friede ein, und man hoffte, dass der Graben, der sich zwischen den beiden Rassen aufgetan hatte, bald wieder zugeschüttet werden könnte.

Jene jedoch, die meinen, dass dieser ganze schreckliche Krieg hätte verhindert werden können, wenn der Avatar den Kodex nicht aus dem Stygischen Abgrund entwendet hätte, sind entweder falsch informiert, oder abtrünnige Ketzer, mit denen man sich gar nicht erst auseinandersetzen sollte.



X. Die letzten zweihundert Jahre

Es ist jetzt schon zweihundert Jahre her, dass der Avatar zuletzt in unserem schönen Reich erschienen ist. Einige Gelehrte vertreten die Auffassung, dass es jetzt erst möglich sei, die sagenumwobene Gestalt des Avatar aus der historischen Distanz richtig zu deuten, während andere es für ein Ding der Unmöglichkeit halten, die wahren Begebenheiten nach so langer Zeit noch richtig zu rekonstruieren. Die meisten sind sich jedoch darüber einig, dass die Avatar-Legende zumindest zum Teil auf historischen Tatsachen beruht. Man muss sich schließlich nur auf die Insel des Avatar begeben, um dort überzeugende Beweise für seine Existenz zu finden!

Es scheint am wahrscheinlichsten, dass es mehr als nur einen Avatar gegeben hat. Alle überlieferten Schriften versichern uns jedoch, dass der Avatar, der den Frieden zwischen Britannia und den Gargoyles ausgehandelt hat, identisch ist mit jenem, der zuerst in Britannia erschienen war, um den Hexenmeister Mondain zu beseitigen. Obwohl manche Historiker dies für sehr unwahrscheinlich halten, wagen sie es dennoch nicht, die Möglichkeit ganz zurückzuweisen, dass es vielleicht nur einen Avatar gegeben haben könnte. Schließlich hat auch unser weiser Herrscher, Lord British, eine erstaunliche Langlebigkeit unter Beweis gestellt!

Welche Interpretation der Geschichte sich auch immer als die richtige herausstellen wird, es scheint höchst unwahrscheinlich, dass der Avatar jemals in unser schönes Reich zurückkehren wird. Alle Anzeichen sprechen dafür, dass das Zeitalter der Magie vorbei ist. Die Magier werden zunehmend unzuverlässiger, und das Interesse an magischen Künsten hat einen historischen Tiefstand erreicht. Deswegen darf bezweifelt werden, dass jemals wieder eine so große Gefahr unser Königreich bedrohen kann, dass der Eingriff des – oder eines – Avatar vonnöten sein wird.

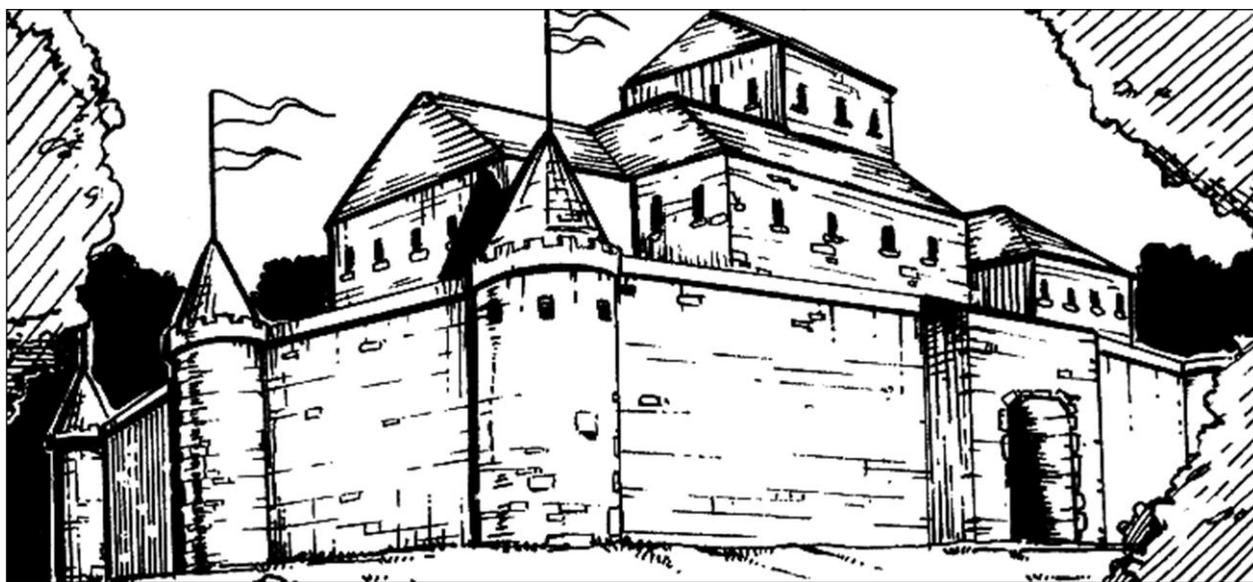
Vor uns liegt das Zeitalter der Gemeinschaft, wo niemand mehr auf einen heldenmütigen Retter warten muss, wenn eine Krise naht. In diesen weniger aufregenden Tagen bleibt es uns selbst überlassen, die anstehenden Probleme aus eigener Geisteskraft und mit gemeinsamer Willensanstrengung zu lösen.

Der

REISE- BEGLEITER

der Gemeinschaft. Ein Führer für den Reisenden in Britannia
– von Batlin von Britain

I. Die Städte und Gemeinden von Britannia



Auf den Fundamenten der einstigen Kleinstaaten von Sosaria stehen heute die Städte Britain, Jhelom, Minoc, Moonglow, New Magincia, Trinsic und Yew als eigenständige Stadtgemeinden. Auch andere Städte sind inzwischen entstanden und verdienen als stolze Perlen in der Krone Britannias ebenfalls Erwähnung. Die unten beschriebenen Städte sind der Einfachheit halber in alphabetischer Ordnung aufgeführt worden.

Britain

Dies ist die reiche Hauptstadt Britannias, die berühmte Stadt des Mitgefühls, wo man auch das Schloss von Lord British findet. Britain liegt an der Küste der Britannischen Bucht und ist mit Abstand die größte Stadt des Königreichs. Die historische Herberge „Zum Wandersmann“, das Königliche Theater und das Konservatorium sind nur einige der Sehenswürdigkeiten, die sich der Reisende nicht entgehen lassen darf. Britain ist auch der Mittelpunkt des Finanzwesens von Britannia. Es gibt Marktschreier, die ihre Waren auf den Straßen feilbieten,



einen Wochenmarkt, Geschäfte jeder Art und Vergnügungslokale für jeden Geschmack. In Britain befindet sich auch der Hauptsitz der Gemeinschaft.

Buccaneer's Den

Diese Insel ist die berühmte Heimat von Piraten und Dieben. Es ist ein Ort, wo viele Gefahren lauern – besonders dann, wenn man dazu geneigt ist, mit seinem Geld zu prahlen. Dennoch haben in den letzten Jahren vor allem das Haus der Spiele und die sinnenfrohen Bäder viele Besucher angelockt. In Buccaneer's Den kann man auch viele exotische Waren kaufen.

Cove

Das kleine Städtchen Cove ist die sauberste Stadt in ganz Britannia, doch vor dem Lock Lake, der inzwischen sehr verunreinigt ist, muss man den Reisenden warnen. Einer der romantischsten Plätze Britannias ist das sogenannte „Liebesland“ in der Nähe des Schreins des Mitgeföhls. Jenseits der Berge von Cove liegt die „Blutmarsch“, wo seinerzeit Britannias wildester Krieg ausgetragen wurde.

Insel des Avatar

Obwohl die Insel in der Vergangenheit nur einmal dünn besiedelt war, ist sie eine Sehenswürdigkeit, die hier nicht ausgespart werden darf. Ehemals als „Insel des Abgrunds“ bekannt, entstand sie durch die gewaltigen Umwälzungen eines Vulkans. Sie wird häufig von zahlreichen Pilgern besucht, die hier den Tempel des Kodex bewundern. Dieser Schrein ist ein nationales Monument von großer historischer Bedeutung und steht Besuchern Tag und Nacht offen.

Jhelom

Jhelom befindet sich auf den Valorianischen Inseln, den Inseln der Tapferkeit, im südwestlichen Britannia und ist ein Treffpunkt für Kämpfer, Paladinritter und Jäger aus dem ganzen Land. Diese Stadt des Heldentums ist auch berühmt für ihre Waffenarsenale, die Gastfreundlichkeit ihrer Kellnerinnen und die örtliche Kampfschule, die „Schlagende Verbindung“.

Minoc

Diese blühende Hafenstadt liegt im Norden Britannias an der Landzunge bei der Bucht der Verlorenen Hoffnung. Minoc, auch bekannt unter dem Namen Stadt des Opfermuts, besitzt ein Sägewerk, einen Waffenschmied, einen Schiffsbauer, und eine Niederlassung der Britannischen Bergbaugesellschaft. Minoc ist der Stammsitz der Künstlergilde, wo Handwerker jeder Art ihre Geschicklichkeit unter Beweis stellen. Auch eine Niederlassung der Gemeinschaft findet man in dieser Stadt.



Moonglow

Moonglow, die Stadt der Ehrlichkeit, liegt am Süzipfel von Verity Isle, der Insel der Wahrheit. Hier befindet sich das Lyzeum, die Schatzkammer des Wissens und der Weisheit von Britannia. Ganz in der Nähe kann der Reisende die Sternwarte mit dem Planetarium besuchen. Auch hier gibt es eine Niederlassung der Gemeinschaft.

New Magincia

New Magincia ist bekannt als die Stadt der Bescheidenheit, deren Einwohner es vorziehen, unter sich zu bleiben. Wer hierher kommt, wird bald bemerken, dass die schüchternen Einwohner warm und gastfreundlich sind, sobald sie sich an den Neuankömmling gewöhnt haben. Die Stadt liegt auf einer östlich gelegenen Insel weitab von den großen britannischen Handelswegen. Die Zeit vergeht in New Magincia viel langsamer als andernorts in Britannia. Die Wirtschaft der Stadt besteht aus Schiffbau, Gartenbau und Schafzucht.

Paws

Paws ist ein kleines Küstenstädtchen, die von der Hauptstadt Britain inzwischen so gut wie verschluckt wurde. Früher zog dieses Dorf durch seinen rustikalen Charme viele Besucher an, doch in jüngerer Zeit siecht das Dorf in Armut dahin. Eine schreckliche, sieben Jahre dauernde Trockenheit zwang die Bauern, ihre Höfe aufzugeben, so dass die Wirtschaft der Stadt sich jetzt auf die Weiterverarbeitung von Agrarprodukten beschränkt. In Paws hat die Gemeinschaft ein Obdachlosenheim gebaut.

Serpent's Hold

Diese prächtige Schlossfestung beheimatet den ehrenwerten Orden der Silberschlange, ein Ausbildungslager der bewaffneten Landwehr von Britannia. Die angehenden Kämpfer lernen hier mehr als nur Kriegskünste. Auch die Bedeutung von Ehre, Würde und Tapferkeit wird ihnen hier beigebracht. Neben der Ausbildung zum Kämpfer kann man hier auch zuverlässige Waffen, Rüstungen und Ausstattungen erwerben. Die Meditationsstätte der Gemeinschaft befindet sich auf einer Insel östlich von Serpent's Hold.

Skara Brae

Dieser trostlose Ort war einmal als die Stadt der Spiritualität bekannt. Nur wenige wagen sich noch an diesen verlassenem Ort in der Nähe des Geisterwaldes. Zwar kursieren viele Geschichten über merkwürdige Vorgänge in dieser unbewohnten Stadt, doch kaum jemand hat den Mut, sie vor Ort zu überprüfen. Dem Reisenden wird geraten, Skara Brae zu meiden.



Spektran

Diese dünn besiedelte Insel wird vom Sultan von Spektran regiert. Der Sultan ist berüchtigt wegen seiner Unfreundlichkeit gegenüber Fremden. Spektran kann daher dem Reisenden nicht unbedingt empfohlen werden kann.

Terfin

Terfin ist jene Insel, die seinerzeit von Sutek dem Verrückten besetzt war, nachdem die Herrschaft von Lord Blackthorn im dortigen Palast ein jähes Ende gefunden hatte. Hier haben sich die meisten der Gargoyles niedergelassen und aus den Steinen der dunklen Feste ihre Stadt gleichen Namens errichtet. Nur in Minoc findet man eine ähnlich große Gemeinschaft von Gargoyles, die dort in den Minen Arbeit gefunden haben. In Terfin befinden sich auch die Halle der Weisheit der Gargoyles und eine neuere Niederlassung der Gemeinschaft. Nicht weit von Terfin liegen die Ruinen, die einst der Palast des verräterischen Blackthorn waren.

Trinsic

Diese rege Hafenstadt südlich von Paws und nördlich des Kaps der Helden ist jedem als die Stadt der Ehre geläufig. Trinsic ist das Domizil der Paladinritter und besitzt ebenfalls eine Niederlassung der Gemeinschaft. Dem Reisenden mag es merkwürdig erscheinen, dass die ganze Stadt von einer dicken Mauer umgeben ist. Als ob es mit dieser Sicherheitsvorkehrung noch nicht genug wäre, gibt es auch noch Wachen, die niemandem erlauben, die Stadt zu betreten oder zu verlassen, die das geheime Losungswort nicht kennen. Vor langer Zeit wurde dies für notwendig erachtet, um die Bürger der Stadt vor Eindringlingen zu schützen, aber heutzutage geht es nur noch darum, eine alte Tradition am Leben zu erhalten. (Das britannische Gesetz verbietet es, das Losungswort von Trinsic zu veröffentlichen).

Vesper

Dieses Städtchen am Rande der Ödlande im Nordosten von Britannia lebt von der ansässigen Industrie. Hier befindet sich der Hauptsitz der Britannischen Bergbaugesellschaft. Vesper ist einer der wenigen Orte, wo Menschen und Gargoyles in etwa gleicher Anzahl nebeneinander leben.

Yew

Yew kennt man als die Stadt der Gerechtigkeit, aber sie hat sich im Laufe der Jahre sehr verändert. Die Gebäude innerhalb der einstigen Stadtgrenzen stehen schon seit vielen Jahren leer, da die Bürger es vorgezogen haben, ein Leben jenseits der normalen Zivilisation zu führen. Sie leben jetzt in kleinen Gruppen verteilt im Dunkelforst. Ihre einzige Verbindung zur zivilisierten Welt ist Empath Abbey, das die Zuständigkeit für den Gerichtshof und das Gefängnis von Yew übernommen hat. Viele Reisende kommen zu diesem Kloster, um auf dem nahegelegenen Friedhof die Gräber ihrer Angehörigen zu besuchen.

II. Der Handel Britannias



Britannia ist nicht nur das Königreich großer und traditionsreicher Städte, sondern auch eine blühende Industrie- und Handelsmacht. In allen Städten findet man eine Vielzahl von Gütern und Dienstleistungen angeboten. Jede Stadt verkauft oder tauscht ihre speziellen Güter mit den anderen Städten, so dass die Bedürfnisse jeder einzelnen Stadt befriedigt werden können.

Die Bauern von Britannia

Obwohl in den letzten Jahren eine ganze Serie von Trockenzeiten die Agrarproduktion in vielen Teilen Britannias lahmgelegt hat, erfreuen sich die Bauern zurzeit wieder einer reichen Ernte. Sie verkaufen Durchreisenden gern Eier, Früchte, Gemüse und andere Nahrungsmittel.

Die Kaufleute von Britannia

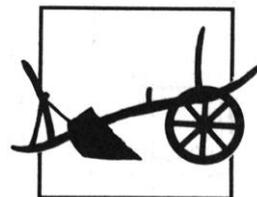
Die Kaufleute Britannias leben nach einer schlichten Regel: Kauf ein für wenig Geld und verkaufe dann für möglichst viel. Dennoch ist den meisten Händlern durchaus daran gelegen, ihre Kunden zufriedenzustellen, und jeder Kaufmann, der auf dubiose Geschäftsmethoden zurückgreift, wird seine Wettbewerbsfähigkeit mit Sicherheit einbüßen.

Die Handwerker von Britannia

Die britannischen Handwerker sind geschickte Künstler, deren Waren ausschließlich manuell gefertigt sind. Zwar sind diese Gegenstände oft sehr teuer, doch der Preis ist angesichts der hohen Qualität dieser Produkte durchaus angemessen.

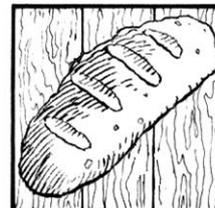
Der Wochenmarkt

Auf dem Wochenmarkt in Britain kann man Obst, Gemüse, Eier und Fleischprodukte der einheimischen Bauern kaufen.



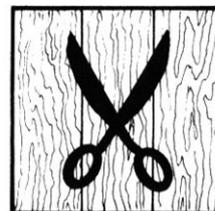
Lebensmittelhändler

Wem an einer schnellen Mahlzeit gelegen ist, der begutachte am besten die Auslagen des ortsansässigen Lebensmittelhändlers. Um den Händler zu finden, braucht man nur seiner weithin hörbaren Stimme zu folgen, mit welcher er seine Waren anpreist.



Schneider

Auf den Marktplätzen von Britannia bekommt der Reisende Gelegenheit, vom letzten Modeschrei bis zu bequemen und praktischen Kitteln und Hosen jede Art von Bekleidung zu erstehen.



Herbergen

Die Herbergen Britannias stellen dem Reisenden vor allem ein sicheres Dach über dem Kopf zur Verfügung. In der Wildnis zu zelten ist immer ein riskantes Unterfangen und kann sich auch als äußerst gesundheitsschädlich herausstellen, besonders bei rauer Witterung.

Wirtshäuser



In einem Wirtshaus kann man sich entspannen und in Ruhe ein erfrischendes Getränk oder eine gute Speise genießen. In vielen Schenken und Tavernen kann man auch dem örtlichen Barden lauschen, der spannende Balladen und mitreißende Lieder vorträgt. Wer sich mit den anderen Kunden im Wirtshaus auf ein Gespräch einlässt, wird lustige Anekdoten, wilde Kriegsgeschichten und vielleicht auch nützliche Auskünfte zu hören bekommen.

Ausstatter

Man macht sich gar keine Vorstellung davon, was man als Reisender oder Abenteurer für seine Unternehmungen alles braucht! Doch hier, im Ausstattungshaus jeder Stadt, kann man vom Seil bis zur Öllampe, von der Schaufel bis zum Reiseproviant fast alles finden, was das Abenteurerherz begehrt.



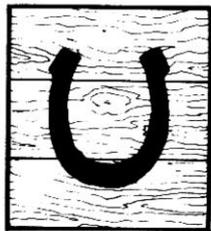
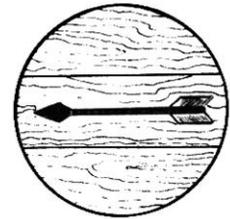
Waffenschmiede

Hier kann man Waffen, Rüstungen und Schilde kaufen, die den Kämpfer in der Schlacht oder im Zweikampf beschützen. Die Rüstungen werden normalerweise in Einzelteilen verkauft, doch es gibt auch Schmiede, die komplette Rüstungen zum Sonderpreis anbieten.



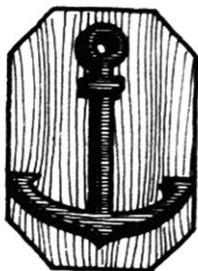
Pfeil- und Bogenbauer

Ohne jeden Zweifel ist Iolo Fitzowen der Bogenbauer mit dem höchsten Ansehen in Britannia. Er ist der Eigentümer von „Iolos Bogenladen“, der so beliebt ist, dass ein ähnliches Geschäft in Serpent's Hold eröffnet wurde.



Ställe

Es gibt keine schnellere Art, sich auf dem Lande fortzubewegen, als mit einem Pferdewagen. Wenn man in der Wildnis umherreist, dann ist das schnellste Transportmittel auch das sicherste. Pferde und Wagen kann man in den Ställen von Britain käuflich erwerben.



Schiffsbauer

Schiffe können in fast jeder Küstenstadt direkt vom Schiffsbauer gekauft werden. Nach britannischem Gesetz muss jeder rechtmäßige Eigentümer eines Schiffes im Besitz einer Schiffsurkunde sein, die den Kauf beglaubigt.

Kräuterkammer

Der kräuterkundige Besitzer vermischt die merkwürdigsten Chemikalien und stellt so die Formeln für Zaubertränke her. Aber sie verkaufen schon seit langem keine magischen Reagenzien mehr, da auf die Magie heute kein Verlass mehr ist.



Heiler

Viele Leute, die an einer Krankheit oder einer Verletzung leiden, werden ihr Leiden nur verschlimmern und ihre Börse zugleich erleichtern, wenn sie sich der Behandlung eines Heilers anvertrauen. Der kluge Reisende dagegen weiß, dass Krankheiten und Verwundungen im Verstand und Gemüt verwurzelt sind und daher nur durch geistige Selbstzucht überwunden werden können.

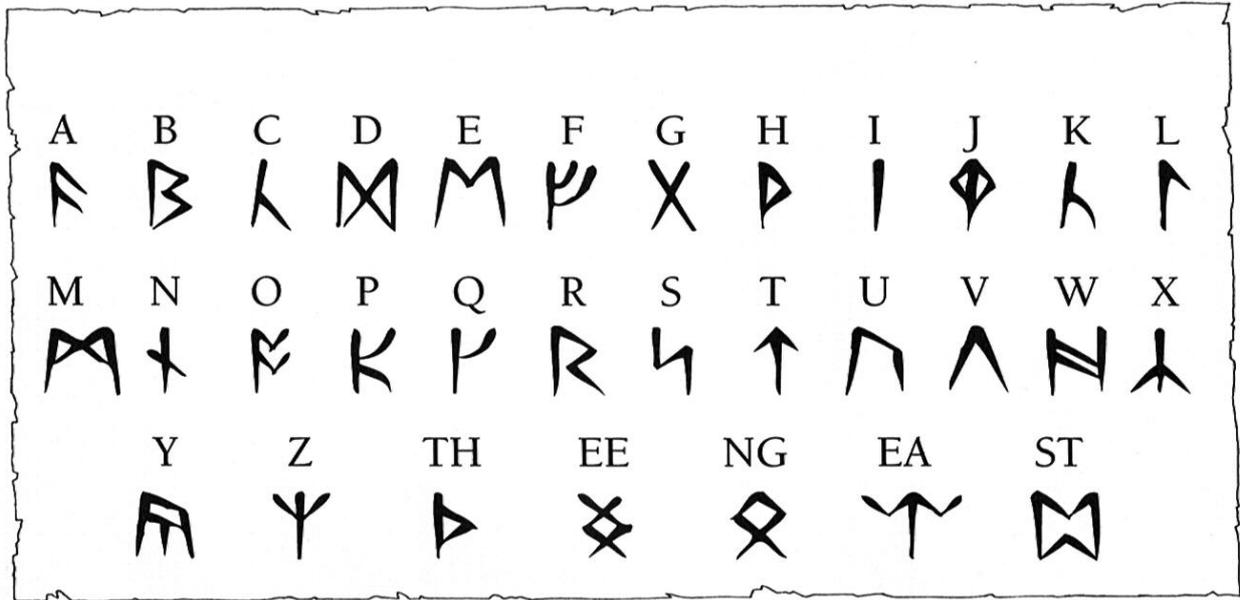


Magische Reagenzien

Heutzutage, da es mit der Magie zu Ende geht, wird man viele Magier finden, die gern bereit sind, ihre magischen Reagenzien und Substanzen zu verkaufen. Nach einem Verfallsdatum braucht man bei diesen Produkten übrigens nicht zu suchen, da sich ihre Zauberkraft mit zunehmendem Alter nur verstärkt.



III. Die Runenschrift von Britannia



Einer alten Tradition folgend, die von Generation zu Generation gereicht wurde, sind viele der Schilder und Anschläge in Britannia in einer einzigartigen Runenschrift verfasst, die einst die Sprache der Druiden gewesen ist. Diese merkwürdige Schrift ist älter als Britannia selbst. Während diese Schriftart den oberflächlichen Touristen verwirren mag, wird der kluge Reisende es nicht scheuen, diese Schrift aufmerksam zu studieren und die Bedeutung der Zeichen zu erlernen.

Heutzutage kommen Runen langsam aus der Mode, und wo sie noch verwendet werden, da handelt es sich meistens um Etablissements, die aus Traditionsliebe an der alten Schrift festhalten.

IV. Die Waffen von Britannia



Die kluge Reisegruppe wird sich nicht leichtfertig in die Wildnis begeben, ohne dafür zu sorgen, dass sie auch gut bewaffnet ist. Zu diesem Zwecke folgt hier eine kurze Einführung in die Waffen und Rüstungen, die man benutzen kann, um seine Reise sicherer zu machen.

Rüstungen

Es gibt sechs Körperpartien, die man im Kampf schützen muss: den Kopf, den Oberkörper, die Beine, die Hände, die Füße und den Hals. Jedes einzelne Stück einer Rüstung ist dafür bestimmt, einen dieser Körperteile abzuschirmen.

Grundsätzlich gibt es vier Rüstungstypen: Leder, Schuppenpanzer, Kettenpanzer und Plattenpanzer. Leder bietet zwar den geringsten Schutz, aber es ist sehr leicht und vergleichsweise billig. Schuppen- und Kettenpanzer gewährleisten in etwa denselben Schutz, aber die Schuppenrüstung ist schwerer und billiger. Den besten Schutz bietet eine Rüstung aus Plattenpanzer, sie ist jedoch am teuersten.

Wenn man keine Waffe benutzt, die den Gebrauch beider Hände erfordert, sollte man außer einer Rüstung auch einen Schild tragen. Im Allgemeinen gilt, dass ein Schild umso mehr Schutz verleiht, je schwerer er ist. Es lässt sich leicht einsehen, dass eine schwere Bewaffnung zu einer heiklen Angelegenheit werden kann, wenn man zum Beispiel ständig viel Ausrüstung mit sich



herumtragen muss, eine weite Strecke zurückzulegen hat oder gar vor einem übermächtigen Feind auf der Flucht ist. Darum sei dem klugen Reisenden empfohlen, seine Rüstung im Verhältnis zu seiner Kraft, dem Gewicht der anderen Ausrüstungsgegenstände und der Länge des Reiseweges auszuwählen.

Waffen

Es gibt eine so große Vielfalt unterschiedlichster Waffen in Britannia, dass es unmöglich ist, sie alle hier aufzuzählen und zu beschreiben. Da das Kampfinstrument ja längst nicht so wichtig ist wie derjenige, der es benutzt, wird sich der kluge Reisende die passende Waffe ohnehin selbst aussuchen. Welche Faktoren aber muss man berücksichtigen, wenn man sich eine Waffe zulegt?

Viele Waffen wie zum Beispiel Lanzen und große Schwerter sind sehr schwer und können nur mit beiden Armen gehandhabt werden. Wenn man nicht stark genug ist, kann der Versuch, ein großes Schwert zu schwingen, gefährlicher sein, als ganz ohne Bewaffnung zu kämpfen. Je kleiner und leichter eine Waffe ist, desto einfacher ist es, sie zu verbergen, und desto schneller lässt sich damit angreifen. Nicht zufällig ist ein einfacher Dolch die bevorzugte Waffe von Attentätern.

Eine sehr lange Waffe wie ein Speer oder ein Wurfhammer kann sowohl zum Angriff benutzt werden als auch um den Gegner in Schach zu halten. Der Vorteil der Reichweite hat den Ausgang vieler Kämpfe entschieden, aber eine lange Waffe kann sich auch als ein Nachteil erweisen, wenn der Kampf auf engem Raum ausgetragen wird. Eine scharfe Waffe wie ein Schwert muss mit großer Präzision geführt werden-es genügt keineswegs, den Gegner einfach damit zu treffen. Der geschickte Kämpfer weiß genau, wie man die Klinge seiner Waffe am besten zu seinem Vorteil einsetzt.

Stumpfe Waffen wie Streitkolben, Keulen und Hämmer erlauben es dem Kämpfer, seine ganze Kraft in den Schlag zu konzentrieren, mit dem man den Gegner niederstrecken will. Die Wucht solcher gewaltigen Schläge war nicht selten der Schlüssel zum Sieg im Gefecht.

Der strategische Nutzen eines gut platzierten Geschosses kann gar nicht überbewertet werden. In vielen Situationen ist es einer zahlenmäßig unterlegenen Gruppe gelungen, den Angriff einer Übermacht durch den geschickten Einsatz von Fluggeschossen abzuwehren. Der Nachteil von Bogen, Armbrüsten und Schleudern besteht darin, dass man beide Hände benutzen muss, um sie zu laden. Bei Bogen und Armbrüsten braucht man zudem auch zum Schießen beide Hände. Dolche, Äxte, Fackeln und Speere können als improvisierte Geschosswaffen ebenfalls sehr wirksam sein.

V. Die Geschichte und die Sitten der Abenteurer-Klassen



Die Kämpfer



Viele der britannischen Kämpfer erhalten in Serpent's Hold eine Grundausbildung in den Kampfkünsten, was sie dazu verpflichtet, für eine bestimmte Zeit in der Königlichen Landwehr zu dienen. Einige studieren auch in Jhelom oder lernen bei anderen Ausbildern in Britannia. Die meisten Kämpfer erhalten jedoch nie eine formelle Ausbildung – ihre strenge Schule ist das Schlachtfeld, wo das Leben auf dem Spiel steht, wenn man die Lektionen nicht schnell genug meistert. Kämpfer verfügen normalerweise über außergewöhnliche Körperkraft und Ausdauer, sind sehr geschickt im Umgang mit Waffen und haben den Mut, sich dem strengen Gericht des Schlachtfelds immer wieder von neuem zu stellen.

Die Barden

Als ein wahres Wunder an Vielseitigkeit – er kann als Gauner auftreten oder als Spielmann, als Kämpfer oder als Magier – verfügt der Barde über die unterschiedlichsten Talente. Von seiner Statur her nimmt der Barde zwischen dem stämmigen und muskulösen Kämpfer und dem zerbrechlichen Körperbau des Magiers eine Mittelstellung ein. Der Barde ist gewandt und agil und eher listig als intelligent zu nennen. Sein selbstbewusstes Auftreten und sein Charme kommen ihm in vielen Situationen sehr gelegen. Der Barde hat ein natürliches Talent für Geschosswaffen, und sein Verstand liebt es, Rätsel zu lösen. Der Barde spielt auch eine wichtige Rolle in der Gesellschaft, weil er die Geschichten seiner Heimat in packenden Liedern und fesselnden Balladen aufbewahrt.



Die Magier

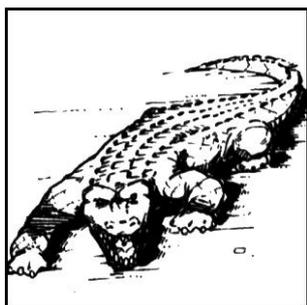


Zum Leidwesen jener, die auf ihren schlüpfrigen Pfaden wandeln, neigt sich die Zeit der Magie ihrem Ende entgegen. Die Zeiten der Mysterien, als Wunder mit Hilfe geheimnisvoller Künste nach Belieben inszeniert werden konnten, gehören endgültig der Vergangenheit an. Die Sinne eines Magiers dringen bis in die Welt des Unsichtbaren vor, aber wie die jüngere Geschichte uns gelehrt hat, läuft der scharfe Verstand des Magiers immer Gefahr, dem Wahnsinn anheimzufallen.

Es gehört zur Tragik seines Berufs, dass der Magier sich sein Handwerk nicht aussuchen kann. Man wird mit der Berufung zum Magier geboren und hat keine andere Wahl, als ihr zu folgen. Obwohl sich mit der Magie immer noch vieles bewerkstelligen lässt, ist sie doch inzwischen ebenso ungenau wie unberechenbar geworden und lässt das Leben eines Magiers in ständiger Ungewissheit schweben.

VI. Die Tiere und Untiere von Britannia

In der Wildnis von Britannia findet man eine Vielzahl merkwürdiger Tiere und seltsamer Kreaturen. Während viele davon gewöhnlich und harmlos sind, sind andere unberechenbar und äußerst gefährlich. Für den Reisenden ist es lebenswichtig, die einzelnen Rassen erkennen und einschätzen zu können, um ihnen mit der notwendigen Aufmerksamkeit zu begegnen. Die folgende Liste enthält die in Britannia einheimischen Tiere und Kreaturen.



Alligator

Diese bössartige, menschenverschlingende Kreatur lebt in sumpfbartigen Gegenden und kann durch Bisse und mit dem Schwanz schwere Verletzungen hervorrufen.

Drache

Drachen gehören einer alten, geheimnisvollen Rasse hochentwickelter Reptilien an, denen man magische Fähigkeiten und einen hohen Grad an Intelligenz nachsagt. Sie besitzen große Flügel und können schnell fliegen. Ein Drache ist ein ernstzunehmender Kampfgegner, dessen Feuerspeien tödlich sein kann. Sie bewohnen gewöhnlich Höhlen oder Verliese und bewachen dort ihre Schätze und ihre Brut.



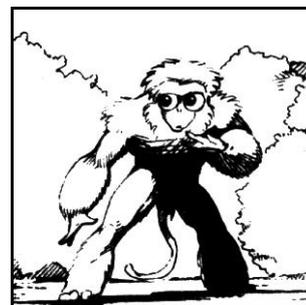
Einhorn

Fantasievolle Legenden erzählen von diesen Wesen, die angeblich in ländlichen Gegenden zu finden sind. Das Einhorn ähnelt einem prächtigen, weißen Hengst, der ein einzelnes Horn an seinem Kopf trägt. Nach der Sage kann sich nur der Tugendhafte einem Einhorn nähern. Einhörner sind so selten gesichtet worden, dass ihre Existenz von vielen Forschern bestritten wird.



Empling

Dieses extrem friedliche Wesen lebt im Wald. Es vermeidet jeglichen Kontakt mit Gewalt und ist daher den Menschen gegenüber verschlossen. Manche Emplinge besitzen magische Fähigkeiten und ihre Intelligenz ist beachtlich. Emplinge ernähren sich fast ausschließlich von Milch und Honig, da sie es nicht ertragen können, wenn einem Lebewesen Schmerz zugefügt wird. Die Jagd ist ihnen zuwider.



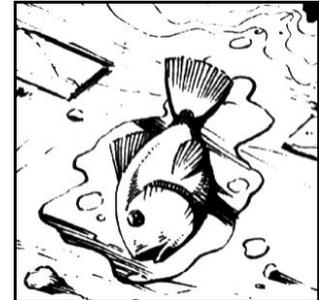


Fee

Diese schelmischen, fliegenden Winzlinge sind nur selten feindselig.

Fisch

Man findet Fische in Mengen in den Seen, Flüssen und Meeren von Britannia. Diese harmlosen Wasserlebewesen sind ein grundlegender Bestandteil der britannischen Nahrungsmittelversorgung.

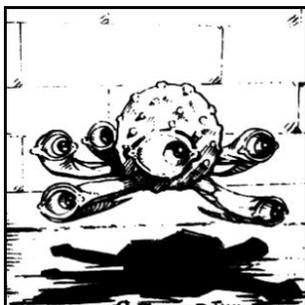


Flederaffen

Diese bizarren und furchteinflößenden Kreaturen sind eine Kreuzung aus Affen und Fledermäusen. Flederaffen greifen schnell und kraftvoll an. Sie sind jedoch gewöhnlich nur in dunkelsten Verliesen zu finden.

Fuchs

Dieses kleine, listige Säugetier stammt vom Wolf ab, ist jedoch nicht so kräftig und angriffslustig.



Gaffer

Man begegnet diesen merkwürdigen Kreaturen meistens in Verliesen. Schwebend suchen sie nach Opfern, die sie mit ihren vielen Augen hypnotisieren. Nach dem Tode eines Gaffers zerfällt sein Körper in kleine Insektenschwärme.

Gargoyle

Diese rothäutigen Kreaturen lebten ursprünglich in einer anderen Welt. Gargoyles sind in zwei Klassen unterteilt. Es gibt größere, geflügelte Gargoyles, die über einen scharfen Verstand und magische Kräfte verfügen, und ihre kleineren Artgenossen, die wegen ihres geringeren Denkvermögens, aber ihrer enormen körperlichen Tüchtigkeit, hauptsächlich zur Arbeit dienen.





Geister

Selbst solide Mauern können diese magischen Totengeister, denen man Zauberkräfte nachsagt, nicht aufhalten. Sie sind fähig, überall zu erscheinen, bevorzugen jedoch Friedhöfe oder andere Orte, die den Verstorbenen gewidmet sind.

Diese Dämonen in Gestalt von vogelartigen Frauen nisten in Berghöhlen. Sie greifen mit ihren scharfen Krallen aus der Luft an.

Harpyie



Hase

Diese flinken, langohrigen Tiere leben häufig in der Nähe von Mohrrübenbeeten.

Diese Vogelart wird auf vielen Bauernhöfen seiner Eier und seines köstlichen Fleisches wegen gehalten. Beides wird oft an Wirtshäuser verkauft. Sie stellen keine Bedrohung dar und ergreifen gewöhnlich die Flucht, wenn sie sich angegriffen fühlen.

Huhn



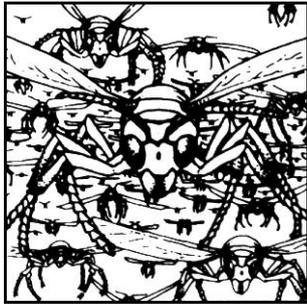
Hund

Als ein zahmer Abkomme des Wolfes eignet sich dieses Tier hervorragend zum Schutz gegen Eindringlinge und zur Jagd. Hunde sind beliebte Spielgefährten für Kinder, und Erwachsene schätzen sie als treue Haustiere.

Hydra

Dieses dreiköpfige Untier gehört der Gattung der Drachen an. Wie diese, kann eine Hydra fliegen und Feuer speien.



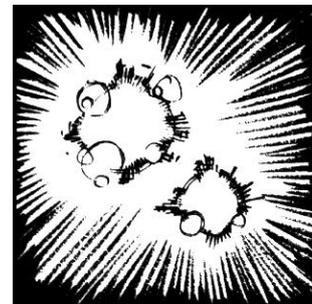


Insekten

Insektenschwärme können eine große Anzahl von Bissen und Stichen hervorrufen. Sie können Pferde zum Scheuen bringen und ganze Ernten vernichten.

Irrlichter

Diese geheimnisumwobenen, schwebenden Lichter führen den Abenteurer in die Irre. Sie können nur kleinere Verletzungen hervorrufen, scheinen jedoch selbst unverwundbar zu sein. Man erzählt sich, dass diese merkwürdigen Wesen über großes Wissen verfügen. Sie stammen angeblich aus einer anderen Welt.

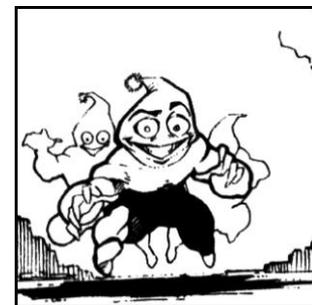


Katze

Dieses allgemein bekannte Tier findet man gewöhnlich in Seitengassen. Die Katze ist von unschätzbarem Wert wegen ihrer Dienste in der Rattenbekämpfung.

Kobolde

Diese bösen Wichte ziehen in Banden umher und greifen in Gruppen an. Sie stehlen gerne Nahrungsmittel.

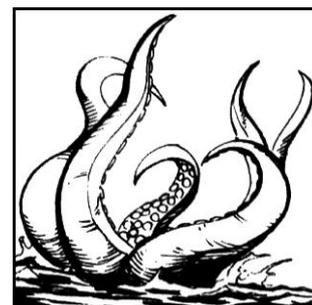


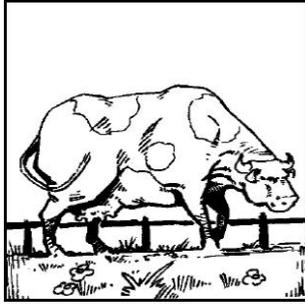
Kopflose

Diese verzauberten Kreaturen sind anscheinend lebendige, enthauptete menschliche Wesen. Es ist unbekannt, wie sie die fehlenden Sinnesorgane ersetzen, doch anscheinend gelingt ihnen dies ohne Schwierigkeiten. Sie bevorzugen es, ihre Opfer zu erwürgen.

Kraken

Dieses geheimnisvolle Seeungeheuer ist recht unbekannt. Es liegen Berichte vor, nach denen Seefahrer von riesigen, saugenden Tentakeln vom Schiffsdeck geschnappt wurden und in den Meerestiefen auf Nimmerwiedersehen verschwanden. Soweit bekannt, hat bisher niemand die Bestie in voller Größe gesehen.



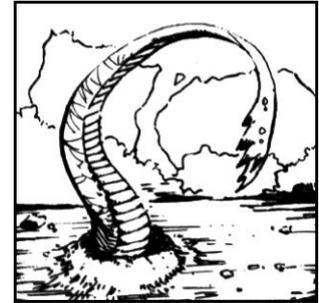


Kuh

Dieses völlig harmlose Nutztier dient der Gewinnung von Milch und Fleisch.

Leichner

Diese Monsterart umschlingt ihr Opfer mit Tentakeln, um sie dann zu ihrem Lager zu schleppen. Dort werden die Opfer auf eine bisher unbekannte Art getötet. Die einzige bisher bekannte Waffe gegen diese Bestie ist Feuer.

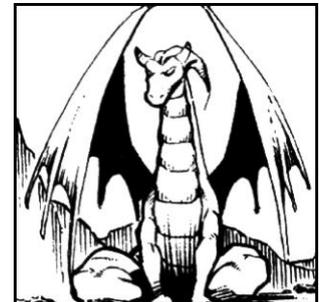


Lich

Dies ist eine extrem seltene Art von untoten Wesen. Sie sind nicht nur gefährlich, sondern auch äußerst schwer zu vernichten. [Sprich: Liesch]

Lindwurm

Es dauert Hunderte von Jahren, bis ein Jungtier zu einem ausgewachsenen Drachen herangereift ist. Doch auch Jungtiere sind in der Lage, Feuer zu spucken und zu fliegen. Sie leben in den Höhlen zusammen mit den Alttieren.



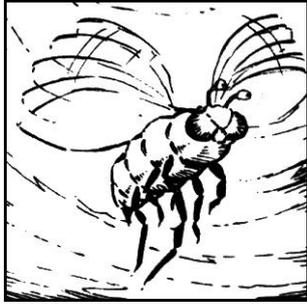
Maus

Diese harmlosen Nagetiere essen alles, aber sie bevorzugen Käse. Sie selbst wiederum dienen den Katzen als Nahrung.

Pferd

Diese starken, schnellen Tiere leben von Menschen gezähmt in Ställen oder frei in der Wildnis. Man benutzt Pferde zur schnellen Fortbewegung von Stadt zu Stadt.





Riesenbiene

Dieses emsige, fliegende Insekt greift unverzüglich an, wenn es seinen Schwarm bedroht sieht. Es verteidigt sich mit einem giftigen Stich, der den Angreifer in einen tiefen Schlaf fallen lässt.

Riesenfledermaus

Dieses große, geflügelte Nagetier greift bei Nacht an, wobei ihm sein außerordentliches Hörvermögen und seine Fähigkeit, bei Dunkelheit sehen zu können, zu Hilfe kommen. Der Körper ist sehr leicht und zerbrechlich.

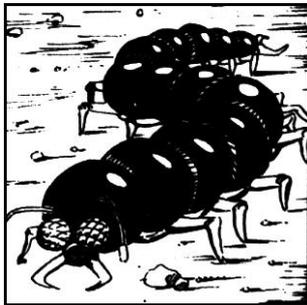
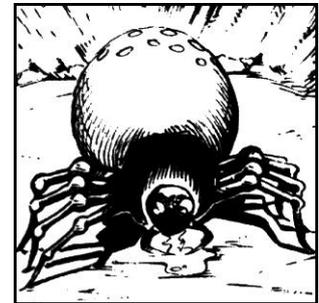


Riesenratte

Diese ekelhaften, übergroßen Nagetiere stellen eine Gesundheitsgefährdung für die Menschen dar. Unempfindlich gegen Gift und für Fallen zu groß, befriedigen diese Ratten ihren Appetit ungestört mit Aas und Unrat. In Scharen verlieren sie ihre natürliche Angst vor den Menschen. Ein Biss der Riesenratte kann viele bedrohliche Krankheiten hervorrufen.

Riesenspinne

Diesem Geschöpf kann man überall begegnen, ihr riesiges Spinnennetz befindet sich jedoch fast immer an einem kühlen, dunklen Ort. Die Riesenspinne ist in der Lage, ihr Gift aus beachtlicher Entfernung zu verspritzen. Ihr Biss ist äußerst schmerzhaft.



Riesentausendfüßler

Dieses große, vielbeinige Insekt bevorzugt kühle, dunkle Plätze. Sein Gift ist das tödlichste aller Kreaturen. Er kann durch Feuer vernichtet werden.

Rotwild

Dieses flinke, aber scheue Waldtier verteidigt sich mit seinem scharfen Geweih. Als Wildbret ist der Hirsch eine Delikatesse.



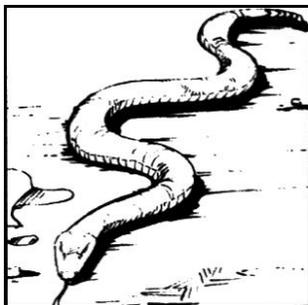
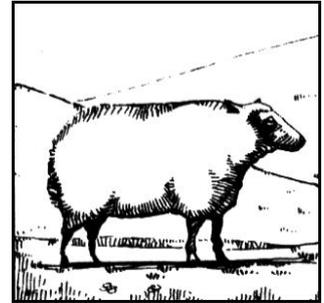


Säureschnecke

Diese äußerst unfreundliche Kreatur bewohnt vornehmlich dunkle Orte unter der Erde. Sie sondert ein säureartiges Sekret ab, das Fleisch und sogar Metall verbrennt.

Diese gutmütigen Tiere grasen in Herden und werden von Schäfern gehütet. Schafe liefern den Menschen Wolle und Fleisch.

Schaf

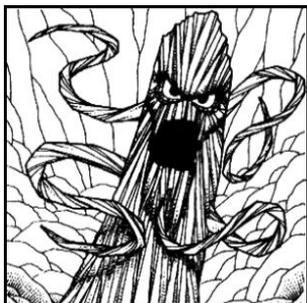
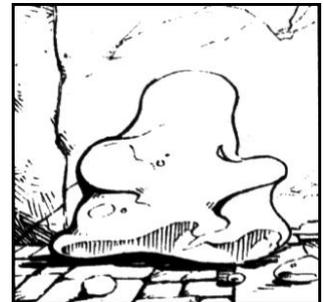


Schlange

Sie übernachten zusammengerollt zwischen kühlen Steinen und kriechen bei Tageslicht an die Sonne, um ihr Blut zu erwärmen. Dadurch können sie schneller angreifen. Schlangen sind giftig und können ihr Gift aus mehreren Metern Entfernung verspritzen.

Schleim

Diese gelartige Masse lebt in tiefen Verliesen oder an den düstersten Stellen eines Sumpfes. Es pflanzt sich durch Teilung fort und lebt von den eigenen Artgenossen. Diese Wesen bewerfen ihre Opfer mit verseuchten Schleimklumpen. Feuer ist eine wirksame Waffe gegen Schleim.



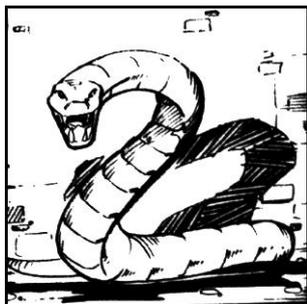
Schnitter

Im Volksmund auch oftmals „Geisterbäume“ genannt, verfügen diese Gewächse über die Fähigkeit, Vorbeigehende in ihr Geäst zu ziehen. Auch können sie zerstörerische Blitze aussenden. Da sie aus totem, trockenem Gehölz bestehen, sind sie sehr empfindlich gegen Feuer.

Seeschlange

Diese Kreatur ist den Drachen ähnlich. Sie ist fähig, Feuerbälle zu speien. Seeschlangen können mit ihrem kraftvollen Schwanzteil besonders Schiffen großen Schaden zufügen.





Silberschlange

Dieser Kreatur, die aus der Zeit Sosarias stammt, gilt noch immer die Aufmerksamkeit Britannias. Es ist bekannt, dass das Gift der Silberschlange eine seltsame und anhaltende Wirkung auf Menschen hat. Zweifellos muss diese Wirkung weiter erforscht werden.

Dies sind die untoten Überreste eines Kriegers, der den Tod auf dem Schlachtfeld fand. Skelette treten meist in Horden auf und folgen oftmals den Befehlen eines Magiers. Es wird angenommen, dass sie diesen Befehlen auch nach dem Tode des Hexers noch gehorchen.



Skelett



Troll

Diese hinterhältigen Kreaturen sind das Verderben eines jeden Reisenden. In Erzählungen wird berichtet, dass sich Trolle unter Brücken verstecken, um diejenigen, die die Brücke benutzen, in Angst und Schrecken zu versetzen und auszurauben. Man sollte sich besonders auf abgelegenen Brücken fern der Stadt vor den Trollen in Acht nehmen.

Diese Kreatur ist den Menschen nicht unbedingt feindlich gesinnt, doch viele Arten werden wahrscheinlich angreifen, wenn man sie provoziert oder verängstigt.

Vogel



Wolf

Dieser Wald- und Wiesenjäger hatte lange den unverdienten Ruf, ein böses Untier zu sein. In Wirklichkeit reißt er nur schwache und kranke Tiere und treibt sich nur aus Neugierde in der Nähe von Bauernhöfen herum.

Dieses Wesen gehört zu einer Rasse unglaublich starker, einäugiger Riesen. Feinde werden entweder mit großen Felsbrocken beworfen oder mit einer großen hölzernen Keule bekämpft.

Zyklop



Das Buch des

ARCHAISCHEN WISSENS

*– eine geschichtliche Untersuchung der wissenschaftlichen und arkanen Künste
vor dem Ende des Zeitalters der Magie, verfasst von Batlin von Britain.*

Vorweg soll gesagt sein, dass der folgende Überblick lediglich eine historische Dokumentation darstellt. Man vermutet bereits seit langem, dass die Magie unzuverlässig ist und geistigen Verfall hervorrufen kann.

Der Autor übernimmt keine Verantwortung für Leser, die versuchen, mit Hilfe dieses Buches Magie auszuüben.

I. Das Zauberbuch des Magiers



Die erste Voraussetzung für erfolgreiche Magie ist der Besitz eines Zauberbuches. Es ist das wichtigste und unentbehrlichste Werkzeug eines Magiers. Dieses Buch enthält die Formeln und Beschwörungen, die der Magier für sein Handwerk benötigt.

Mit zunehmender Erfahrung können Magier neue Formeln hinzufügen. Ein weiser und erfahrener Magier kann so mit der Zeit ein umfangreiches Zauberbuch zusammenstellen, das mit geheimnisvollen Zeichnungen, Diagrammen und magischen Schriftzeichen gefüllt ist. Auf die Schriftzeichen

magischer Natur wird in einem der im folgenden Kapitel noch näher eingegangen werden. Jedes Zauberbuch führt außerdem mehrere Elementarformeln auf, die ebenfalls im folgenden Kapitel näher beschrieben werden.

II. Die Reagenzien des Magiers



Der zweite Bestandteil für erfolgreiche Magie sind die richtigen Reagenzien. Diese chemischen Substanzen schaffen die Verbindung zwischen der materiellen Welt, die der Magier zu beeinflussen sucht, und der spirituellen Energie der Ätherwellen, aus denen der Magier seine Kräfte bezieht. Manche Reagenzien sind ziemlich gewöhnliche Kräuter, andere sind sehr selten und exotisch. Im Folgenden sind alle Reagenzien aufgeführt, die ein Magier für seine Zauberformeln benötigt.

Alraunwurzel



Diese seltene Pflanze, die man nur in den dunkelsten, feuchtesten Tiefen der unzugänglichsten Sümpfe finden kann, ist ein sehr begehrtes magisches Reagens. Es ist außerdem sehr schwierig, diese Wurzel zu ernten, da die Pfahlwurzel beim Ausgraben nicht beschädigt werden darf. Danach muss die Pflanze in einem komplizierten Verfahren zubereitet, gekocht und getrocknet werden. Alraunwurzel kann nur in der Blutmarsch oder an einem Ort in der Nähe von Paws, der sich Totensumpf nennt, gefunden werden.

Blutmoos

In den letzten Jahren kann diese eigenartige Substanz nur noch in der Blutmarsch hinter den Bergen bei Cove (wo vor vielen tausend Jahren unzählige Kämpfer ihr Leben ließen) oder im magischen Geisterwald unter der vermoderten Rinde toter Bäume gefunden werden.



Ginseng



Die Heiler Britannias wissen seit Hunderten von Jahren um die Heilkräfte dieser bitteren Wurzel. Für den magischen Gebrauch ist jedoch eine besondere Zubereitung erforderlich. Die Wurzel muss immer wieder im frischesten Wasser aufgekocht werden, und zwar nicht weniger als vierzig Mal! Dieser Vorgang verwandelt den Ginseng in einen stark riechenden Sirup, der dem Magier dann als machtvolleres Reagens zur Verfügung steht.

Knoblauch

Dies ist sicherlich das am leichtesten erhältliche Reagens von allen. Knoblauchzehen findet man in allen Küchen Britannias. Sie werden gewaschen und zerstampft und bieten guten Schutz gegen schädliche Magie.



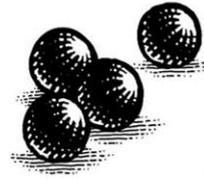
Nachtschatten



Diese Sumpfpflanze blüht ausschließlich bei Nacht. Der Hut dieses seltenen und ungewöhnlichen Pilzes kann zerstampft oder zu einem Tee zerkocht werden. Der Magier muss den Nachtschatten immer mit der größten Vorsicht behandeln, da das Gewächs nicht nur ein starkes Halluzinogen, sondern auch ein hochgiftiges Mittel ist.

Schwarzperle

Schwarze Perlen sind außerordentlich selten; weniger als eine von zehntausend Perlen ist schwarz. Man hat diese seltenen Perlen am Fuße der Klippen in Buccaneer's Den gefunden. Eine nicht ganz vollendete Perle mag zwar dekorativen Zwecken genügen, die Schwarzperle eines Magiers darf jedoch nicht den geringsten Makel aufweisen, oder sie ist wertlos. Schwarzperle wird zu einem feinen Pulver zermahlen.



Schwefelasche



Die riesigen Mengen an Asche, die bei Vulkanausbrüchen entstehen, machen dieses Reagens zu einem eher leicht zu beschaffenden Mittel. Man muss jedoch eine Reise unternehmen, um die benötigte Menge heranschaffen zu können. In den letzten Jahren ist die Insel des Avatar die größte Quelle für Schwefelasche gewesen. Diese Insel entstand vor vielen Jahren bei heftigen Vulkanausbrüchen.

Spinnenseide

Obwohl dies kein seltenes Reagens ist, kann es ein schwieriges Unterfangen sein, genügend Spinnweben an einem Ort zu sammeln. Magier verbringen deswegen oft viel Zeit in Höhlen oder Gruften oder betreiben sogar selbst eine Spinnenzucht, um einen reichlichen Vorrat an Spinnenseide zu sichern. Man benötigt normalerweise mindestens 1 Unze Spinnenseide, um einen Zauber auszusprechen.



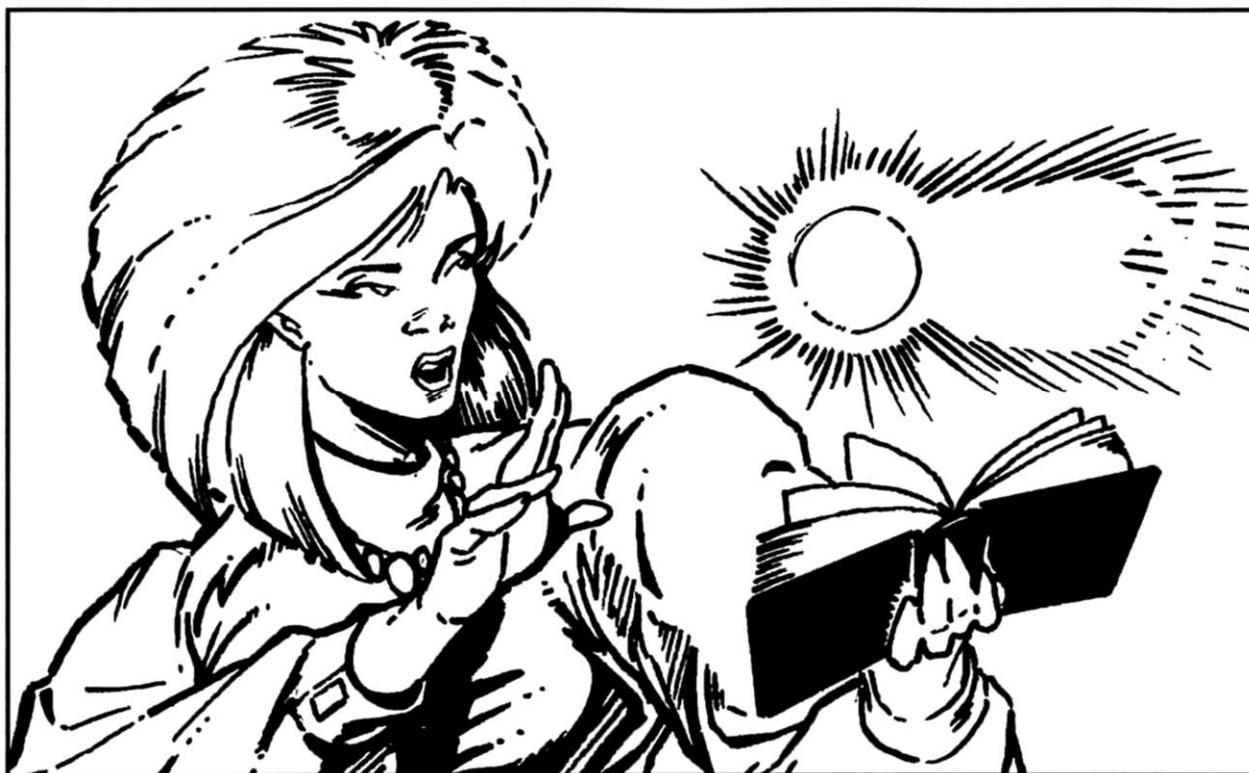
III. Die Worte der Macht



Der letzte Bestandteil einer Zauberformel ist die gesprochene Beschwörung, die Worte der Macht. Diese Formeln erfordern weit mehr als nur das Auswendiglernen von Worten und ihren Bedeutungen. Der Magier muss vielmehr ein höheres Verständnis jeder Silbe eines Machtwortes erlernen. Die genaue Aussprache jeder Silbe vibriert durch die Ätherwellen, während der Zauber durchgeführt wird. Eine ungenaue oder gar falsche Aussprache der Silben verursacht sofort Turbulenzen im Äther. Lange Meditationen zu jeder Silbe und zahllose Atemübungen sind erforderlich, bevor diese Machtworte beherrscht werden können. Die folgende Liste führt die bekanntesten Silben auf, aus denen die Machtworte bestehen.

Wort	Rune	Bedeutung	Wort	Rune	Bedeutung
An	𐌆	Negation	Nox	𐌆𐌚	Gift
Bet	𐌃𐌆𐌆	Klein	Ort	𐌆𐌚𐌆	Magie
Corp	𐌆𐌆𐌚	Tod	Por	𐌚𐌆𐌚	Bewegen
Des	𐌆𐌆𐌆	Tiefer/Herab	Quas	𐌆𐌆𐌆𐌆	Illusion
Ex	𐌆𐌚	Freiheit	Rel	𐌚𐌆𐌆	Ändern
Flam	𐌆𐌆𐌆𐌆	Flamme	Sanct	𐌆𐌆𐌆𐌆	Schützen / Schutz
Grab	𐌚𐌚𐌆𐌆	Energie/Feld	Tym	𐌆𐌚𐌆	Zeit
Hur	𐌆𐌆𐌚	Wind	Uus	𐌆𐌆𐌆	Heben/Hoch
In	𐌆	Machen/Bewirken	Was	𐌆𐌆𐌆	Groß
Jux	𐌆𐌆𐌆	Gefahr/Falle	Wis	𐌆𐌆𐌆	Wissen/Erkennen
Kal	𐌆𐌆	Aufrufen/Beschwören	Xen	𐌚𐌆𐌆	Kreatur
Lor	𐌚𐌆𐌚	Licht	Plen	𐌆𐌆𐌆𐌆	Materie
Mani	𐌆𐌆𐌆	Leben/Heilen	Zu	𐌆𐌆	Schlaf

IV. Beschwörungen aussprechen



Der Magier kann seine Beschwörungen nur dann ausführen, wenn ein Zauberbuch, die richtigen Reagenzien und die Worte der Macht alle auf die richtige Weise zusammen angewandt werden. Der Magier muss sich auf jeden Zauber einstellen, da Beschwörungen eine oder mehrere Personen und sogar ganze Landstriche beeinflussen können. Mit zunehmender Erfahrung nehmen auch die Macht und Wirkung vieler Zauberformeln zu. Ablenkungen und Störungen in der Umgebung des Magiers und der natürliche Widerstand des Opfers können die erfolgreiche Durchführung eines Zaubers verhindern. So hat der Magier keinen Einfluss auf den Zustand der Ätherwellen zum Zeitpunkt der Beschwörung. Die Ätherwellen können durch Turbulenzen gestört werden, aber dieser Zustand hält meistens nicht lange an.

V. Zauberformeln

Es soll noch einmal vermerkt werden, dass der Autor diese Beschwörungen nur zu Zwecken der historischen Dokumentation festgehalten hat. Es ist bereits oft bewiesen worden, dass die meisten Formeln keine Wirkung haben und viele dem Magier sogar schaden. Man hegt den starken Verdacht, dass die Magie geistigen Verfall bei Magiern hervorruft. Der Leser sei ausdrücklich davor gewarnt, mit den hier aufgeführten Zauberformeln zu experimentieren.

Elementarformeln

Einige Zaubersprüche können vom Magier sofort nach seiner Lehrzeit angewandt werden. Sie werden Elementarformeln genannt, weil sie keinem der acht Zirkel im Äther zugeordnet sind. Diese Formeln sind zudem die einzigen Beschwörungen, zu deren Durchführung man keine Reagenzien benötigt.

AN YN

AN ZU (Erwachen)

Dieser Zauberspruch weckt ein schlafendes oder ohnmächtiges Wesen auf.

AN FLAM

AN FLAM (Löschen)

Dieser Zauberspruch löscht ein kleines, gewöhnliches Feuer.

BET LOR

BET LOR (Schimmer)

Dieser Zauberspruch schafft eine kleine Lichtquelle, die für kurze Zeit andauert.

BET ORT

BET ORT (Feuerwerk)

Dieser Zauberspruch verursacht ein beeindruckendes Feuerwerk. Mit zunehmender Erfahrung kann der Magier diese Lichter auch benutzen, um seine Feinde zu erschrecken und in die Flucht zu jagen.

IN FLAM

IN FLAM (Entzünden)

Dieser Zauberspruch lässt Funken entstehen, die brennbare Gegenstände entzünden können.

KAL LOR

KAL LOR (Hilfe)

Dieser Zauberspruch lässt den Magier und alle seine Begleiter wiederauferstehen und befördert sie zum Schloss des Lord British, wo sie völlig geheilt werden. Dieser Spruch kann von jedem Magier nur einmal benutzt werden.

REL HUR

REL HUR (Wetter)

Dieser Zauberspruch verursacht einen Sturm oder kann einen Sturm zum Verklingen bringen.

VAS KAL

VAS KAL (Donner)

Dieser Zauberspruch lässt Donner grollen, als ob ein schreckliches Gewitter kurz bevorstünde.

Die Zirkel der Magie

Es gibt acht Zirkel der Magie, wobei sich jeder Zirkel einer mächtigeren Form magischer Energie bedient. Die Ätherwellen bestehen aus acht Ringen oder Zirkeln, die der Wirkungskraft der Zauberformeln entsprechen. Jeder Zirkel ist einer von acht Wirbeln, die ständig in Bewegung sind und sich langsam ausdehnen. Je wirkungsvoller und mächtiger die Beschwörung eines Magiers ist, desto tiefer muss seine konzentrierte psychische Energie in die inneren Zirkel des Äthers eindringen.

Bevor solche Beschwörungen gelingen können, sind viele, viele Stunden Meditation, Konzentrationsübungen und der Wille, mit der psychischen Energie in die höheren Zirkel des Äthers einzudringen, unbedingt erforderlich. Jeder Magier weiß, dass eine missglückte Zauberformel sich auf die Welt auswirken wird und dabei ihm selbst und anderen schaden kann.




Erster Zirkel der Magie

𐌆𐌋 𐌆𐌋 𐌚𐌋 **VAS AN ZU** (Massenerwecken)

Reagenzien: *Ginseng, Knoblauch*

Diese Zauberformel weckt alle ohnmächtigen Begleiter des Magiers auf.

𐌆𐌋 𐌆𐌋𐌆𐌋 𐌆𐌋𐌆𐌋𐌆𐌋 **IN MANI YLEM** (Nahrung erschaffen)

Reagenzien: *Knoblauch, Ginseng, Alraunwurzel*

Diese Zauberformel erschafft eine Mahlzeit für den Magier und alle seine Begleiter.

𐌆𐌋 𐌚𐌋𐌆𐌋 **AN NOX** (Entgiften)

Reagenzien: *Ginseng, Knoblauch*

Diese Zauberformel heilt Vergiftungen und Lähmungen. Sie wirkt außerdem gegen viele andere bösartige Verletzungen und Krankheiten.

𐌆𐌋𐌆𐌋 𐌆𐌋𐌆𐌋𐌆𐌋 **WIS JUX** (Falle aufspüren)

Reagenzien: *Spinnenseide, Nachtschatten*

Diese Zauberformel zeigt alle Fallen auf, die sich in Sichtweite des Magiers und seiner Begleiter befinden.

𐌆𐌋𐌆𐌋 𐌆𐌋 𐌚𐌋𐌆𐌋𐌆𐌋 **VAS AN FLAM** (Großes Löschen)

Reagenzien: *Knoblauch, Spinnenseide*

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

𐌆𐌋𐌆𐌋 𐌆𐌋 𐌚𐌋𐌆𐌋𐌆𐌋 **VAS IN FLAM** (Großes Entzünden)

Reagenzien: *Schwefelasche, Spinnenseide*

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

𐌆𐌋 𐌆𐌋𐌆𐌋 **IN LOR** (Licht)

Reagenz: *Schwefelasche*

Diese Zauberformel ist eine mächtigere Form der Elementarformel „Schimmer“. Sie schafft eine Lichtquelle, die in der Dunkelheit leuchtet. Diese Lichtquelle kann die Gruppe begleiten und dauert eine längere Zeit lang an.

𐌆𐌋 𐌆𐌋𐌆𐌋 **IN WIS** (Magischer Sextant)

Reagenz: *Nachtschatten*

Diese Zauberformel gibt die Sextantenposition des Magiers an, sogar unter der Erde.



Zweiter Zirkel der Magie



AN JUX

AN JUX (Falle entschärfen)

Reagenzien: Schwefelasche, Blutmoos

Diese Zauberformel zerstört die Falle, über der sie ausgesprochen wird.

ORT YLEM

ORT YLEM (Geschossverzauberung)

Reagenzien: Schwarzperle, Alraunwurzel

Diese Zauberformel verzaubert einen ganzen Köcher Pfeile oder Bolzen, die dann bläulich glühen. Magische Geschosse treffen immer ihr Ziel und richten wesentlich mehr Schaden an als gewöhnliche Geschosse.

VAS FLAM

VAS FLAM (Feuerwerfer)

Reagenzien: Schwefelasche, Schwarzperle

Diese Zauberformel verursacht einen riesigen Flammenstrahl, der vom Magier ausgeht und das gewünschte Ziel trifft.

VAS LOR

VAS LOR (Großes Licht)

Reagenzien: Schwefelasche, Alraunwurzel

Diese Zauberformel ist eine mächtigere Form der Formel „Licht“ aus dem Ersten Zirkel und dauert länger an.

VAS AN NOX

VAS AN NOX (Großes Entgiften)

Reagenzien: Alraunwurzel, Knoblauch, Ginseng

Diese Zauberformel heilt den Magier und alle seine Begleiter auf der Stelle.

UUS SANCT

UUS SANCT (Schutz)

Reagenzien: Schwefelasche, Ginseng, Knoblauch

Diese Zauberformel macht es schwieriger, den Magier oder ein anderes Objekt im Kampf zu verwunden. Zudem verleiht es Schutz gegen Fallen und andere Gefahren.

ORT POR YLEM

ORT POR YLEM (Telekinese)

Reagenzien: Blutmoos, Alraunwurzel, Schwarzperle

Dieser Zauber erlaubt dem Magier, Gegenstände zu bewegen, ohne sie zu berühren.

POR ORT WIS

POR ORT WIS (Zauberauge)

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

Diese Zauberformel ermöglicht dem Magier, über weite Distanzen hinweg und durch alles hindurch den Gegenstand zu betrachten, den er oder sie zu sehen wünscht.




Dritter Zirkel der Magie

MMH 4T1K1

DES SANCT (Verfluchen)

Reagenzien: Schwefelasche, Nachtschatten, Knoblauch

Diese Zauberformel ist ein Fluch, der es leichter macht, den Feind im Kampfe zu verwunden, während es für diesen gleichzeitig schwieriger wird, den Magier oder seine Begleiter zu verletzen.

MMH

MANI (Heilung)

Reagenzien: Ginseng, Knoblauch, Spinnenseide

Diese Zauberformel heilt die Hälfte aller Wunden, über die sie ausgesprochen wird.

NT KPR

AN POR (Lähmen)

Reagenzien: Spinnenseide, Nachtschatten

Diese Zauberformel lähmt jeden Gegner kurzzeitig.

AMH NH

VAS WIS (Adlerauge)

Reagenzien: Nachtschatten, Alraunwurzel

Diese Zauberformel erlaubt dem Magier, einen Überblick über die ganze Welt und seine Position darin zu erhalten.

IT 14J

IN NOX (Vergiften)

Reagenzien: Nachtschatten, Blutmoos, Schwarzperle

Mit Hilfe dieser Zauberformel kann der Magier einen Feind vergiften.

AMH NH 4T1K1

VAS UUS SANCT (Abschirmung)

Reagenzien: Schwefelasche, Ginseng, Knoblauch, Alraunwurzel

Diese Zauberformel verleiht den gleichen Schutz wie die Schutzformel aus dem zweiten Zirkel, nur dass dieser Schutz gleichzeitig auch alle Begleiter des Magiers abschirmt.

IT 7N

IN ZU (Schlaf)

Reagenzien: Nachtschatten, Spinnenseide, Schwarzperle

Diese Zauberformel versenkt das Opfer auf der Stelle in einen tiefen Schlaf.

HM 8M1 1M1

KAL BET XEN (Insektenschwarm)

Reagenzien: Nachtschatten, Alraunwurzel, Blutmoos

Diese Zauberformel ruft Insektenschwärme herbei, die dann die Feinde des Magiers von allen Seiten angreifen.




Vierter Zirkel der Magie

𐌷𐌵𐌹 𐌰𐌴𐌹𐌴 **KAL XEN** (Tier beschwören)

Reagenzien: *Spinnenseide, Alraunwurzel*

Dieser Zauber ruft ein wildes Tier herbei, das dann auf Seiten des Magiers gegen jeden Feind kämpft.

𐌴𐌹𐌴𐌹𐌴 𐌰𐌹𐌹𐌴𐌹𐌴 **ORT GRAV** (Blitz)

Reagenzien: *Schwarzperle, Schwefelasche, Alraunwurzel*

Diese Zauberformel ermöglicht dem Magier, sein Opfer mit einem Blitz niederzuschleudern. Diese Blitze haben solch schreckliche Wirkung, dass keine Rüstung das Opfer davor schützen kann.

𐌷𐌵𐌹 𐌵𐌹𐌹𐌴 𐌰𐌴𐌴𐌴𐌴 **KAL POR YLEM** (Markieren)

Reagenzien: *Alraunwurzel, Schwarzperle, Blutmoos*

Diese Zauberformel markiert einen von acht bestimmten, farbigen Steinen mit einem unsichtbaren magischen Zeichen. Später kann dann die Formel „Zurückrufung“ aus dem Vierten Zirkel über dem Stein ausgesprochen werden.

𐌰𐌹𐌹𐌴 𐌴𐌴𐌴𐌴 𐌷𐌹𐌹𐌴𐌹𐌴𐌹𐌴 **VAS DES SANCT** (Massenfluch)

Reagenzien: *Schwefelasche, Nachtschatten, Knoblauch, Alraunwurzel*

Dieser Zauber ist dem Zauber „Fluch“ sehr ähnlich, aber sie schadet einer ganzen Gruppe von Feinden.

𐌷𐌵𐌹 𐌴𐌹𐌴𐌹𐌴 𐌵𐌹𐌹𐌴 **KAL ORT POR** (Zurückrufung)

Reagenzien: *Alraunwurzel, Schwarzperle, Blutmoos*

Dieser Zauber ist eine einfache Formel zur Teleportation. Spricht man diese Formel über einem markierten Stein aus, so wird der Magier und seine Begleitern zu dem Ort zurückversetzt, wo der Markierungszauber über dem Stein gewirkt wurde.

𐌴𐌹𐌹𐌴 𐌴𐌹𐌹𐌴𐌹𐌴 **WIS QUAS** (Sichtbar machen)

Reagenzien: *Schwefelasche, Blutmoos*

Dieser Zauber macht alle unsichtbaren Dinge in einem bestimmten Umkreis sichtbar.

𐌷𐌵𐌹 𐌴𐌹𐌹𐌴 𐌵𐌹𐌹𐌴𐌹𐌴 **KAL WIS CORP** (Seance)

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

Diese Zauberformel erlaubt dem Magier, mit allen kürzlich verstorbenen Geistern vor Sonnenaufgang zu sprechen. Auf einer Reise nach Skara Brae sollte ein weiser Magier einen angemessenen Vorrat an Reagenzien vorrätig haben, um diese Beschwörung wiederholt aussprechen zu können.

𐌴𐌹𐌹𐌴 𐌵𐌹𐌹𐌴 **EX POR** (Zauberschlüssel)

Reagenzien: *Schwefelasche, Blutmoos*

Diese Zauberformel schließt magisch verschlossene Gegenstände, z.B. Türen, auf,




Fünfter Zirkel der Magie

ᚱᚦ ᚠᚱᚦ ᚠᚠᚠ **AN XEN EX** (Beherrschen)

Reagenzien: *Schwarzperle, Nachtschatten, Spinnenseide*

Diese Zauberformel kann entweder dazu benutzt werden, einen Feind oder ein anderes Wesen zu beherrschen, den Befehlen des Magiers zu gehorchen, oder aber auch, um andere von Beherrschungszaubern zu befreien.

ᚱᚱᚱ ᚠᚱᚦ **POR XEN** (Tanzen)

Reagenzien: *Alraunwurzel, Knoblauch, Blutmoos*

Diese Zauberformel lässt jeden in Sichtweite (außer dem Magier und seinen Begleitern) tanzen.

ᚱᚦ ᚱᚱᚱᚱ **AN GRAV** (Feld beseitigen)

Reagenzien: *Knoblauch, Schwarzperle, Schwefelasche, Spinnenseide*

Diese Zauberformel kann jedes magische Feld zerstreuen, selbst ein Feuerfeld.

ᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱ **VAS FLAM HUR** (Explosion)

Reagenzien: *Alraunwurzel, Schwefelasche, Schwarzperle, Blutmoos*

Diese Zauberformel lässt einen Feuerball entstehen, der auf das gewünschte Ziel zuschießt und dann explodiert.

ᚱᚦ ᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱ **IN FLAM GRAV** (Feuerfeld)

Reagenzien: *Schwarzperle, Schwefelasche, Spinnenseide*

Diese Zauberformel lässt eine Feuerwand zwischen dem Magier und seinen Feinden entstehen.

ᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱᚱ **VAS MANI** (Große Heilung)

Reagenzien: *Ginseng, Spinnenseide, Alraunwurzel, Knoblauch*

Diese Zauberformel heilt eine verwundete Person auf der Stelle.

ᚱᚱᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱ **SANCT LOR** (Unsichtbarkeit)

Reagenzien: *Nachtschatten, Blutmoos*

Diese Zauberformel macht den Magier unsichtbar, und zwar nur nicht für menschliche Augen, sondern auch für alle anderen Wahrnehmungsinstrumente. Es gibt nämlich verschiedene Wesen, die aus verschiedenen Gründen unsichtbare Menschen und Gegenstände wahrnehmen können.

ᚱᚱᚱ ᚱᚱᚱ **VAS ZU** (Massenschlaf)

Reagenzien: *Ginseng, Nachtschatten, Spinnenseide*

Diese Zauberformel ist eine mächtigere Form der Schlafformel aus dem Dritten Zirkel. Sie versetzt eine Gruppe von Opfern, die sich nicht in der Begleitung des Magiers befinden, sofort in tiefsten Schlaf.




Sechster Zirkel der Magie

PNH NIH

QUAS WIS (Panik)

Reagenzien: Nachtschatten, Alraunwurzel, Knoblauch

Diese Zauberformel verursacht solche Furcht, dass jedes Lebewesen, das sich nicht in Begleitung des Magiers befindet, in wilder Flucht davonstürzt.

IT PNH LMH

IN QUAS XEN (Doppelgänger)

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

Diese Zauberformel lässt einen genauen Doppelgänger jedes sterblichen Wesens entstehen, das dann an der Seite des Originals kämpft.

HM PNM XRM

KAL FLAM GRAV (Feuerring)

Reagenzien: Schwefelasche, Schwarzperle, Alraunwurzel, Spinnenseide

Diese Zauberformel erschafft einen Feuerring um das Ziel des Magiers.

ANH IT PNM XRM

VAS IN FLAM GRAV (Feuerwall)

Reagenzien: Schwefelasche, Schwarzperle, Blutmoos

Diese Zauberformel lässt ein Feuerfeld zu Füßen jedes Feindes in Sichtweite entstehen.

ANH PRH PNR

VAS ORT HUR (Zaubersturm)

Reagenzien: Alraunwurzel, Nachtschatten, Schwefelasche, Blutmoos

Diese Zauberformel erschafft einen Wirbelsturm, der alle Feinde des Magiers unerwartet mit schrecklichen Blitzen angreift.

IT HX XRM

IN NOX GRAV (Giftfeld)

Reagenzien: Nachtschatten, Spinnenseide, Schwarzperle

Dieser Zauber lässt ein Energiefeld entstehen, das jeden vergiftet, der damit in Berührung kommt.

IT YH XRM

IN ZU GRAV (Schlaffeld)

Reagenzien: Ginseng, Spinnenseide, Schwarzperle

Diese Zauberformel lässt am gewünschten Ort ein starkes Energiefeld entstehen. Jeder, der dieses Energiefeld betritt, fällt sofort in tiefen Schlaf.

ANH RHR AMM

VAS POR YLEM (Erdstoß)

Reagenzien: Blutmoos, Schwefelasche, Alraunwurzel

Diese Zauberformel verursacht ein heftiges Erdbeben, das alle Feinde des Magiers mitzittern lässt. Der Magier und seine Begleiter werden von den Wirkungen dieser Beschwörung nicht betroffen.




Siebenter Zirkel der Magie

RMT MIMM **REL YLEM** (Stein der Weisen)

Reagenzien: *Alraunwurzel, Spinnenseide*

Diese Zauberformel verwandelt einen Bleiklumpen in einen Goldklumpen.

LMRK KMR **CORP POR** (Todesstoß)

Reagenzien: *Schwarzperle, Nachtschatten, Schwefelasche*

Diese Zauberformel ermöglicht dem Magier, einen tödlichen Energiestrahle auf das gewünschte Ziel zu richten.

TMM AMY PIMM **TYM VAS FLAM** (Zeitzündler)

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

Diese Zauberformel lässt alles sofort explodieren und zerstört einen Großteil der Umgebung. Die Explosion wird verzögert, bis der Magier und seine Gruppe sich entfernt haben.

IT HNTK XRNA **IN SANCT GRAV** (Energiefeld)

Reagenzien: *Alraunwurzel, Spinnenseide, Schwarzperle, Schwefelasche*

Dieser Zauber umgibt den Magier mit einem schützenden Energiefeld, das jeden verletzt, der es betritt.

IT PNR XRNA MIMM **IN HUR GRAV YLEM** (Todesnebel)

Reagenzien: *Alraunwurzel, Nachtschatten, Schwefelasche, Blutmoos*

Diese Zauberformel strahlt einen tödlichen Nebel vom Magier aus, der seine Feinde umgibt und sie angreift, solange sie sich in Reichweite der Nebelwolke befinden.

AMY IT LMT ML **VAS AN XEN EX** (Massenbeherrschung)

Reagenzien: *Schwarzperle, Nachtschatten, Spinnenseide, Alraunwurzel*

Diese Zauberformel ist der Beschwörung „Beherrschen“ aus dem Fünften Zirkel ähnlich, aber diese Formel verhext eine ganze Gruppe von Feinden.

IT AMY KMR **IN VAS POR** (Superkraft)

Reagenzien: *Schwarzperle, Alraunwurzel, Ginseng*

Diese Zauberformel verdoppelt Kraft und Kampffähigkeit des Magiers und seiner Begleiter.

AMY MNI **VAS MANI** (Regeneration)

Reagenzien: *Ginseng, Knoblauch, Schwefelasche, Alraunwurzel*

Diese Zauberformel heilt alle Verletzungen, zerstört alle schädlichen Zauber und heilt jede Lähmung und Vergiftung des Magiers oder seiner Begleiter.




Achter Zirkel der Magie

AR4 HNF N4 MR4H
H KPRK PNR TAM

VAS KAL AN MANI IN CORP HUR TYM (Armageddon)

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

Diese Zauberformel ist so mächtig, dass angenommen wird, dass sie alle Lebewesen in der ganzen Welt zerstören kann. Glücklicherweise ist diese Beschwörung noch nie ausgesprochen worden.

AR4 KPRK PNR

VAS CORP HUR (Todeswirbel)

Reagenzien: *Alraunwurzel, Nachtschatten, Schwefelasche, Blutmoos*

Diese Zauberformel verursacht einen schwarzen Todeswirbel an der vom Magier gewünschten Stelle. Dieser Wirbel wird sich dann hin und her bewegen. Jedes Lebewesen, das sich im Einflussbereich dieses Wirbels befindet, wird ständig vom Blitz getroffen.

AR4 H4K4T MR

VAS SANCT LOR (Massenunsichtbarkeit)

Reagenzien: *Alraunwurzel, Nachtschatten, Blutmoos, Schwarzperle*

Diese Zauberformel ist der Beschwörung „Unsichtbarkeit“ aus dem Fünften Zirkel ähnlich, macht aber den Magier und alle seine Begleiter unsichtbar.

AR4 KPRK

VAS CORP (Massentod)

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

Diese Zauberformel lässt alle Lebewesen in Sichtweite, mit Ausnahme des Magiers und seiner Begleiter, sofort tot umfallen.

H MR4H KPRK

IN MANI CORP (Auferstehung)

Reagenzien: *Knoblauch, Ginseng, Spinnenseide, Schwefelasche*

Diese Zauberformel kann, wenn sie erfolgreich durchgeführt wird, dem Magier ermöglichen, einen Toten wieder zum Leben zu erwecken.

HNF AR4 JMT

KAL VAS XEN (Dämon beschwören)

Reagenzien: *Alraunwurzel, Knoblauch, Blutmoos*

Diese Zauberformel ruft ein mächtiges Wesen herbei, das dann an der Seite des Magiers kämpft.

H 4NL KPR AMM

IN JUX POR YLEM (Schwertwirbel)

Reagenzien: *Schwarzperle, Nachtschatten, Alraunwurzel*

Diese Zauberformel lässt ein tödliches Rad aus acht umherwirbelnden Schwertern auf das gewünschte Ziel zuschießen.

N4 TAM

AN TYM (Zeitstopp)

Reagenzien: *Alraunwurzel, Knoblauch, Blutmoos*

Dieser Zauber lässt die Zeit in der Welt stillstehen, mit Ausnahme der des Magiers und seiner Begleiter.

VI. Kosmologie

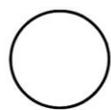
Dem Lauf der Gestirne und den Mondphasen wurde in der Vergangenheit viel Aufmerksamkeit gewidmet. Besondere Wichtigkeit wurde einer Konstellation zugeschrieben, bei der sich alle Planeten in einer Linie befinden. Ein solches Ereignis steht derzeit kurz bevor. Man sagte damals, dass diese Konstellation eine Tür zwischen zwei Welten öffnen werde. Heute ist die Bedeutung dieses Ereignisses in Vergessenheit geraten. Mit dem Ende des magischen Zeitalters ist eine solche Konstellation zweifellos nur noch für Astronomen von Bedeutung.

Im Zeitalter der Magie konnte man mit Hilfe von Lichttoren reisen, die auch „Mondpforten“ genannt wurden. Es gab zwei verschiedene Arten dieser Pforten, blaue und rote. Blaue Mondpforten entstanden an Orten, wo außerirdische Steine, die man Mondsteine nannte, vergraben waren. Die blauen Tore erlaubten die Reise von einer Pforte zur anderen. Rote Mondpforten werden von einem mächtigen magischen Gegenstand, dem *Auge der Monde*, geschaffen. Eine rote Mondpforte kann den Reisenden an jeden beliebigen Ort Britannias bringen. Die Legende besagt, dass sie auch genutzt werden können, um zwischen Britannia und anderen Welten hin- und herzureisen. Bis heute weiß man nur von zwei roten Mondpforten mit Sicherheit, dass sie existiert haben – die eine wurde von Lord British benutzt, die andere vom Avatar.

Man weiß nur wenig über diese Pforten, aber – wie die Magie auch – funktionieren sie nicht mehr so zuverlässig wie früher. Es ist unbedingt davon abzuraten, heutzutage Mondpforten zu benutzen. Sie sind sehr gefährlich und haben bereits mehrere tödliche Unfälle verursacht.



Neumond



Vollmond



Zunehmender Neumond



Abnehmender Vollmond



Erstes Viertel



Letztes Viertel



Zunehmender Halbmond



Abnehmender Halbmond

APPENDIX

Besonderheiten der neuen deutschen Version von 2019.

Die Informationen in diesem Abschnitt haben keine Gültigkeit für die originale deutsche Version von 1992

Der von mir erstellte Sprachpatch für die heute erhältliche Komplettversion von Ultima VII – The Black Gate bringt neben der deutschen Sprache eine Vielzahl großer und kleiner Änderungen und Verbesserungen mit, auf die im Folgenden etwas ausführlicher eingegangen wird.

Behobene Probleme

Ich konnte diverse Bugs der ursprünglichen deutschen Version und einige Bugs der englischen Originalversion beheben, die bisher das Spielvergnügen ein wenig trübten:

- ♀ Es gab ein gutes Dutzend nicht korrekt funktionierender Gesprächsoptionen, die nun wie geplant funktionieren
- ♀ Der Dialog mit Chuckles wurde sinnentstellt und damit „unspielbar“ übersetzt.
- ♀ Einzelne Reagenzien, die man sammelt (Menge: 1) wurden in der ursprünglichen deutschen Version nicht gezählt bzw. hinzugefügt
- ♀ Gleiches galt für einzelne Nahrungsmittel. auch diese können nun hungerstillend verzehrt werden
- ♀ Verkaufsdialoge mit mehr als 5 Zeilen funktionierten in der deutschen Version nicht wie vorgesehen. Das Problem konnte ich umgehen, indem ich alle Optionen entsprechend eingekürzt habe
- ♀ In der englischen Originalversion konnte Rankin mithilfe des Kubus nicht befragt werden, da der Dialog in eine Endlosschleife ging. Dies funktioniert nun.
- ♀ Tseramed kann sich der Gruppe nun auch anschließen, wenn der Spieler sich „Avatar“ als Rufnamen gegeben hat.
- ♀ Wenn der Avatar einen Zaubertrank verschüttet, erschien im Original ein Codeschnipsel wegen eines falsch geschriebenen Codetags. Nun nicht mehr.

- 
- ♀ Die Queste um den Zyklopen Iskander ist in meiner Version nun lösbar. Hierfür ist es nur wichtig, erst mit Eiko (und nicht mit Amanda) zu sprechen, nachdem man bei Iskander war
 - ♀ Angeln ist nun auch wie vorgesehen möglich. (Im Original hatten Fische eine Größe von "0", die das Fangen derselben nahezu unmöglich machte)
 - ♀ Die Erdbeben, die mit der Erweiterung ins Spiel kommen, funktionieren dank eines Patches von ripsaw8080 nun auch unter DOSBOX wie vorgesehen. Diesen Patch habe ich beigefügt und die DOSBOX Config entsprechend angepasst
 - ♀ Eine Menge inhaltlicher Inkonsistenzen, Ungenauigkeiten und Ärgernisse wie falsche Orts- und Richtungsangaben sind bereinigt worden. Ein besonderer Dank hierfür gebührt Tribun Dragon, der mit seinen wertvollen Hinweisen hier für den letzten Schliff sorgte

Nicht behobene Probleme

Weiterhin gibt es in der deutschen Version von 1992 ein Problem mit Zauberbüchern, die sich der Avatar auf nicht tugendhafte Art und Weise verschafft (sprich: er benutzt Cheats). Diese sind nur bedingt brauchbar, weil viele der Zaubersprüche übereinanderliegend dargestellt werden. Dieses Problem tritt in der originalen deutschen Version von 1992 ebenfalls auf. Da regulär erworbene oder gefundene Zauberbücher von diesem Problem aber nicht betroffen sind, sei dies hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt. Entsprechend gilt: "Thou shouldst not cheat, Avatar!"

Der Wächter spricht an einigen Stellen nicht Deutsch. Ich habe die entsprechenden Stellen nicht gefunden, die ich dafür ändern muss. Für entsprechende Hinweise bin ich dankbar :-)

Die angezeigte 6. Zeile Dialogoptionen ist nicht anklickbar. Wenn Ihr aber ein paar der darüberliegenden Dialogoptionen anklickt, schieben sich die unteren Optionen automatisch nach oben. Deutsch ist halt länger als Englisch, und die sechste Zeile anklickbar zu machen, haben die Programmierer nicht vorgesehen. Bei Kaufdialogen war das Problem etwas größer, da dort die Angebote nicht irgendwann nach oben wandern. Daher habe ich dort, wo eine sechste (oder gar siebte) Zeile Kaufoptionen vorhanden war, die Begriffe zum Teil unschön abkürzen müssen. So wurde aus "Schuppenpanzer" z.B. "Schupp.pz" und aus "Plattenpanzer" wurde "P.panzer"

Die Steuerung

Die Steuerung von Ultima 7 ist für ein Spiel von 1992 recht komplex und die ausschließliche Steuerung mit der Maus nicht in jedem Fall die beste Wahl. Oftmals ist ein schneller Tastendruck der effizientere und bessere Weg. Um Euch den Einstieg ein wenig zu erleichtern, findet Ihr im Folgenden eine Übersicht über die wichtigsten Schnell Tasten („Hotkeys“)

A	„Audio“	Audio ein- oder ausschalten
C	„Combat“	Kampfmodus ein- oder ausschalten
H	„Hand“	Maushand wechseln (Links- / Rechtshänder)
I	„Inventory“	Inventar öffnen (Mehrfaches Klicken öffnet weitere Inventare der Gruppe)
S	„Save“	„Speichern/Laden“-Dialog öffnen
Z	„Ztats“	Statusfenster öffnen (Mehrfaches Klicken öffnet weitere Statusfenster der Gruppe)
ESC		Schließt das Speichern/Laden Fenster, wenn dies offen ist. Sonst schließen sich alle offenen Fenster / Anzeigen
ALT+X		Dialog „Spiel beenden?“ aufrufen

Erweiterte Steuerungsmöglichkeiten

Zusätzlich habe ich die „Ultima Hacks“ von JohnGlassmyer übersetzt und eingepflegt („gepatcht“). Die Hacks ermöglichen die etwas komfortableren Steuerungsmöglichkeiten, wie sie in Serpent Isle realisiert wurden auch für „Die Schwarze Pforte“, ohne dabei das bisherige Interface bzw. die vorhandenen Shortcuts zu verändern.

ALT+K	„Kontrols“	Anzeige aller Tastenkombinationen des Ultima Hacks von John Glassmyer
B	„Book“	Zauberbuch benutzen
F	„Feed“	Verpflegen eines ausgewählten Gefährten
G	„Gold“	Abakus benutzen
K	„Key“	Den passenden Schlüssel für eine Tür oder Truhe benutzen (simuliert den Schlüsselring von Serpent Isle)
M	„Map“	Weltkarte benutzen
O	„Orb“	Auge der Monde benutzen
P	„Picks“	Dietriche benutzen
T	„Target“	Anvisieren (s. nächste Tabelle)
W	„Watch“	Taschenuhr aufrufen
X	„seXtant“	Standortbestimmung aufrufen
q/Q	„Quick“	Steuert die Geschwindigkeit (gehen, laufen, rennen) und behält die eingestellte Richtung bei



Ist Modus „Anvisieren“ (Schnell Taste „t“) aktiviert worden, eröffnen sich weitere Möglichkeiten

T	„Target“	Durchwechseln der NPCs
R	„(Re)usable“	Durchwechseln der benutzbaren Gegenstände
G	„Gettable“	Durchwechseln der aufnehmbaren Gegenstände
A	„All“	Durchwechseln aller Gegenstände
<N>	Zahl 1-8	NPC <N> greift Ziel an oder nimmt Gegenstand auf
ESC		Modus „Anvisieren“ beenden

Zwei Beispiele, um die Möglichkeiten zu verdeutlichen:

T, 2 Avatar spricht Gruppenmitglied 2 an
T, G, G, 3 Weist Mitglied 3 an aufnehmbaren Gegenstand 2 einzusammeln

Zaubern ist nun auch direkt über eine Tastatureingabe möglich (Nerdfaktor: Advanced)

\ „Cast“ Zaubersprüche über die Tastatur eingeben:
<Buchstabe>: Rune hinzufügen
: Letzte Rune löschen
<ENTER>: Zauber wirken

Das gezielte Ansteuern bestimmter Mitglieder, ihres jeweiligen Zustands und ihrer Habseligkeiten wurde vereinfacht:

<N> Öffnen oder anvisieren von Gruppenmitglied 1-8 (Avatar ist
(Zahl 1-8) immer die 1, der Rest der Mitglieder sortiert sich dahinter
SHIFT+<N> Öffnet den Rucksack von Begleiter <N>
Ausnahme: Statt „SHIFT+3“ derzeit bitte „SHIFT+w“ verwenden
ALT+<N> Öffnet die Statusseite von Begleiter <N>

In Gesprächen gibt es ebenfalls ein paar hilfreiche zusätzliche Tastenbelegungen:

TAB Durchwechseln der Frageoptionen
SHIFT+TAB Durchwechseln der Frageoptionen rückwärts
ENTER in Kaufdialogen: bestätigen / in Gesprächen: Textvorschub
⇐⇑⇓⇒ In Kaufdialogen: Auswählen von Mengen und Preisen





Weitere nützliche Funktionen

ALT+ENDE	Cheatmodus ein- und ausschalten
SPACE	Tastaturmaus ein- und ausschalten
TAB	Offene Inventare durchwechseln
SHIFT+Klick	Zeigt das Gewicht des angeklickten Gegenstands
STRG+Klick	Zeigt das Volumen des angeklickten Gegenstands
ALT+Klick	Zeigt den ersten Gegenstand in einem Behälter
Rechtsklick	Schließt zumeist den derzeit offenen Dialog

Außerdem wurde der Status von Rucksäcken und Beuteln dahingehend verändert, dass diese nun ineinandergelegt werden können, was das Inventory-Management hier und da erheblich vereinfachen sollte.





MITWIRKENDE

Das Who-is-Who von Ultima VII – The Black Gate

Produzent & Direktor	Richard Garriott
Produktionsleitung	Dallas Snell
Produktionsassistent	Alan Gardner
Leitender Programmierer	Ken Demarest III
Programmierer	Bill Baldwin, Tony Bratton, Philip Brogden, Eric Brown, Rey Castro, Chuckles, Arthur DiBianca, Jim Greer, Will McBurnett, Mike McShaffry, Paul Meyer, Herman Miller, Zachary Simpson, Phil Sulak, John Taylor, Jeff Wilson, Tony Zurovec, Charles Cafrelli
Leitender Autor	Raymond Benson
Autoren	Jack Herman, Beth Miller, Andrew Morris, John Watson
Kunstdirektion	Jeff Dee
Gestaltung	Daniel Bourbonnais, Bob Cook, Jeff Dee, Karl Dolgener, Chris Douglas, Glen Johnson, Bruce Lemons, Denis Loubet, Micael Priest, Jake Rodgers, Gary Washington
Tonleitung	Martin Galway
Tontechniker	Dana Glover, Marc Schaeffgen, Nenad Vugrinec
Stimme des Wächters	Art DiBianca
Musik	Raymond Benson, Herman Miller, David Watson, Cathline Jones, Kirk Winterrowd
Design	Brian Adams, Bruce Adams, Michelle Caddel, Scott Hazle, Mary-Margaret Ipser, Brian Martin, Ana Moreno, John Watson
Leiter der Qualitätskontrolle	Mike Chenault
Qualitätskontrolle	Jeff Shelton (QA Direktor), Scott Shelton (Test Supervisor), Andrew Hofmann, Dee Storms, Donald Derouen, Russell Byrd, Kirsten Vaughan, Mark Grunert, James Nance, Ben Potter, Perry Stokes
Anleitung & Verpackung	Mike Harrison (Graphik Designer), Craig Miller (Gestaltung), Cheryl Neeld (Verpackung), Jack Herman (Dokumentation), David Ladyman, Deborah Nettingham
Deutsche Übersetzung 1992	Roswitha Shoemake, Kirsten Vaughan, Mark Grunert
Deutsche Version 2019	John Kehl
Programmierer/Übersetzung	Todd Hartmann
Projektassistentin	Ana Moreno



NOTIZEN

*Hier ist Platz für Eure eigenen Aufzeichnungen und Beobachtungen auf Euren
Reisen durch Britannia, Avatar*











 **ORIGIN**[™]
We created worlds.[®]

P.O. Box 161750 • Austin, TX 78716
