



Ultima ASCENSION™ IX

INHALTSVERZEICHNIS


INHALTSVERZEICHNIS	2
EIN BRIEF VON EINEM FREUND	3
DIE ACHT TUGENDEN DES AVATAR	5
DER GOBELIN DER ZEIT	10
WICHTIGE ORTE	16
FÄHIGKEITEN UND KAMPF	30
WAFFEN UND RÜSTUNG	34
BESTIARIUM	43
DER KOSMOS	53
MUSIK	54
RUNENSCHRIFT	55
SEEREISE	56
GLOSSAR	57

EIN BRIEF VON EINEM FREUND

Ich grüße Euch, mein Freund. Wir haben uns seit vielen Monden nicht gesehen. Vielleicht entsinnt Ihr Euch nicht meines Namens. Vielleicht erinnert Ihr Euch weder an Eure vergangenen Reisen, noch an die Herausforderungen, die wir gemeinsam zu meistern hatten. Verzeiht, daß ich meine Fragen so ohne äußere Form stelle, doch die Zeit drängt. Alles wird nach und nach ans Licht kommen.

Ich habe die Entfaltung Eures friedvollen Lebens mit einem lachenden und einem weinenden Auge beobachtet. Ich habe Freude empfunden angesichts des bescheidenen Reichtums und Eures Wohlbehagens in seiner Mitte. Und ich war traurig, da ich geahnt hatte, daß dieser Tag kommen würde. In den Jahren seit Eurer letzten Reise nach Britannia hat die Zeit schlimme Zeichen auf die Schriftrollen der Geschichte geschrieben. Eine Welle des Bösen hat die besten Städte von Britannia heimgesucht. Die Menschen greifen einander an, verbannen die Kranken, quälen die Armen und kleiden sich selbst mit falschem Stolz. Sie leben ohne Ehre, denn sie leben ohne die Hilfe und Anleitung des Himmels. Sie sind von Furcht erfüllt und kennen den Grund dafür nicht.

Ihr und ich – wir kennen den Grund, mein Freund. Als die acht heiligen Runen der Tugend aus dem Museum von Britannia verschwanden, begann der Schutzmantel, mit der sie das Volk umgaben, zu verschwinden. Die Fäden, die Britannia zusammenhielten, wurden aufgelöst. Zerstört wurden die guten Werke derer, welche die Tugenden aufgebaut hatten. Während Söhne sich gegen die Väter richteten, die Bauern gegen die Händler kämpften, als die Habenden die Habenichtse angriffen, wurde ein tiefer und schrecklicher Keil zwischen die Menschen und ihre Geschichte getrieben. Lord British flehte die Menschen an, sich ihrer Vergangenheit zu erinnern, doch selbst seine Staatskunst konnte nicht verhindern, daß die Tugenden schwächer und schwächer wurden. Lord British zog sich von seinem Volk zurück, und während sie verzweifelt nach dem Heil suchten, entstand zugleich ein Verlangen unter ihnen, Böses zu tun. Dieses Verlangen wurde von Säulen gespeist, welche in der Nähe eines jeden der acht Schreine der Tugenden erschienen. Von diesen Säulen ging ein altbekannter Wind des Hasses aus. Der Guardian war zurückgekehrt.




Journal

Ich habe versucht, Euren Aufenthaltsort vor dem Guardian geheim zu halten. Ob Eure Wunden verheilt sind oder nicht – Eure Ruhe ist vorüber. Der Guardian wird immer stärker und baut seine Macht aus. Die Menschen flüstern Euren Namen. Der König verlangt nach seinem Ritter. Das Land schreit nach Befreiung. Ihr müßt kommen, und zwar bald.

Wenn dieser Almanach wegen des Zeitdrucks kurz ist, so wird er doch vielleicht Eure schlummernden Erinnerungen an das schöne Britannia und Euren Platz darin erwecken. Ihr und ich werden uns auf den Kampf gegen den Guardian vorbereiten. Wir werden die Waffenkunst erneut meistern. Wir werden neue Zaubersprüche lernen. Wir werden Schritte in Richtung unseres Aufstiegs unternehmen, denn die Reise erfordert sowohl den Lehrer als auch den Schüler. Ein guter Lehrer weiß, wie man lernt, und ein guter Schüler lernt mit der Gewißheit, daß er eines Tages einen anderen lehren wird. Wenn wir lehren, geben wir Ideen Form und Inhalt, die Werte gebären, welche gewährleisten, daß in der Menschheit Gerechtigkeit und guter Wille herrschen. Diese Werte sind in großer Gefahr, mein Freund. Wir werden uns dieser Bedrohung ein letztes Mal stellen. Denn ich bin in die Ätherische Leere gereist und habe von dort aus den Himmel beobachtet. Darin steht geschrieben, daß Ihr niemals nach Britannia zurückkehren werdet, ob Ihr nun siegreich seid oder nicht.

Sputet Euch, Avatar. Das Land steht in Flammen.



Journal

Die ACHT TUGENDEN DES AVATAR

Vor vielen Jahren vertrieb Lord British die Mächte des Bösen, um Britannia aus dem dunklen Zeitalter in das Licht eines einzelnen, gerechten Herrschers zu führen. Der Frieden brachte Wohlstand mit sich. Bis dahin unbekannter Reichtum breitete sich im Land aus. Viele wurden fett und zufrieden. Für Lord British war dieser Reichtum nur Plunder, glitzernder Tand. Unser nobler König suchte andere Reichtümer.

Was ist der Sinn des Lebens in einer Welt, die keine Konflikte kennt? Wie sollte er das Volk leiten, wenn es keinen Lebensinhalt hat? Hat die Führung eines Volkes Wert, wenn es um der Führerschaft Willen geschieht? Wie ein wütender Wirbelsturm gebaren diese Fragen weitere Fragen, doch er hatte auf keine von ihnen eine Antwort. Er durchreiste das Königreich, um den weisesten Gelehrten und den einfachsten Handwerkern diese Fragen vorzulegen. Er reiste durch Mondtore in andere Welten, wo die Wahrheiten, nach denen er sich sehnte, von Tyrannen aller Art verdreht worden waren. Er folgte den verschlungenen Pfaden seiner eigenen Erfahrung. Er sammelte, erwägte und überdachte diese Fragen viele Jahre lang.

Seine Gedanken kreisten um eine Grundüberlegung: es ist richtig, gut zu sein. Wenn wir gut sind, wachsen wir über uns selbst hinaus, über unsere tierischen Bedürfnisse, um unseren Mitmenschen Stärke zu verleihen. Diese gemeinsame Stärke bringt größere Macht mit sich, als die Macht des Einzelnen enthalten kann. Diese Macht wird nötig sein, wenn der Egoismus versucht, Mann von Frau zu trennen, Eltern von Kindern, Brüder von Brüdern. Daher muß man die Macht der Tugenden in den Gemütern der Menschen säen.

Und wie definiert man die Tugend? Woraus besteht sie? Lord British hat sein Denken auf drei Grundprinzipien gerichtet, die sich nicht mehr weiter aufteilen ließen: Wahrheit, Liebe und Mut. Diese Prinzipien waren seine Samen. Allein und gemeinsam erwachsen sie zu acht Tugenden.

✧ DIE ACHT TUGENDEN

✧ RECHTSCHAFFENHEIT



Seid Euch selbst gegenüber ehrlich. Rechtschaffenheit beginnt mit dem Willen, die Wahrheit im eigenen Herzen zu betrachten. Ein ehrliches Herz breitet seine Wärme im Haus aus und dann über die ganze Welt hinaus. Wenn man die Welt in ihrer wahren Form erkennt, kann man sich die Magie zunutze machen, die alle Lebewesen verbindet: die Macht des Äthers. Seid Euch selbst gegenüber ehrlich. Durch Wiederholung und Erfahrung werdet Ihr eine Rechtschaffenheit finden, deren Schönheit das Böse beschämt.

✧ MITGEFÜHL



Wer ohne Mitgefühl lebt, stirbt ohne Liebe. Mitgefühl ist die Ehrfurcht eines Kindes vor der natürlichen Welt und seine Liebe zu allem, was darin lebt. Mitleid mit anderen spiegelt die Liebe wider, die in der eigenen Seele weilt. Es erfordert Kraft, am Mitgefühl festzuhalten, denn wenn es unter Druck kommt, vergeht es schnell. Wer seinen Willen, anderen zu helfen, testet, wird feststellen, daß sich das Mitgefühl in seinem Gemüt wie ein Waldbrand verbreitet.

✧ TAPFERKEIT



Tapferkeit ist der Mantel, der die anderen sieben Tugenden behütet. Die Tapferkeit sammelt den angeborenen Mut und teilt ihn mit unserem Glauben und wirkt beschützend. Die Tapferkeit wird immer wieder aufs Neue geprüft, und auf diese Weise erkennen wir den Eingang zur Tugend. Von sich selbst Tapferkeit zu verlangen, zeigt auch anderen den Weg, wie sie sie in ihren Herzen finden.

✧ GERECHTIGKEIT



Dort, wo Wahrheit und Mut miteinander verbunden werden, liegen die Geheimnisse der Gerechtigkeit. Sie darf nicht gezügelt werden, denn sie leuchtet nicht auf in den Kriegsnebeln. Der feurige Wille, der uns gen Gerechtigkeit drängt, kann die Wahrheit aus den Augen verlieren. Andere mit Ruhe und Ausgeglichenheit zu richten, erfordert Wahrheit und den Mut der Überzeugung, der Wahrheit nachzustreben. Als Lohn dafür wird die Gerechtigkeit Eurem Gemüt Aussagekraft verleihen.

✧ OPFER



Das Opfer sammelt die Liebe im Herzen des Mutes. Das Opfer erfordert eine Liebe unserer Selbst, die ohne Rücksicht an andere weitergegeben wird, wenn die Eigenliebe eine Wahl vorschlägt, die sicherer ist. Dort, wo keine solche Wahl herrscht, befindet sich kein Opfer. Dort, wo die Form einer solchen Wahl verschwimmt und undeutlich wird, findet der höchste Standard des Gemeinwohls seinen Ausdruck. Wenn Ihr den Mut findet, Eure Liebe weiterzugeben, findet Ihr darin auch das Opfer.

✧ EHRE



Wahrheit ist der Baum, aus dessen Krone der Vogel der Ehre singt. Der Mut, in der Wiederholung treu zu sein, trägt das Lied der Ehre zu Eurem Geist. Obgleich ihre Melodie mit der Zeit süßer wird, kann die Ehre im Zögern eines Augenblicks verloren gehen. Die Ehre singt von einer einsamen Höhe herab. Wenn Sie den Mut finden, die Wahrheit in Ihrem Leben zu verfolgen, finden Sie Ehre.

Journal

✦ SPIRITUALITÄT



Spiritualität ist der Wunsch, die Seele ständig zu verbessern. Die geistig Suchenden sind in ihrem Hunger nach Wahrheit, Liebe und Mut nie gesättigt. Von welchem Prinzip man auch immer ausgehen mag, die spirituelle Energie schafft das nötige Gleichgewicht unter ihnen. In der Einheit von Wahrheit, Liebe und Mut werden Sie Ihr Gemüt mit friedvoller Spiritualität erfüllen.

✦ DEMUT



Auf dem Pfad zur Tugend ist die Demut der fliehende Wind in Ihrem Gesicht. Wem Wahrheit, Liebe und Mut fehlt, der sät den Samen des Stolzes. Demut ist die sanfte Brise, die die Anfänge von Anmaßung und Unzufriedenheit fortweht, wenn sie die Samen des Stolzes entdeckt. Demut ist oft die letzte Tugend, die sich einfangen läßt, denn Stolz wächst und gedeiht schnell. Möchten Sie Demut finden, so müssen Sie den Stolz in Ihrem Gemüt offenbaren. Nur nach einer solchen Untersuchung können Sie die Winde der Demut finden.

Journal

✦ DER AVATAR



Das waren nur Worte, wußte Lord British. Er konnte ahnen, daß die Menschen einen Helden suchten, eine Person, deren Handlungen die Tugenden definieren würden. Er selbst, Lord British, konnte dieser Mann nicht sein, denn er war mit den Staatsaffären beschäftigt. Nein, das Volk brauchte jemanden, in den sie ihre Hoffnung legen und dem sie sich anschließen konnten. Sie brauchten jemanden, der diese Tugenden ohne Rast verfolgen würde, auch angesichts der Drohung ständiger Niederlagen. Sie brauchten ein Gleichnis ihrer selbst. Sie brauchten einen Avatar.

Lord British wußte nicht, was am Ende des Abenteuers des Avatars geschehen würde. Er konnte nur spüren, daß das Abenteuer sowohl äußerst wichtig als auch zu größerem und kleinerem Versagen verurteilt war. Er wußte, daß die Reise selbst der Lohn sein würde. Auf dieser Reise würde der Avatar das, was in der Dunkelheit des geistigen Auges erkannt wurde, an das helle Tageslicht bringen, so daß das Volk die Tugenden für sich selbst erkennen kann. Im Avatar würde das Volk an den Tugenden teilhaben, und diese Tugenden würden im ganzen Königreich geehrt werden.

✦ NACHTRAG

Seit die Tugenden aufgestellt wurden, hat der Avatar viele Prüfungen über sich ergehen lassen müssen. Er hatte Erfolg. Er hat auch versagt. Und doch hat Lord British an den sich verändernden Monden gesehen, wie es mit den Tugenden bergab ging und wie es damit auch dem Avatar schlechter ging. Die Tugenden können nicht länger auf eigenen Füßen stehen. Sie verfallen allmählich. Die Menschen müssen sie auffangen, sie wiederherstellen und weiterentwickeln.

Was ist mit dem Avatar? Der Himmel äußert sich nicht zu diesem Thema, außer folgendermaßen: sein Aufenthalt in Britannia nähert sich dem Ende.

DER GOBELIN DER ZEIT



An einer hohen Wand des Museums von Britannia hängt ein riesiges Gemälde, auf dem die Geschichte des Avatar erzählt wird. Seit der Geburt von Britannia hat der Orden der silbernen Schlange den Gobelin Tag und Nacht verteidigt, in Armut und Reichtum, über viele Sommer und Winter. Und doch verändert sich der Gobelin. Am Vorabend der Wiederkehr des Avatar nach Britannia erscheint wie durch magische Kräfte ein neues Bild auf der Leinwand, in kräftigen Farben und kühnen Linien, die die Herausforderungen vorhersagen, welche zwischen der Ankunft des Avatar und seiner Abreise zu meistern sein werden. Niemand hat den Maler gesehen, niemand die Farbe, die von unbekannten Kräften aufgetragen wurde. Keine noch so genaue Untersuchung seitens unserer besten Künstler konnte auch nur einen einzelnen Pinselfrich von einer menschlichen Hand nachweisen. Lord British selbst gibt Unwissenheit vor, denn er behauptet, daß die Geschichte des Gobelins seine Farben und Linien von den Tugenden erhält, die durch das Land selbst fließen.

Wie unser schönes Land und sein nobler Held hat die Geschichte auf der Leinwand sich über die Jahrhunderte entfaltet, vom dunklen Zeitalter über das Zeitalter der Tugend hindurch bis zur Gegenwart, dem Zeitalter der Erleuchtung. Von der oberen Ecke, hoch an der Wand, hat sich die Geschichte des Avatar ausgebreitet, Kapitel für Kapitel, über diese imposante Leinwand hinweg bis zur hintersten Ecke, die nicht höher hängt als ein Mann reichen kann. Selbst die einfältigsten unter uns können erkennen, daß es keinen Platz mehr gibt in der Geschichte des Avatar.

Dies ist nun seine Geschichte. Und durch seine Verbindung zu diesem Land, das ihn immer wieder zurückruft, ist dies auch die Geschichte von Britannia.

DAS ERSTE ZEITALTER DER FINSTERNIS



Wo die Güte sich sammelt, muß auch das Böse zusammenkommen. Als Lord British versucht hat, Sosaria, unser altes Vaterland, unter der Fahne der Güte zu vereinen, hat sich der Zauberer Mondain seinen Geboten widersetzt. Der böse Magier sammelte die Mächte der Dunkelheit zusammen und trieb sie gemeinsam in einen Krieg gegen die Mächte des Guten. Mit dem Edelstein der Unsterblichkeit schien die furchtbare Herrschaft des Mondain über das Land unendlich zu sein, bis ein Reisender aus

einer anderen Welt den Edelstein und den damit verbundenen Geist des Mondain zerstört hatte. Auf diese Weise begann die Geschichte dessen, der im Laufe der Zeit zum Avatar wurde.

DIE RACHE DER ZAUBERIN

Die vom abgereisten Reisenden errungene Freiheit sollte ebenfalls bald verschwinden. Die Geliebte und Schülerin von Mondain schwor, den Tod ihres Mentors zu rächen. Von den Feuern der schwarzen Magie und Rachegelüste angefacht, versammelte die Zauberin Minax die Kräfte des Bösen im alten Sosaria und verbreitete sie wie Heuschrecken über das Land. Sie und ihre Gefährten hörten nicht auf, bis sie Zeit und Raum bis zum Land des Reisenden überbrückt hatten. Der zum Handeln gezwungene Reisende nahm den Kampf auf und trieb die bösen Horden von seinem friedvollen Ort über den Abgrund zwischen seiner Welt und Sosaria bis in ihre Hochburg zurück, bis ins Zauberschloß der Minax, wo er sie, wie ihren Geliebten, in die Ewigkeit verbannte.



EXODUS



Das Böse bringt das Böse in noch widernatürlicherer Form hervor. Exodus, der uneheliche Sohn der bösen Zauberer, bekämpfte in seiner Verzweiflung und seinem Herzeleid ganz Sosaria. Er beherrschte sogar noch tiefere Geheimnisse der schwarzen Künste, riß die Güte aus unserem Volk und spie sie uns dann ins Gesicht. Das Land befand sich am Rande der Anarchie und rief nach dem Reisenden, der kam und das letzte Mitglied dieser Familie in den Abgrund verbannte.

DAS ABENTEUER DES AVATAR

So begann das Zeitalter der Tugenden. Lord British vereinte Sosaria unter einem neuen Namen: Britannia. Im leuchtenden Glanz seines neuen Staates waren die alten Probleme des Landes vergessen. Der Friede setzte sich durch, und dank dieses Umstands brachte das Land



Reichtum hervor. Lord British zog sich von dem Volk zurück, welches sich unter seiner gütigen Herrschaft immer mehr für die weite und unerforschte Landschaft des Geistes interessierte. Als Lord British aus seiner Abgeschiedenheit wiederkam, erklärte er die acht heiligen Tugenden zur Essenz des Lebens in Britannia. Er suchte nach einem Meister für diese Tugenden. Als sei er von seinem König gerufen, kehrte der Reisende zurück und begann, Britannia zu erforschen, sich mit seinen Gaben und Gefahren vertraut zu machen. Mit Hilfe von Prüfungen des Geistes und des Leibes lernte er sich selbst und seine einzigartige Macht kennen, mit denen er die Tugenden beherrschen konnte. Er kehrte als geläuterter Mann zum König zurück und wurde zum Avatar der Tugenden ernannt, dem Verteidiger des Volkes und Beschützer des Landes. Britannia hatte seinen Meister gefunden.

DIE KRIEGER DES SCHICKSALS



Während der König das Land gegen die bösen Kräfte von außen verteidigte, vernachlässigte er das Böse, das sich innerhalb ausbreitete. Lord British war mißtrauisch gegen die neu entdeckte Unterwelt und leitete eine Expedition, um die Pforten zu versiegeln, aus denen viele schreckliche Monster nach Britannia aufgestiegen waren. Vom Edelstein der Unsterblichkeit, dem zerschmetterten Kelch der Seele des Mondain, entsprangen die Shadowlords, gespenstische Geschöpfe aus einer anderen Welt. Diese Geschöpfe gewannen an Einfluß über Lord Blackthorn, unter dessen Aufsicht der König Britannia gestellt hatte. Die Shadowlords überwältigten ihn schon bald. Als der König nicht, wie verabredet, zurückkehrte, ernannte sich Blackthorn selbst zum Regenten über das Königreich. Lord Blackthorn erklärte eine Inquisition gegen die Staatsfeinde. Jedermann unterstand der Inquisition, und alles, was Teil der Seele war, mußte in der Inquisition offengelegt werden. Keiner der terrorisierten Bürger ahnte das Böse, das sich hinter dem Thron verbarg. Bei seiner Rückkehr nach Britannia fand der Avatar das Land in Flammen vor. Er versammelte acht Gefährten, um seinen König zu befreien. Lord British wurde in Ketten in der Unterwelt gefunden, und Lord Blackthorn wurde in die Ätherische Leere verbannt, da er die acht Tugenden verraten hatte.

DER FALSCHER PROPHET

Viele friedvolle Jahre erreichten ihr Ende, als der Avatar, der still in seinem eigenen Land lebte, von einer Bande kriegerischer Gargoyles gefangen und beinahe getötet wurde. Der Avatar, im letzten Moment von seinen Gefährten befreit, entdeckte das Geheimnis der gargoylischen Unterwelt. Nach der Vollendung des letzten



Abenteuers des Avatars, fing die Unterwelt an zu zerfallen, und das Volk der Gargoyles überflutete Britannia geradezu. Der Graben

zwischen den Rassen wurde breiter und füllte sich mit Blut. Die Welt versank im Krieg, und der Avatar und seine Gefährten suchten nach der Quelle des Konfliktes. Wo auch immer sie waren, trafen sie auf bewaffnete Gargoyles, die ihrem Fortschritt im Wege standen. Nach vielen Schlachten erfuhr der Avatar von der schrecklichen Prophezeiung der Seher der Gargoyles. Ihre Tradition sagte einen falschen Propheten voraus, der geopfert werden mußte, da er sonst ihr Volk zerstören würde. Dieser Prophet war der Avatar. Mit diesem Wissen ausgestattet, brachte er den Rassen Frieden, kehrte in seine Welt zurück und eröffnete das Zeitalter der Erleuchtung.

✱ DAS SCHWARZE TOR



Als sich das Volk am Kreis der Weisheit versammelte, lernte das Böse die Sprache, die darin gesprochen wurde. Die Bürger wurden vom falschen Glanz der Gemeinschaft angezogen und die Tugenden wurden wiederum verdorben. Der

Avatar kehrte nach Britannia zurück, um die Geheimnisse dieser mysteriösen Gilde zu lüften. In ihrem Kern herrschten Täuschung und Habgier, denn ihr Meister war eine widerliche Bestie aus einer anderen Welt, der Guardian, der danach strebte, das Volk mit der Hilfe seiner Günstlinge zu unterwerfen, die in seinen falschen Prophezeiungen geradezu ertränkt worden waren. Der Avatar gebot dieser Heimtücke im Land Einhalt und zerstörte das schwarze Tor, der Eingang des Guardians nach Britannia. Der Avatar und seine Gefährten wurden zur Serpent Isle hingezogen. Doch der Preis für den Sieg über das Böse auf der Serpent Isle war hoch, denn sein Gefährte Dupre opferte sich selbst.

✱ PAGAN



Der Avatar war aus der bekannten Welt Britannias geschleudert worden und auf einer weit entfernten Welt innerhalb der Sphäre des Guardian gefangen. Pagan war ein Ort, der sich Zeit und Raum entgegensetzte, und konnte nicht auf die tugendhafte Seite des Avatars gebracht werden. Dem Avatar fehlten die nötigen Kenntnisse von Bewohnern und Terrain, und er kämpfte auf sich allein gestellt. Sein Glaube an die Tugenden wurde aufs Äußerste geprüft, als er die Mächte der Dunkelheit berief, um die elementaren Titanen zu vernichten. Sie wurden besiegt, und ein Tor öffnete sich, durch das der Avatar, schwer mitgenommen, aber stärker als zuvor, in seine friedvolle Welt zurückkehren konnte.

✱ DER AUFSTIEG

Hier waren die Farben ganz frisch. Hier sagt der Gobelin der Zeit die Zukunft voraus. Wenn man den Gobelin "liest", kann man Schlüsse auf das Schicksal des Avatars ziehen, des Meisters der Tugenden.

Nachdem der Avatar die Welt Pagan verlassen hatte, warf der Guardian Britannia dem Chaos zum Fraß vor. Das Bild deutet darauf hin, daß das Land brennt, weil der Guardian dies befohlen hat. Überall sind im zerfleischten Land riesige Säulen aufgetaucht und lassen das Böse in den Boden einfließen. Das Volk ist verwirrt in seinem Glauben und Verhalten. Es ist ein düsteres Zeitalter, in das der Avatar zurückkehrt, um ein letztes Mal zu kämpfen. Wenn er den Guardian besiegt, steigt er zu einer Ebene auf, die jenseits der Sterblichkeit liegt, und wird nie zu uns zurückkehren.

Der Gobelin kennt die Zukunft unseres Landes jenseits der Epoche des Avatars nicht.



WICHTIGE ORTE

Es gibt so mancherlei Narren, die sich zu einer Reise zu Fuß aufmachen, ohne zuerst die Reise der niedergeschriebenen Pfade seiner Vorgänger nachzuvollziehen. Der Geist eines Abenteurers strebt nach Neuem, soviel ist sicher, doch der Tod ist auch ein neues und dazu einzigartiges Erlebnis. Die hierin enthaltenen Eintragungen werden der Reise nicht das Risiko nehmen, doch sie könnten Euch den rechten Pfad weisen, wenn Ihr an einem einsamen Scheideweg angekommen seid.

DIE STÄDTE



Als Dreh- und Angelpunkt der Zivilisation von Britannia sammeln die Städte des Reiches die kreative Energie und öffnen ihre Tore den schädigenden Einflüssen. Innerhalb der Stadtmauern ist vieles erhältlich und alles möglich. Der Pfad zu den Tugenden hat in einer überfüllten Stadt viele Schleichwege.

Nachdem sich die Säulen über die heiligen Schreine erhoben, bebte das Land, fielen die Berge herab und stiegen die Meeresspiegel. Die Welt wurde zerstört und in eine verzerrte Form gezwängt. Während der Zerstörung, die durch die große Umwälzung angerichtet wurde, wurden viele dieser Städte von der Oberfläche Britannias weggewischt, und man versuchte, sie aus den Ruinen wieder aufzubauen. Die Städte, die bis heute überlebt haben, verfallen nach und nach in dem Maße, wie das Böse sich im Lande verbreitet. Xerces, der Hofchronist, sagt eine zweite Umwälzung voraus, in der diese Städte erneut in einem See des Unheils ertrinken werden, der von den schrecklichen Säulen ausgespien wird. Und der Chronist ist nicht der einzige, der sich die Zukunft so vorstellt.

Doch die Städte beschlossenen, nicht auf die Geschichte zu hören. Sie machen weiter und sichern sich durch Fleiß und Einfallsreichtum einen Platz in den Fabeln der Barden von morgen.

AMBROSIA

Im Codex der vollendeten Weisheit steht die weitreichende Geschichte von Ambrosia. Vor Jahrhunderten stürzte ein Meteor in die See, und seine Hülle formte eine Insel. Für die Menschen war diese Insel ein böses Omen, doch dieser unserer Welt fremde Fels zog das Volk der Gargoyles an, die ihm seinen Namen gaben: Ambrosia. Obwohl die Insel Ambrosia nur selten bewohnt war, diente sie den stolzen Gargoyles als Symbol ihres Glückes, daß ein Land aus dem Nichts entstanden ist. Während der großen Katastrophe sank dieses Land aus einer anderen Welt jedoch in die See und wurde Teil des Sagengutes von Britannia.

Mit dem Erscheinen der Säulen, wurde der Stolz der Gargoyles weiter angestachelt, und bald wurden sie mit den Menschen und ihrer Unvollkommenheit unzufrieden. Die Gargoyles hatten heimlich weit unter den Wogen eine neue Stadt aufgebaut, einen Ort, den sie ihr Eigen nennen konnten, und hatten sie Ambrosia genannt, als Erinnerung an die außerirdische Insel, die diesem Traum Gestalt verliehen hatte. Unter einer großen und magischen Kuppel wurde die Stadt Ambrosia geboren, und ihre leuchtenden Türme waren sicher vor den Taten der Menschen.

BRITAIN

Britain ist die Hauptstadt und die Heimat von Lord British und sitzt in der Mitte des Landes, von allen Enden gleich weit entfernt. Sie zieht die prominentesten Personen an mit ihren breiten Straßen und ihren schönen Künsten, ihrem angenehmen Klima und dem geschäftigen Treiben am Hofe. In letzter Zeit hat man bei Hofe einen neuen Standard für die Bewohner debattiert. Krankheit und Schwäche haben sich unter den Armen ausgebreitet, und das Volk verlangt danach, vor ihnen geschützt zu werden. Wer vom Schicksal oder den Umständen getroffen wurde, wird nach Paws verbannt, wo er unter seinesgleichen ist. Der Bürgermeister von Britain, der diese Politik gefördert hat, verkündete, daß das Unternehmen von Erfolg gekrönt sei. Er sagt, Krankheiten seien weniger verbreitet. Es wird weniger gestohlen. Die Wirtschaft gedeiht. Und doch hat der Bürgermeister keinen Mangel an Gegnern. Unter den zersplitterten Familien macht sich eine Unruhe breit, die der Bürgermeister zum Schweigen bringen möchte.

Journal

Wo immer dieser Groll keine falschen Siege erringt, überquert er den Fluß Brittany nach Norden zum Schloß von Lord British. Der König hat sich, so meinen manche, von seinem Volk abgewandt, denn er wurde schon seit langem nicht mehr außerhalb der Mauern seines Schlosses gesehen. Obgleich der König auch weiterhin die Tradition, jeder Monat eine öffentliche Audienz abzuhalten, fortführt, werden Bittsteller von anderen wartenden Bittstellern niedergeschrien. Kurz darauf zieht sich der König in seine Gemächer zurück, um den Serenaden der Barden zu lauschen, die von romantischeren Zeiten singen. Und immer wenn sein Antlitz verschwindet, wächst der Groll des Volkes: Wo ist unser König?

✦ BUCCANEER'S DEN

Weit entfernt vom Land, in der großen See, zieht Buccaneer's Den diejenigen an, die frei sein wollen von den Gesetzen Britannias. Buccaneer's Den ist ein Sammelplatz für Diebe und Piraten und hat sich zu einem geschäftigen Hafen entwickelt, der vom Handel der Piraten lebt. Besucher, die den Bewohnern nicht bekannt sind, werden als Opfer und Narren betrachtet. So mancher Narr wurde bereits vom Kurs abgebracht in den verwirrenden Strömungen des Lebens in Buccaneer's Den. Zieht Eure Waffe, ehe Ihr unsichere Straßen oder schlecht beleuchtete Räume betretet. Die wenigen guten Menschen werden es Euch nicht übel nehmen, und Taschendiebe werden einen Bogen um Euch machen. Seht Euch vor bei den angebotenen Waren, denn Fälschungen werden überall auf den Märkten feilgeboten. Doch ein gutes Auge wird exotische Dinge guten Wertes entdecken. Eine flinke Zunge kann so manche wertvolle Information in der Schänke entlocken.

✦ COVE

Auf den Wegen der Zeit wurde Cove von den Winden der Unzufriedenheit überholt. Als die große Umwälzung über das Land rollte, überflutete Lock Lake die Stadt und versenkte sie um ein Haar in den Wogen. Die Bürger von Cove sammelten die übrigen Teile zusammen und trugen sie nach Osten, wo höheres Gelände sich als fruchtbarer Boden für eine Wiedergeburt erwies.

Und doch hat die Aufruhr der letzten Zeit das Volk dazu inspiriert, sich von ihrem hilfreichen Handwerk, dem Heilen, abzuwenden. Nur wenige Heiler fahren fort

Journal

mit der Kunst, heilende Tränke zu brauen, für die Cove einst berühmt war. Die Bewohner hüteten einst den Schrein des Opfers, doch mit dem Aufkommen des Bösen haben viele in Aufständen und Zusammenstößen mit Wachposten ihr Leben verloren. Und obgleich die Stadt unter den vorherrschenden Meinungen und Handlungen leidet, ist der große Anführer der Meinung, daß er die Lösung für die Leiden der Menschen weiß. In den Zelten des Zigeunervolkes aus dem nahegelegenen Minoc prophezeien die Tarotkarten seinem Plan nichts Gutes.

✦ MINOC

Alle diejenigen, die gemeinsam Prüfungen erdulden, fühlen sich einander verbunden. Minoc wurde von den Kesselflickern und Bergarbeitern gegründet und wuchs kraft ihrer Arbeit an der felsigen Küste der Bucht der verlorenen Hoffnung. Ihre Fertigkeiten wurden hart geprüft, als die Umwälzung die Stadt zerstörte. Und doch sammelte die Stadt des Opfers ihre Energien und Werkzeuge zusammen und gründete die Stadt erneut auf Dagger Isle nördlich von Moonglow. Minoc und Cove teilen sich diese einsame Insel, von der die meisten abgewandert sind. Von denen, welche geblieben waren, sind noch Unmengen in den Schwarzfelsbergwerken untertage ums Leben gekommen. Wo Minoc, die Stadt des Opfers, einst stand, befindet sich heute eine Sammelstätte der Zigeuner. Wo das Opfer herrschte, wurde es von Selbstgerechtigkeit umgestoßen. Handwerker kämpft mit Handwerker um die Kundschaft und die Nachbarn streiten sich um eingebildete Rechte. Man kann sich von den Zigeunern längst nicht mehr zu annehmbaren Preisen die Zukunft vorhersagen lassen. Die wohlhabenderen Wahrsager behaupten, daß die Ausströmungen von den Bergwerken ihre Sicht in die Leere der Zukunft unterstützen. Und doch befanden sich die Zigeuner im Konflikt mit den Bürgern von Cove und auch mit ihresgleichen. In Minoc werden diese Probleme allein auf dem Rücken dieser einst schönen Stadt ausgetragen, die nun zu schwach ist, um eine solche Last zu tragen.

✦ MOONGLOW

Moonglow ist ein spiritueller Ort und inspiriert diejenigen, die für sich selbst auf der Welt nach Rechtschaffenheit streben. Moonglow hat das berühmte Lycaenum, eine Bastion für Gelehrte, die sich auf das Prinzip der Wahrheit stützen, und erhält die Ehrlichkeit als ihre wichtigste Tugend aufrecht. Früher konnten Reisende viele

Journal

magische Wunder in der Stadt vorfinden, von Zaubersdränken über Schriftrollen bis zu magischen Reliquien. Ein tiefer und schneller Ätherfluß sammelte sich um Moonglow und ihre Bewohner. Doch dieser Fluß wurde von unbekannten Mächten verschmutzt, und eine fürchterliche Leere hat das Volk entzweit. Diejenigen, deren Gemüt das tugendhafte Mana beibehalten hat, sehnen sich nach einer Speisung reinen Äthers, doch es gibt keinen. Ohne den Äther der Tugend haben die magischen Künste von Moonglow schwer gelitten. Auf der verzweifelten Suche, diesen Verlust auszugleichen, haben sich einige von den Tugenden abgewandt und dienen gemeineren Herren. Viele sind auf der Suche nach einer reinen Quelle des Äthers geflohen, mit dem sie ihre magischen Kräfte erneuern können. In Moonglow verdienen nur wenige, daß man ihnen vertraut. Und diejenigen, die zurückbleiben, üben die weniger wichtigen Berufe aus, wie die Herstellung von Zaubersdränken oder die Ausübung linearer Magie. Obgleich das Wissen aus Moonglow entschwindet, ist die Stadt weiterhin der erste Ort, den man aufsucht, wenn man auf der Suche nach magischen Objekten ist.

NEW MAGINCIA

Die Stadt Magincia, einst die größte in Britannia, fiel der Sünde des Stolzes zum Opfer, und aus dem, was noch übrig ist, wurden die Lehren gezogen, auf denen New Magincia aufgebaut wurde. Sie wurde von den Hirten der alten Stadt gegründet, die sich weit von den Einflüssen der beschämenden Geschichte entfernen wollten, und New Magincia bot denen einen ruhigen Ort zum Leben, die Kontinuität und Schlichtheit im Leben suchten. Die Charakteristik, die die Bewohner von New Magincia am besten beschrieb, war Demut, denn sie strebten danach, zu den Werten ihrer Vorfahren zurückzukehren. In den kristallinen Häusern von New Magincia hat sich nur wenig verändert, und das war den Leuten auch ganz recht so. Und doch schien es, daß der Einfluß der modernen Welt bis zu dieser abgelegenen Insel reichte. Die bescheidenen Hirten haben ihre Herden verlassen und streben größeren Träumen an anderen Orten nach. Die Tiere laufen unbeaufsichtigt auf den Feldwegen herum, denn die Insel liegt verlassen da, bis auf einen. Nur der Bescheidenste lebt in New Magincia.

PAWS

Nie gab es eine traurigere Mär als die des Dorfes Paws. Paws war einst ein stattliches Bauerndorf, doch es wurde in der großen Umwälzung fortgespült. Alles,

Journal


was übriggeblieben war, waren ein paar wackelige Hütten, die sich am Rande des Moors hielten. An diesen übelriechenden Ort hat nun der Bürgermeister von Britain die Kranken, die Müden und die Armen geschickt, damit sie seinen Angaben nach dort in Frieden und Würde leben. Es ist ein grausamer Witz - während die Bewohner von Britain ihre Freiheit von Krankheit und Armut genießen, rufen die Menschen in Paws nach ihrem König, der mit anderen Dingen beschäftigt ist. Das Versprechen, Nahrungsmittel und Werkzeuge aus Britain zu liefern, harret bis heute der Erfüllung.

SKARA BRAE

Auf dieser Insel westlich des Kontinents hat ein widerstandsfähiges Volk Harmonie mit der Natur gefunden. Man braucht die Stadt nicht zu verlassen, um die Verbindung der Landeigner mit dem Wald und der Fischer mit der See zu spüren. Von den höchsten Türmen über die geschützten Baumkronen in den berühmten Parks bis zu den Marktständen der Fischverkäufer an den breiten Piers entlang, wo der frischeste Fisch mit einem freundlichen Zunicken in den Korb des Käufers gelegt wurde, hat niemand das Leben je über den Willen der Natur hinaus beeinflußt. In dieser Harmonie hat Skara Brae eine Spiritualität erworben, die Menschen mit ähnlichen Vorstellungen aus ganz Britannia angezogen hat. Die Stärke des Volkes wuchs aus der Asche des Verlusts, denn Skara Brae war niedergebrannt worden, um einen Liche auszurotten. Mit dem Wissen, daß Verlust zu kennen, Stärke bedeutet, wuchs Skara Brae zu einem Ort spiritueller Macht heran. Vieles davon strömte aus dem Wächter, einem steinernen Bildnis, dessen Macht die Stadt schützte. In der großen Umwälzung wurde der Wächter unter Schutt begraben, und sein Einfluß ist inzwischen versunken. Und doch gedeiht die Stadt weiterhin prächtig.

STONEGATE

Jahrelang haben die Sanften und Weisen einen Umweg um Stonegate gemacht. Stonegate liegt hoch in den Felsen der Schlangentrückenberge und wurde von den Shadowlords als ihre Trutzburg des Bösen erbaut. Von diesem Zufluchtsort der Shadowlords erblühte ein Übel, das bis zu ihrer Verbannung durch den Avatar viele Bestien und Schurken anzog. Im Laufe der Jahre wurde das Böse in lebendiger und ätherischer Form von der Böswilligkeit angezogen, der dort



Journal

herrschte. Manche glauben, daß die großen Säulen, welche die Schreine der Tugend verdorben haben, in einem Ritual aufgerufen wurden, das innerhalb der Mauern dieser Trutzburg durchgeführt wurde. In einem gnädigen Akt hat der Geist von Hawkwind die Überbleibsel des Bösen ausgerottet und diesen Ort als Stätte der Tugenden für sich in Anspruch genommen. Jetzt bieten die Brüstungen und Höfe dieses Steinschlusses den Mächten des Guten Schutz, welche durch das offene Tor eingehen, und einige Besucher haben behauptet, sie seien dem Geist selbst begegnet. Es steht geschrieben, daß der Geist des Hawkwind dem Avatar ein letztes Mal dienen wird.

✧ TERFIN

Diese vulkanische Insel ist durch die Kräfte der Schwarzen Magie an Britannia gebunden; sie entstand aus der See, als ob sie sich darüber beschwerten wollte, daß den Gargoyles der Codex der vollendeten Weisheit genommen worden war. Obgleich keine Wissenschaft erklären konnte, wie sie entstanden ist, bleibt sie weiter bestehen: unfruchtbar, unfreundlich und allen Bewohnern Britannias verboten, die der Krone gegenüber loyal sind. Von den zerklüfteten Klippen flüstert das Böse seine alten, aufrührerischen Botschaften. Diese Gegenden wurden zuerst von Lord Blackthorn und seinen Aufständischen vergiftet. Nach dem Verfall der Unterwelt wurde Terfin die Heimat der Gargoyles. Doch seit dem Erscheinen der Säulen, wurden die Gargoyles immer weniger. Obgleich die bösen Mächte von diesem Stück Erde längst verbannt worden sind, haben passierende Seefahrer festgestellt, daß immer mehr Bosheit von Terfin aus über die Wellen schwappt. Und während Terfin zum jetzigen Zeitpunkt angeblich verlassen ist, hat irgendjemand oder irgend etwas ein dämonisches Werk tief im Innern der Insel begonnen.

✧ TRINSIC

In der großen Umwälzung wurde das südliche Ende des Kontinents Britannia abgeschnitten, und die ummauerte Stadt Trinsic wurde mit fortgetragen. Ihre Mauern und Straßen wurden fortgespült, als die Welt neu gestaltet wurde. Ihre großen Krieger und Waffenschmiede hätten ihre Heimat verlassen können, taten dies jedoch nicht. Ihre Energien konzentrierten sich nicht auf die Kriegsführung, sondern darauf die Probleme zu lösen, wie man an einem feuchten und unbekannten Ort neue Mauern erstellt. Auf einem Fundament eleganter Brücken

Journal

und Kanäle schufen sie sich eine neue Heimat über den wäßrigen Ruinen ihrer ehemaligen Heimat. Sie stellten ihre schönen Gebäude und Schmieden wieder her und als die Arbeit beendet war, versuchten sie, zu ihrer Ehrbarkeit zurückzukehren. Doch stand es nicht überall zum Guten in der ehrbaren Stadt Trinsic. Obgleich die Gebäude ihren alten Glanz wiederhatten, war die Rechtschaffenheit in den Kanal gespült worden und war abgetrieben. Ohne Ehre haben die Werkzeuge der Kriegsführung, die der Stadt einst Ruhm erlangt hat, sie nur der Zerstörung hingegeben. Es gibt keinen Respekt mehr für die Mitmenschen oder den Codex, der einst alle Bewohner von Trinsic beschützt hat. Streitfälle werden schnell und gewalttätig in der Gosse ausgetragen, Verpflichtungen werden ignoriert, Schulden nicht abgetragen. Ältere Bewohner leben in Furcht vor den Rabauken, die sich auf den Straßen breitmachen. Einige behaupten, daß die schönen Brücken, so sorgfältig aus den Ruinen der alten Stadt erbaut, langsam zerfallen und verschwinden.

✧ VALORIA

Wer sich selbst prüfen möchte, wird an den Ufern von Valoria willige Lehrer finden. Jhelom, die alte Stadt der Tapferkeit, wurde durch einen Vulkanausbruch zerstört, und das Schlangennest, wo der Orden der Silbernen Schlange angesiedelt ist, ging dabei verloren. Diese Krieger werden jetzt die Ritter der Tapferkeit genannt; sie bauten die Stadt auf dem Gipfel des Vulkans wieder auf, der Jhelom zerstört hatte, als wollen sie den Titanen des Feuers herausfordern. Sie üben hinter den Mauern der Burg, wo sie zu den besten Rittern von ganz Britannia gemacht werden. Außerhalb der Mauern versammeln sich unzählige Geschöpfe, die jeden mutigen Ritter, der sich aus den Übungsplätzen innerhalb der Burg nach draußen wagt, herausfordern. So mancher Kämpfer hat seine Ausbildung in Valoria abgeschlossen. Und doch, wer solche Überlegenheit erlangen möchte, sollte dies rasch bewerkstelligen, denn der Boden unter dem Schloß brodelte mit neuem Feuer, welches diese brüchige Unterkunft erneut niederzubrennen droht. Es ist nur eine Frage der Zeit, ehe die Insel der Kämpfe auf ihrer felsigen Haut müde wird. Diese Kämpfer haben den Willen, zurückzuschlagen, verloren. Die Ritter der Tapferkeit, einst die Meister des Mutes, auf welchem die Tapferkeit beruht, fürchten sich nun in ihrem eigenen Heim, wenngleich sie jeden niederschlagen würden, der dies zu behaupten wagt.

✧ YEW

Die Straße nach Yew ist verwahrlost und Banditen zum Opfer gefallen. Und obgleich andere Wege zur Stadt der Gerechtigkeit führen, sind diese nicht gut passierbar. Die Stadt Yew gründet sich auf das Druidengesetz des Landes; sie ist angewachsen, als das Bedürfnis nach einer Rechtsordnung in der Zivilisation von Britannia anwuchs. In der Nähe der Stadt stand jahrelang die Abtei der Empathie, der Sitz der Liebe. Ihr Einfluß auf die Höfe von Yew läßt sich nicht leugnen. Yew blieb auch weiterhin die Festung der wahren Gerechtigkeit, doch in letzter Zeit wurde diese Stellung geschwächt. Die gesitteten und förmlichen Gerichte wurden durch ein einziges ausgelassenes Amphitheater ersetzt, wo betrunkene Bürger die Helden anfeuern und die Schurken der Jurisprudenz verfolgen. Prozesse sind zu einem Theaterstück geworden, und am Ende wird immer jemand in Ketten zum Dungeon von Wrong abgeführt, ob er schuldig ist oder nicht. Wo einst das Gesetz auf den kräftigen Stämmen des tiefen Waldes ruhte, hat das Chaos diese an den Wurzeln abgehauen. Und doch ist Yew auch weiterhin ein sehr beliebtes Ziel für Reisende, denn der Gedanke an einen guten Wein in der hervorragenden Schenke kann die Schritte auf der gewundenen Straße, die nach Yew führt, beschleunigen.

✧ DIE INSEL DES AVATAR

Die Insel des Avatar ist in den Feuern des gerechten Kreuzzuges entstanden und nun das magische Monument für die Prüfungen, welche der Meister von Britannia zu bestehen hat. Diese Insel entstand aus dem großen stygischen Abgrund, als Lord British den Codex der vollendeten Weisheit aus der Tiefe des Abgrundes herauszog. Zwischen den Menschen und den Gargoyles entbrannte eine lange und erbitterte Schlacht um das Anrecht auf den Codex. Das Ergebnis war, daß beide das Recht haben, den Codex auf der Insel des Avatar zu verehren, ein Zeugnis für den Mann, der Frieden zwischen den Völkern geschaffen hat. Doch während der Umwälzung verschwand die Insel. Statt dessen blieb ein Nebelschleier auf dem Ozean zurück, und damit auch eine neue Bitterkeit zwischen Mensch und Gargoyle. Kein schneller Schuldiger konnte gefunden werden, und aus diesem Grunde wurde viel unschuldiges Blut vergossen. Nun, da das Leid in Britannia umgeht, wird von einigen behauptet,

daß die gerechten Feuer, welche die Insel gebaren, erloschen sind und dem Volk die Insel und den Codex für immer genommen wurden.

✧ DIE SCHREINE

Die Schreine wurden erneut im Fluß des Bösen verdorben.

In der Nähe einer jeden der acht führenden Ortschaften von Britannia befindet sich ein heiliger Schrein, der einer der acht Tugenden geweiht ist. Selbst in diesen friedlichsten aller Umgebungen erfordert es das geschulte Auge eines Druiden, um die natürliche Macht zu erkennen, die in diesen steinigen Altären steckt. Die Schreine machen sich die Macht der Tugenden zunutze und geben Kraft an das Volk ab.

Doch diese Verbindung wurde gestört.

In Friedenszeiten sind die Schreine beliebte Meditationsorte. Wenn sie auch allen offen stehen, können doch nur diejenigen die einzigartige Tugend eines Schreins nutzen, welche das Mantra kennen. Das Mantra, das heilige Wort, wird beim Meditieren gesungen. Wie ein Strudel ordnet sich das Denken um die Bedeutung und den Klang des Mantras. Mit etwas Übung kann ein Meditationsschüler ein reines Bild einer Tugend erlangen und dieses verwenden, um seinen Weg zu erleuchten.

Selbst bei Tageslicht bleibt jetzt die Tugend der Schreine verborgen. Säulen des Bösen sind nahe eines jeden Schreins aus dem Boden gewachsen, und ihr Gift hat die Reinheit der Schreine zerrissen. Geschöpfe des Bösen werden von diesen Säulen angezogen, welche die Schreine verunreinigen und die Menschen bedrohen, die auf die Rückkehr des Guten warten. Das Böse hat alle heiligen Tugenden aufgesaugt.

Während die Probleme sich über ganz Britannia verteilt haben, leugnet niemand die Verbindung zu diesen verdorbenen Strukturen. Doch was war zuerst gekommen: die Verdorbenheit der Schreine oder die Verdorbenheit der Menschen? Die Reinheit des einen bringt die Reinheit des anderen hervor, und beide suchen verzweifelt nach der Führung des Avatar.

Um einen Schrein zu reinigen, muß die Quelle des Bösen entdeckt und zerstört werden, welches ihn verdorben hat. Nur dann kann das Mantra verwendet

werden, um den Schrein zu reinigen. Heute kennen nur wenige das Mantra, denn die Kenntnis der wahren Tugenden ist nach und nach verloren gegangen. Sucht fleißig danach, und Ihr werdet einige wenige finden, die weiterhin an dem Wissen festhalten und in der Lage sind, Euch auf Eurem Weg behilflich zu sein.

✦ DIE DUNGEONS



Sie sind unterirdische Löcher des Leides und sind über das ganze Land verstreut. Dort sind üble Geister zu Hause, und die Lebendigen meiden diese Orte, denn die dort befindlichen Kreaturen werden ohne schlechtes Gewissen diejenigen fressen, die es wagen, dort einzutreten. Doch welcher wahre Abenteurer hört schon auf solch eine Warnung?

✦ DER ABGRUND (THE ABYSS)

In der Nähe des Herzens der Spiritualität lauert ein verfaultes Loch, das alle außer dem wahrhaftigsten Krieger verschlucken kann. Der Abgrund, der von den Kräften des Gleichgewichts im Universum nach Skara Brae gezogen worden ist, die danach streben, die Leere neben der Fülle aufzustellen, wurde von einem Wandersmann entdeckt, der beim Abstieg schnell sicher war, daß er sich dort nicht aufhalten wollte. Denn wer immer es wagen will, in den Abgrund herabzusteigen, kann von den Menschen in Skara Brae viele Mären darüber erfahren. Die wenigen, welche zurückgekehrt sind, erzählen eine wirre Geschichte über widernatürliche Kräfte, die unter der Erde lauern, wo oben unten ist, wo vertraute Magie auf neue Weise funktioniert, wo die vier Elemente aus Erde, Luft, Feuer und Wasser zerrissen werden. Und wenn sie versucht haben zu entkommen, sind viele immer tiefer hineingeraten und wurden vom Wahnsinn oder Ungeheuern verschlungen.

✦ COVETOUS

Zu der Stadt Minoc gehörten auch immer die geheimnisvollen Gänge eines Bergwerks mit Schwarzfelsadern. Der reine Schwarzfels, der dafür bekannt ist, daß er magische Kräfte vereitelt, ist wertvoll und teuer. Mit einer Hüttenkunde, die nur wenige beherrschen, kann man den Schwarzfels zu magischen Objekten verarbeiten, die selbst Magier in Erstaunen versetzt hat. Das Schwarzfelsbergwerk ist schon seit vielen Jahren in Betrieb, und die oberen Minen sind langsam erschöpft. Kräftige Bergleute und Krieger haben damit angefangen, die tieferen Minen zu untersuchen, wo untote Kreaturen und unsicheres Gelände das Ende vieler war. Und doch inspiriert der Reichtum des dort enthaltenen Schwarzfelses immer wieder mutige Städter dazu, immer tiefer in den Berg vorzudringen.

✦ DECEIT

In diesem Ort gewährleistet die Herrschaft durch Betrug, daß nur die schlimmsten Lügner und Geschöpfe ohne das geringste Mitleid Kopf und Glieder behalten können. Das Gefängnis wurde schon vor langer Zeit verlassen, doch nun leben schlimme Kreaturen dort, deren Leben selbst ein Gefängnis ist. In jüngster Vergangenheit gab es eine Reihe von Erdbeben, deren Zentrum im Dungeon war, wo angenommen wird, daß in seinen tiefsten Tiefen eine Spalte ist, die immer größer wird. Denn die Temperaturen im Dungeon sind erheblich gestiegen, so daß alle Besucher von ihrem eigenen Schweiß geblendet sind und ihren Willen verlieren, bis eine der vielen Illusionen dort unten ihn auf immer in die Tiefe stürzt.

✦ DESPISE

Britain, die Hauptstadt, breitet sich in alle Richtungen aus, nur nicht in eine: zum Dungeon von Despise hin. Seit undenklichen Zeiten zieht dieser Dungeon Kreaturen an, vor denen sich die Welt oben fürchtet. Hier nehmen deren Ängste Form und Gestalt an und richten sich gegen alle die, die wagen einzutreten. Die furchteinflößenden Geschöpfe bewahren ihre besten Mittel für die Mächte des Lichts auf, für solche, die eine Schwäche für die Wahrheit haben. Diese müssen gemeine Fallen überwinden, schreckliche Streiche und direkte Angriffe, während sie nach den vielen Schätzen suchen, die darin zu finden sind.

✧ DESTARD

Die Höhlen von Destard sind schon seit vielen Jahren die Heimat eines uralten weiblichen Drachen und ihrer Schätze. Viele der tapferen Krieger aus der Stadt Valoria haben ihre Stärke in der Drachenhöhle auf die Probe gestellt, und nur wenige sind zurückgekehrt. Die Legende von Talornia, dem großen roten Drachen, haben sich über das Land verbreitet, während sie sich von Dörfern und Höfen ernährte. Die Ritter der Tapferkeit haben sich auf eine Expedition begeben, um ihre Höhle zu versiegeln und ihren Verwüstungen ein Ende zu machen. Einige behaupten, daß sie weiterlebt und in ihrer Höhle alt und mächtig geworden sei. Gerüchte über einen Kult ihrer Anhänger halten sich beharrlich, da so viele Personen verschwinden. Doch Pläne für eine neue Kampagne, um die Drachen von Destard auszurotten, sind im Sande verlaufen aufgrund der Streitereien unter den Rittern der Tapferkeit. Nur wenig wird getan, und alle schimpfen darüber.

✧ HYTHLOTH

Hythloth war einst das Abwassersystem unter der großartigen alten Stadt Magincia und wurde von den eiteln Geschöpfen verdorben, die jetzt darin leben, sowie von dem falschen Stolz, der jene erfüllt, die sich in diese Gänge und Höhlen wagen und diese Wesen besiegen. Die Tunnel von Hythloth münden im Ozean und sind nun mit verschmutzten Wassern gefüllt, welche die Weiden der bescheidenen Herden von New Magincia sauer machen. Abenteurer werden aufgefordert, das Schwimmen zu üben und viele Heiltränke bei sich zu führen, denn wenn das Wasser einen nicht umbringt, werden die Geschöpfe dies erledigen, welche viele Wertsachen behüten.

✧ SHAME

Unmittelbar außerhalb der ehrbaren Stadt Trinsic befindet sich der Dungeon von Shame. Die Paladine der schönen Stadt verwendeten Shame als Übungsgelände für ihre Knappen, und viele verloren ihr Leben in dieser Trutzburg aus Fallen und Labyrinthen. Pom aus Paws, einer der alten Paladine, fand sich in den Tiefen von Shame zurecht und kehrte mit dem Kelch der Ehre zurück, welcher seitdem verschwunden ist. Viele nehmen an, daß er durch Zauberei zurück in den Dungeon gezogen wurde, doch keiner hat sich freiwillig gemeldet, um ihn zu holen. Denn die Kräfte des Bösen haben wieder neue Fallen und Illusionen darin gelegt. Unter den

Paladinen hat der Dungeon von Shame seine Krankheit verbreitet, denn ihre Ethik verspottet diejenigen, welche sich vor diesem Ort fürchten.

✧ WRONG

Die Bürger von Yew, die dem hohen Standard der Gerechtigkeit nicht genügen, werden in das Gefängnis von Wrong geworfen. Das Gefängnis wird streng bewacht und gehört angeblich zu den schlimmsten in ganz Britannia. Selbst die Gefangenen können keinen primitiven Verhaltenscodex aufbauen, und so herrscht Chaos. Seit neuestem wird die Gerechtigkeit in Yew sehr lose angewendet, denn die Gerichte scheinen zu glauben, daß die Angeklagten schuldig sind, wenn sie nicht ihre Unschuld beweisen können. Dieser Beweis wird nur selten erbracht, und es ist üblich, diesen Beweis mit einer großzügigen Zahlung an den Richter oder seine Gefolgsleute zu verbinden. Nur wenige Bürger von Yew interessieren sich für die Rechte der Gefangenen, denn die Schuldigen werden sehr schwer bestraft. Menschen, die den Dungeon besuchen, sollten sich gegen heftige Angriffe auf ihre Person und ihre Wertsachen schützen. Die Wärter in Wrong sind äußerst fähig. Wer dort eintritt, sollte sie besser meiden.

✧ DIE ÄTHERISCHE LEERE

Den Reisenden vergangener Generationen waren die Kennzeichen der Ätherischen Leere so wohl bekannt wie ihr eigenes Haus. Am Busen des Äthers konnte man eine geistige Schwerelosigkeit finden, die das Gemüt von den vielen kleinen Leiden reinigen konnte. Die Lehren unserer Welt fließen in der Leere nach außen und verbinden die Vergangenheit mit dem Kommenden, um das alte Sosaria mit den Welten der Zukunft zu verbinden. In der Leere reist man wie in Gedanken, doch man sieht weder Freund noch Feind. Wer dies zum ersten Male tut, kann durch eine Reise durch die Leere eine ganz neue Lebensanschauung erlangen.

Als die Mondtore zusammenfielen, wurde der Weg in diese Ruhestätte jedoch versperrt. Niemand kann zu ihnen gelangen und auf dem Weg die Tore passieren. Von den verdorbenen heiligen Schreinen quellt ein Äther, dem die magische Reinheit fehlt. Ohne diesen reinen Äther herrscht keine Magie. Und ohne diese besondere Verbindung zur Leere ist Britannia unfruchtbar geworden.

☞ FÄHIGKEITEN UND KAMPF ☜



Im Kampf reitet die Furcht auf dem Hengst der Zeit. Furcht und Zeit können nicht gefangen und nicht geteilt werden und können nie fliehen. Sie umkreisen die Kämpfer und wirken sich auf jeden anders aus. Selbst wenn der ernsthafte Krieger nur einem einzigen Mann gegenübersteht, muß er es stets mit drei Gegnern aufnehmen.

Durch Lehre und Erfahrung schult er Geist und Körper für Begegnungen, die nur wenige Sekunden dauern und in denen die Zeit schneller vergeht als in jeder anderen Situation. Durch Training kann die Furcht in

jedem Manne mittels Gedankenkraft gebändigt werden. Gedanken werden zum Impuls verfeinert. Impuls führt zu Bewegung. Bewegung zum Angriff, und Angriff zum Sieg über den Feind, die Furcht und die Zeit. Der allzeit bereite Krieger bewegt sich blitzschnell und zweckbezogen.

Die Festigkeit, mit der Ihr Eure Waffe haltet, die Stärke Eurer Handgelenke, die angespannte Muskelkraft Eurer Arme, diese Dinge signalisieren dem Feind, der Furcht und der Zeit, daß Ihr siegen werdet. Denn alle erzittern vor der Erfahrung.

Deshalb müßt Ihr Erfahrung sammeln. Ihr müßt Euren Geist durch Übungen und Meditation schulen und Euren Körper auf Stärke und Schnelligkeit hin trainieren. Ihr müßt einen Meister finden, der Euch die Kriegskunst beibringt. Dann müßt Ihr Euer Schicksal suchen.

✱ DIE GRUNDLAGEN

Stärke, Intelligenz und Geschick sind die Fundamente des Kriegshandwerks. Obwohl ein Krieger von Geburt an in diesen Punkten benachteiligt sein kann, kann er versuchen, die angeborenen Fertigkeiten zu verbessern. Durch Erfahrung gestählt entsteht Begabung. Wo die Begabung versagt, siegt er durch Täuschung. Seid stark, worin der Feind Euch für schwach hält, und schwach, worin der Feind Euch für stark hält.

✧ STÄRKE

Die Stärksten haben nicht die Beschaffenheit von Metall, sondern die Tidenkraft der tiefsten Ozeane. Stärke ist die Kraft hinter dem Eisen einer Waffe und treibt sie ins Ziel, wobei jeder Widerstand zerschmettert wird. Der stärkere Mann besiegt seine Gegner schneller, denn jeder Schlag geht tiefer, und jedes Parieren erfordert den größeren Willen eines Gegners. Ein starker Mann kämpft härter und hat mehr Ausdauer.

✧ INTELLIGENZ

Geschwindigkeit und Kraft ohne Klugheit sind wie Räder ohne einen Karren, der sie zusammenhält. Das Feuer der Intelligenz führt die Entscheidungen im Kampf und erweitert wiederum die Möglichkeiten. Der intelligente Krieger kann auf tiefer gehende Magie zurückgreifen, denn er kann rechtzeitig das Mana sammeln, um diese Magie einzusetzen.

✧ GESCHICK

Geschick verdoppelt den Angriff, beschleunigt das Parieren und macht den Rückzug schneller. Geschick treibt das Training an, denn das Meistern der eleganten Manöver Eurer Kunst erfordert Behendigkeit von Fuß und Hand. In der Geschwindigkeit liegt die Grazie eines aufsteigenden Vogels. Denn nur ein Vogel am Himmel ist wirklich sicher.

✻ TRAINING

Training in der Waffenkunst gibt der Lust am Kampf eine Form. Man muß hart auf eine ungewisse Zukunft hin trainieren, denn soviel ist gewiß: während Ihr schlaft, während Ihr ruht, trainiert stets ein anderer.

Überall in Britannia könnt Ihr auf Meister aller bekannten Waffen stoßen. Wenn Ihr das notwendige Geschick erworben habt, könnt Ihr gegen eine Gebühr die Geheimnisse Ihrer Kunst erlernen.

Beim Training mit einem Meister lehrt ein Krieger seinem Auge, was sein Ohr in Worten hört. Ein Meister beherrscht eine bestimmte Waffenart völlig. Um Fertigkeiten mit einer Waffenklasse zu erwerben, müßt Ihr einen willigen Meister finden, der Eure Fähigkeiten und Euer Geschick im Umgang mit der Waffe einschätzt. Solltet Ihr diese Anforderungen erfüllen, lehrt er die nächste Form des Angriffs. Dadurch steigt Ihr vom Novizen zum Lehrling und dann zum Gesellen auf, bis Ihr den Meisterstatus erreicht. Um die Meisterstufe zu erreichen, werdet Ihr auf der Suche nach Lehrern weit reisen, doch kann ein Meister nicht mehr beibringen, als er selber weiß. Meister müssen sich selbst unterrichten.

✻ TAKTIK

Der Krieg ist das ernsthafteste Unternehmen des Menschen. Laßt Eure Bewegungen in der Vorahnung entstehen, denn der Meister durchkreuzt zuerst die Pläne des Gegners und zerstört dadurch dessen Willen zum Widerstand. Der Gipfel der Fertigkeit ist ein Sieg ohne Blutvergießen.

Bei der Vorbereitung zum Krieg müßt Ihr diese Fragen zu Eurer Zufriedenheit beantworten: Gegen wen kämpfe ich? Wieviele Gegner habe ich? Wie rückt der Gegner vor? Wurden mein Geist, meine Arme und Beine ausreichend trainiert? Bin ich für die Gelegenheit ausgerüstet? Wer hat den Geländevorteil? Wo liegen meine Fluchtwege?

Sollten Eure Vorbereitungen fehlschlagen und der Kampf näherrücken, wählt Ihr eine geeignete Waffe. Ein Schwert wirkt sich kaum auf Skelette aus, während ein Hammer schnell mit ihnen fertig werden kann. Ein Knüppel schreckt einen gepanzerten Kobold wohl kaum ab, ein edles Schwert kann sein kaltes Herz

jedoch durchaus finden. Für jede Kreatur gibt es eine Waffe mit schädlicher Wirkung. Damit schlägt Ihr zuerst zu. Zögert nicht zu lange, denn wer den Vorteil über die Zeit hat, vergiftet den Feind mit Furcht. Schlagt zu und nochmals zu.

Sollte der Feind einen Vorteil erringen, sucht Ihr den Schutz Eures Schilds und Eurer Rüstung. Wenn der Schild versagt, versagt die Rüstung vielleicht nicht. Wenn die Rüstung versagt, wird der Körper angegriffen. Daher müßt Ihr auf Eurer Reise um die Welt die Geschäfte nach guten Waffen und Rüstungen durchsuchen. Solltet Ihr welche erbeuten, kaufen Ladenbesitzer sie Euch gerne ab.

✻ IM KRIEG MIT DER TUGEND



Auf dem rechtschaffenen Kreuzzug für die Tugend ist das Ziel nicht Zerstörung, denn Waffen sind wie Feuer. Wer seine Waffen am Ende der Schlacht nicht beiseite legen kann, wird von ihnen verzehrt. Stolz auf Eroberungen und Blutdurst vertreiben die Tugend, wie das

Zerstören eines Lebens aus purer Lust dem Essen einer mit Menschenfleisch gemästeten Sau ähnelt.

Eure Waffen mögen vom Willen zum rechtschaffenen Tun beflügelt sein. Denn Gutes wird mit den Segnungen des Mana belohnt. Durch die gute Tat wird Euch der Strom der Energie zwischen allen lebenden Dingen bewußter. Ihr macht die Energie auf Euch und Eure Tugend aufmerksam, und sie wird zu Euch hingezogen werden. Damit erringt Ihr die Macht über die Magie. Damit zieht Ihr in den Krieg gegen alles, was nicht rechtschaffen ist. Beantwortet die niederträchtigen Taten des Bösen nicht mit Niederträchtigkeit, denn dadurch verbündet Ihr Euch mit dem Bösen und vertreibt das rechtschaffene Mana, nach dem Euer Geist hungert. Tut Gutes, denn in den Sternen steht geschrieben, daß die Tugend siegen wird, wenn nicht heute, dann an einem anderen Tag. Gegen das Schicksal gibt es keine Rüstung.

WAFFEN UND RÜSTUNG



Es wird Augenblicke geben, in denen das Blut kocht, die Möglichkeiten abnehmen und Entscheidungsmöglichkeiten sich verflüchtigen. Die Welt um Euch wird wie durch Schicksal auf Euch und Euren Gegner beschränkt. Dann und nur dann beginnt der Kampf.

Die meisten Begegnungen werden gewonnen oder verloren, bevor die ersten Schläge fallen. Training ist natürlich grundlegend, doch was kann ein nackter Krieger ohne geeignete Waffe ausrichten? Wenn Ihr Euch ausrüstet, spart nicht an Euren Waffen und an Eurer Rüstung, denn sie sind Eure wichtigsten Verbündeten im Kampf. Überall in Britannia gibt es Waffenschmiede, die Waffen herstellen, und Kaufleute, die sie verkaufen. Die besten Waffen sind jedoch nicht käuflich. Einige Glückliche haben Waffen und Rüstung von großer Zauberkraft tief in den Höhlen und Dungeons gefunden, doch Ihr könnt keinesfalls damit rechnen, daß euch solches Glück widerfährt.

WAFFEN

Die Wahl der Waffen ist die wichtigste Entscheidung eines Kriegers. Bei der Wahl muß er seine Fähigkeiten ehrlich einschätzen. Er muß das Gewicht der Waffen an der Kraft in seinen Armen und Beinen erproben. Er muß sich in Situationen hineinendenken. Wie kann ich diese Waffe auf engem Raum gewinnbringend einsetzen? Was kann sie gegen mehrere Feinde ausrichten?

Ein Kämpfer kann aus fünf Waffengattungen wählen: Mann-zu-Mann, Schwerter und Äxte, zweihändige Waffen, Stäbe und Speere und Bögen verschiedener Art. Während eine Person mehrere Waffen einsetzen kann und dies auch tun sollte, sofern sie dazu die Kraft hat, bevorzugen die besten Krieger eine Waffe. Ein einziger Schlag kann schließlich jede Diskussion beenden.

Auf Euren Reisen werdet Ihr vielen Waffen mit magischen Kräften finden. Wenn Ihr Euch mit einer gefundenen Waffe bewaffnet, teilt sie Euch ihre geheimen Fähigkeiten und Eure Fähigkeit, diese einzusetzen, mit. Wenn Zeit und Umstände es erlauben, widmet Euch ganz einer neu gewählten Waffe, als ob sie ein neugeborenes Kind wäre.

LEICHTE WAFFEN



Für einen Mann, der sich auf die Schnelligkeit verläßt, um zu überleben, bieten die hier aufgeführten Waffen eine effektive Verteidigung und Angriffskraft, um das Überleben sicherzustellen.

KAMPFSPORTTRAINING

Ein geborener Krieger ist nie unbewaffnet, denn er hat stets seine Fäuste, Knie und sogar seinen Schädel. Obwohl es nicht ratsam ist, seine Waffe abzulegen, außer man befindet sich an einem Ort höchster Sicherheit, ist es doch einfacher, dies zu tun, wenn man sich auf die Waffen verlassen kann, die einem die Natur gegeben hat. Es ist durchaus nützlich, den unbewaffneten Kampf zu erlernen. Meister des Kampfsports findet Ihr in der Arena in Buccaneer's Den. Das Training ist anstrengend, doch wenn Ihr es abgeschlossen habt, wißt Ihr, daß eine gut plazierte Faust oder ein rechtzeitig eingesetztes Knie einen Mann außer Gefecht setzen können.

Journal

✦ Axt

Als Waffe ist eine Axt in einer Hand eine gute Ergänzung zu einem festen Schild in der anderen. Im Kampf gegen viele Gegner ermöglicht eine Axt einen schnellen Angriff, ohne das Verteidigungsgleichgewicht zu opfern. Streitäxte haben viele verschiedene Formen und Eigenschaften und sind gegen schwache und nicht geschulte Gegner sehr wirkungsvoll, z. B. Rohlinge in Tavernen und Straßenräuber.

✦ BREITSCHWERT

Die erste Waffe desjenigen, der das Kriegshandwerk erlernen will, ist das Breitschwert, das Schutz bietet und Respekt verschafft, ohne daß damit jemals zugeschlagen werden muß. Das Breitschwert ist die beliebteste Waffe in Britannia und kann als Dekoration am Gürtel vieler nicht geschulter Schönlinge gefunden werden. Daher kann ein ausgebildeter Krieger sich damit gürten und den Narren überraschen, der ihn zum Kampf herausfordert.

✦ ENTERMESSER

Die bevorzugte Waffe plündernder Seeleute. Das Entermesser ist leicht wie ein Degen und kräftig wie ein Schwert und ähnelt vom Aussehen her einer Machete. Die Spitze ist leicht gebogen, und ein gutes Entermesser ist auf Hiebe auf engem Raum ausgelegt. Ein im Umgang mit dem Entermesser geschulter Mann kann ihren harten Handschutz dazu verwenden, Hiebe zu parieren, und stößt dann kräftig zu.

✦ GLASSCHWERT

Oh Unglücklicher, der von einem Glasschwert getroffen wird, denn es enthält eine starke Zauberkraft, die in den Körper eindringt und die Eingeweide vernichtet. Beim Herausziehen wird das Schwert zerstört. Es kann nicht repariert werden. Daher ist ein Glasschwert ein seltener und glücklicher Fund. Solltet Ihr eines finden, bewahrt es für einen Gegner auf, der Euch große Furcht einflößt.

✦ SCHWARZFELSSCHWERT

Aus dem Süden kommt das Gerücht, daß es einen Schmied gibt, der den festesten Schwarzfels härten und zu einer Klinge formen kann. Schwarzfels wird tief in der

Journal

Erde gefunden und hat den heißesten Schmieden und stärksten Hämmern widerstanden. Obwohl in den nördlichen Ländern noch nie ein Schwarzfelsschwert gesehen wurde, wird das Gerücht weiterhin von Reisenden aus dem Süden verbreitet. Über die im Schwarzfels enthaltene Magie ist wenig bekannt, außer daß sie Appetit auf Lebensenergie sowohl im Angreifer als auch im Angegriffenen hat.

✦ ZWEIHÄNDIGE WAFEN

Wenn ein Kämpfer die Kraft seiner Arme gesteigert hat, die Beinmuskulatur und den Rücken gestärkt hat, kann er sich überlegen, ob er eine zweihändige Waffe beschaffen sollte. Obwohl diese Waffen ihren Träger Gegenschlägen aussetzen, kann ein Fachmann von gewaltiger Stärke jede Abwehr vernichten.

✦ KAMPFAXT

Die Kampfaxt bereitet unbeschreibliche Wunden. In den Händen eines starken Kriegers kann sie Waffen und Schild, Rüstung und Schutz zerschmettern. Ein fachmännisch ausgeführter Hieb mit einer der beiden Klingen dieser zweiseitigen Waffe macht allen außer den furchterregendsten Kreaturen den Garaus. Wie die Ringe eines Edelholzbaumes muß der Stahl einer richtig gefertigten Axt viele Male gefaltet werden.

✦ ZWEIHÄNDIGES SCHWERT

Unter den Krieglern ist das zweihändige Schwert ein Ehrenzeichen. Doch wieviele Unwissende haben diese Waffe ohne die notwendige Stärke oder Ausbildung erhoben! So schwer wie der Tag lang ist, verlangt das zweihändige Schwert dem Träger einen graziösen Rhythmus ab, da die Schläge zeitlich genau festgelegt und so ausgeführt werden müssen, daß die Flanken nicht zu sehr den Schlägen des Gegners ausgesetzt sind. Der Erwerb einer solchen Waffe sollte Training mit einem Meister unbedingt mit einschließen.

✦ ZWEIHÄNDIGER STREITHAMMER

In den Händen eines fähigen Kämpfers kann der zweihändige Streithammer Schläge ausführen, die den Schädel zerschmettern oder die tiefsten Organe des Gegners zerreißen. Die Kante eines solchen Hammers ist ein effektives Mittel gegen

alle ungeschützten Bereiche. Etwas gedreht kann die flache Seite des Hammerkopfes den Körper unter einem Kettenhemd zerstören. Aufgrund seines Gewichts und des Gleichgewichts eignet sich der zweihändige Hammer kaum für längeres Kämpfen auf engem Raum.

✦ SENSE

Obwohl sie für Krieger, die nicht über die notwendige Geschicklichkeit verfügen, schwer handzuhaben ist, richtet die Sense in den Händen fähiger Kämpfer schreckliche Verletzungen an. In Friedenszeiten wird sie auf dem Bauernhof verwendet. Im Kampf wird der Stiel verkürzt und die Klinge etwas begradigt. Nur wenige wollen die Sense schwingen, doch darf man diejenigen nicht außer Acht lassen, die es tun.

✦ STÄBE UND ÄHNLICHE WAFFEN

Beim Faustkampf hat der Kämpfer mit der größeren Reichweite einen bedeutenden Vorteil. Ähnlich ist es im bewaffneten Kampf. Waffen größerer Länge geben ihrem Träger einen Vorteil. Die Länge der Waffe kann die Effektivität eines eher schwächeren Kämpfers jedoch verringern. Tragt diese Waffen erst, wenn sie sich in Euren Händen wie von selbst bewegen.

Die leichteren Stäbe sind für Neulinge geeignet, doch haben andere Waffen größere Wirkung.

✦ STAB

Ein gutes Stück Eisenholz dient auf einer langen Reise vielen Zwecken, doch ist ein solches Werkzeug, wenn richtig eingesetzt, eine wirkungsvolle Waffe. Damit können Lücken in der Verteidigung festgestellt und Beine weggeschlagen werden. In seiner Einfachheit elegant, ist der Stab in den Händen eines Kampfsportmeisters ein lebendes Wunder.

✦ GEWUNDENER STAB

Vor langer Zeit war ein gewundener Stab immer ein magischer Gegenstand. Der Reisende, der in Roben gehüllt und nur mit einem Stab bewaffnet ist, mußte

vorsichtig behandelt werden. Im Lauf der Zeit wurde das Zauberbuch zum bevorzugten Träger der Magie, da es mehr Zauberkräfte beinhalten und sie mit der entsprechenden Geschwindigkeit einsetzen konnte. Der gewundene Stab wurde zu einer einfachen Waffe. Sein Ende ist gewuchtet und mit windbehandeltem Holz aus den Polarkreisen verstärkt. In den Händen eines geübten Kämpfers kann er jedoch starke Kopfschmerzen bereiten.

✦ KLINGENSTAB

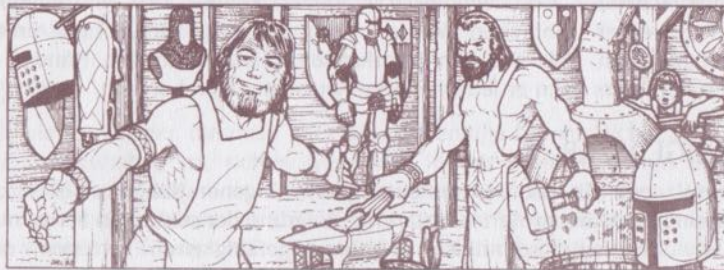
Dieser Holz- oder Eisenstab ist mit einer geschwungenen Klinge versehen, die oft von einem zerbrochenen Schwert stammt. Aufgrund der seltsamen Form muß der Kämpfer über außerordentliche Koordinationsfähigkeiten verfügen, da ein ungeübter Träger mit dieser Waffe seine Mitstreiter verletzen kann. In den Händen eines Meisters jedoch kann der Klingenstab so tödliche Hiebe wie ein Schwert austeilen, und das aus einer Entfernung von mehreren Schritten.

✦ BÖGEN

Ein geübter Bogenschütze kann einen Kampf beenden, ohne daß der Gegner überhaupt bemerkt, was ihm geschieht. Obwohl er im Nahkampf nutzlos, kann ein Bogen aus mehreren hundert Metern Entfernung tödliche Verletzungen bewirken. Aus biegsamen Holz und Tiersehnern gefertigt, stellt ein leichter Bogen für einen Krieger keine große Bürde dar. Ein starker Gegner kann aus der Entfernung beschossen und so geschwächt werden. Leute, die flüchten wollen, können zum Verbleiben ermutigt werden. Nur ein Narr trägt keinen Bogen.

Durch Training kann ein Krieger die vier Angriffsformen meistern und dadurch die Schußweite, die Genauigkeit und den angerichteten Schaden erhöhen. Um eine neue Angriffsform zu erlernen, braucht ein Krieger flinke Finger, ein gutes Auge und Gold für den besonders fähigen Meister. Wenn ein Krieger stärker wird, kann er das Training mit den größeren Bögen beginnen, die mehr Schaden anrichten.

✧ RÜSTUNGEN



Egal, wie gut er im Umgang mit den Waffen ist, ein erfahrener Ritter macht sich nicht ohne geeigneten Schutz seines Körpers auf den Weg. Während ein Ausrutschen oder eine kleine Ungeschicklichkeit für einen ungeschützten Ritter den Tod bedeuten kann, kann ein Kämpfer in Rüstung den Kampf vielleicht fortsetzen.

Bei der Auswahl einer Rüstung ist ihre Anwendung das Wichtigste. Das Abenteuer per se verbirgt die Antwort, doch muß sie trotzdem erwägt werden. Wichtigere Fragen sind Kosten und Schutz. Seid bei Euren Entscheidungen nicht voreilig. Die Schmiede und Schneider von Britannia wissen um die Bedeutung dieser Dinge und können Euch bei der Auswahl des richtigen Helms oder Schildes helfen, wenn das Eure Waffen zulassen.

Auf seinen Reisen kann ein Kämpfer auf verschiedene Rüstungen stoßen. Zusammen verwendet können ein Lederhelm und ein Kettenbrustpanzer einen besseren Schutz bieten als die einzelnen Bestandteile.

✧ RÜSTUNGSBESTANDTEILE

Ein Krieger wird wahrscheinlich einen Brustpanzer und vielleicht einen Helm anlegen. Er kann zum weiteren Schutz Panzerhandschuhe, Armschienen, Beinschienen und gepanzerte Stiefel erwerben. Für einige bedeuten diese Rüstungsteile, daß der Krieger in seiner Kunst ungeschult ist. Doch ist Vorsicht der bessere Teil der Tapferkeit, und ein tapferer Tod ist immer noch ein Tod.

✧ RÜSTUNGSTYPEN

✧ AVATAR

Die Rüstung des Avatar besteht aus fein gewobenem Stahl Tuch, das nur schwachen Schutz vor Stichwaffen bietet. Bei Gelegenheit sollte das Hemd durch eine Rüstung ersetzt werden, die besseren Schutz vor Zaubersprüchen und stürmischem Wetter bietet.

✧ LEDER

Eine gute Lederrüstung ist bei jedem Wetter bequem. Sie wird gekocht, um sie zu härten, und mit Paraffin abgedichtet, um den Elementen zu widerstehen. Ein Lederwams schützt einen Krieger besser als das Stahl Tuch des Avatar. Lederkleidung kann in den meisten Läden erworben werden und ist sehr erschwinglich.

✧ KETTE

Kettenhemden bieten einen größeren Schutz mit kleinen Einschränkungen. Schleifen gewobenen Drahts werden verbunden, um den Träger zu schützen. Schultern und Rippen sind besonders verstärkt. Für gefährliche Abenteuer sollte ein Krieger keine Rüstung akzeptieren, die schwächer als ein Kettenhemd ist.

✧ PLATTE

Plattenrüstung bietet den höchsten Schutz, da ein so ausgerüsteter Krieger bei jedem Angriff vorne dabei sein kann. Es ist jedoch sehr teuer, eine Rüstung maßschneidern zu lassen. Leute, die die Investition jedoch machen, bereuen das nicht.

✧ HELME

Für jeden vernünftigen Mann ist ein Helm eine gute Investition. In jeder größeren Stadt können Helme aus verschiedenen Materialien gefunden werden.

✦ SCHILDE

Gegen eine Horde von Feinden braucht ein Kämpfer einen Schild. Mit einem Schild bewaffnet kann er den Angriff eines Gegners parieren, während er einen anderen niederstreckt. Obwohl dadurch keine zweihändigen Waffen verwendet werden können, hält dieses Verteidigungsgerät doch die Gegner und anschwirrende Pfeile ab.

✦ VERSCHIEDENE RÜSTUNGEN

Schutzausrüstungen gibt es in verschiedenen Stoff- und Metallausführungen. Ein Kämpfer kann seine Rüstung mit Panzerhandschuhen, Beinschienen, Armschienen und schweren Stiefeln ergänzen.

✦ ANDERE RÜSTUNGSTEILE

Ein Krieger sucht wie auf Instinkt nach einem besseren Schutz. Wo der Erfindungsgeist blüht, gibt es äußerst unkonventionelle Rüstungsteile. Waffenschmiede entdecken immer wieder die schützenden Eigenschaften behandelter Knochen und Häute der exotischen Kreaturen des Landes. Diese werden mit neuen Materialien kombiniert, die in Britannias Schmieden gegossen werden. Unter den Fundgegenständen eines Kriegers gibt es Teile, die magisch gesegnet sind.

✦ BESTIARIUM ✦

Es wurde viel unternommen, um die am dichtesten bevölkerten Gebiete Britannias von diesen Bestien zu befreien, doch wurden wenige Arten ganz ausgerottet. Die verschlagensten haben sich in harschere Klimabereiche, tiefere Wasser und dunklere Gruben zurückgezogen, wo sie dem ahnungslosen Reisenden auflauern. Von den langen Straßen über Moore und Berge sind viele Reisende nie wieder aufgetaucht, ihre Überreste wurden nie gefunden. Welche dieser elenden Kreaturen hat sie erwischt? Vielleicht keine, doch die gefährlichsten Jäger zeigen sich ihrer Beute nie, die wiederum das Geheimnis ihres Unglücks nicht mehr preisgeben kann...

✦ BESTIEN

✦ BOGENSCHÜTZE

Dieser Bandit des Waldes greift aus vorteilhafter Position in großer Zahl an. Bogenschützen sind Meister der weiten Geländebereiche und sind besonders gut im Hinterhalt aus erhöhter Position mit Fernwaffen. Die Früchte des Sieges werden nach Bedarf verteilt, wodurch das Überleben der Gruppe gesichert wird.



✦ BANDIT

Dieser Straßenräuber raubt die Ahnungslosen mit vorgehaltener Klinge aus und beseitigt sie dann, um keine Beweise zu hinterlassen. Versucht, Banditen so weit wie möglich aus dem Weg zu gehen, doch fürchtet die Auswirkungen des Kampfes nicht. Denn Lord British selbst hat ein Edikt gegen das Banditenwesen verfaßt. Der Tod bekannter Banditen bleibt unbestraft.



Journal

FLEDERMAUS

Fledermäuse sind Jäger der Nacht, ihr gutes Gehör durchdringt deren Geheimnisse. Sie suchen selten menschliche Beute. Ihre scharfen Klauen und ihr giftiger Biß finden eher das Fleisch von Buschtieren. Doch laßt sie nicht einfach außer Acht, denn wenn sie bedroht werden, können sie kräftig zubeißen! Mit dem Biß kann die größere Vampirform der Fledermaus ein Gift verabreichen. Diese Art wird am besten mit Pfeil und Bogen bekämpft. Sie greift ohne Provokation an.



ROHLING

Diese idiotischen Humanoiden lieben Prügeleien um der Prügelei willen. Das Vergießen ihres Blutes und das anderer belebt ihren Tagesverlauf. Allesamt Idioten, sind die Rohlinge zu dumm, um Schmerzen zu spüren. Wenn ein Rohling erzürnt ist, kann er die Erde erschüttern, und ein Schlag von einem Rohling streckt Euch nieder.



MONSTERRANKE

Wo viele von einer Monsterranke getötet wurden, wachsen ganze Büsche dieser grünen Grabsteine. Die Monsterranke wächst unglaublich schnell und kann eine Gruppe in wenigen Minuten völlig ersticken. Die Monsterranke ist ein Fleischfresser und spuckt schädliche Samen, die, wenn sie fehlgehen, neue Sprossen hervorbringen. Um eine Monsterranke zu besiegen, müßt Ihr zuerst all Eure Energie auf die Mutterpflanze richten. Wenn die Mutterpflanze eingeht, greift Ihr den nächsten Sproß an, der Samen verschießt. Angriffe mit Feuer sind besonders wirkungsvoll.



KRUSTENTIER

In Städten an den Küsten der großen See erzählen Mütter ihren Kindern Geschichten über riesige Krabben, die die Beine böser Jungen und Mädchen abzwicken. Das ist nicht ganz falsch. Diese Tiere sind ständig hungrig, und einige ehrgeizige Tiere haben bereits Wanderer angegriffen. Sie direkt anzugreifen ist töricht, denn ihre Schale ist eine äußerst wirkungsvolle Rüstung. Mit dem richtigen Manöver können diese Tiere jedoch auf den Rücken geworfen werden, wodurch die weiche Unterseite ungeschützt ist.



DÄMON

Dieses schreckenerregende Wesen hat viele Künstler zu Bildern inspiriert. Dieses Monster der Grube fürchtet keine von Sterblichen geschaffene Waffe. Wie sich ein quälender Gedanke rasend schnell fortpflanzt, so rufen Dämonen Rudel von Höllenhunden, die den Unschuldigen überwältigen. Sollte der Krieger das Rudel überwältigen, kann er die Kreatur niederstrecken, indem er dessen Rhythmus erfaßt und ihren scharfen Klauen ausweicht. Doch selbst wenn er sie niederschlägt, zerstört er sie nicht, denn sie kehrt in die Grube zurück, um ihre Wut neu zu bündeln.



Von einem Dämon getötet zu werden, bedeutet, versklavt zu werden. Denn bei seinem Tod wird das Opfer einer der Untergebenen des Dämonen, und seine Seele ist für immer in dessen Klauen.

DRACHE

Ein Drache kommuniziert auf anderen Ebenen und weiß dadurch lange vor Euch, daß Ihr in seinem Bau seid. Tausende wurden vom feurigen Atem dieser hochintelligenten Wesen niedergestreckt. Trotz ihrer Masse können Drachen sehr gut fliegen und haben stark ausgeprägte Sinnesorgane. Sie müssen mit



Journal

Langstreckenwaffen und Magie bekämpft werden. Es heißt, daß sie angeborene Zauberkräfte besitzen, obwohl nur wenige Freiwillige dieses Gerücht bestätigen können.

✦ GARGOYLE

Die Gargoyles haben sich aus den Ländereien der Menschen in die unterirdische Stadt Ambrosia zurückgezogen. Nur wenige bleiben auf Terfin. Sie fordern alle Menschen zum Kampf heraus.

In der Schlacht führen große, starke Gargoyledrohnen den Angriff an. Sie schlagen die vordersten Reihen mit großen Stäben nieder. Hinter dieser Vorhut folgen die geflügelten Gargoyles, die den Gegner mit magischen Mitteln angreifen. Wenn sie bewaffnet und wütend sind, stellen Gargoylegruppen eine ernstzunehmende Bedrohung dar.



✦ GAZER

Hütet Euch vor dieser furchterregenden Kreatur, die nie blinzelt. Der magische Gazer wird nie überrascht, denn sein schwebender Körper wird von sechs Augen bewacht. Jedes Auge enthält eine Art von Magie, die der Gazer auf Wunsch einsetzen kann. Er ist ein äußerst gefährlicher Gegner, da man nie weiß, wie der nächste Angriff erfolgt. Obwohl er hochintelligent und sprachfähig ist, zieht diese Kreatur die Gesellschaft ihresgleichen vor und setzt dies durch Gewalt durch. Der Ursprung dieser magischen Kreaturen ist unbekannt. Es wird angenommen, daß sie sich partnerlos vermehren.



✦ GEIST

Diese ätherischen Wesen tragen die verbitterten Geister von Menschen, denen im Tod unrecht getan wurde oder die verflucht wurden. Auf Geister stößt man oft in der Nähe einer letzten Ruhestätte. Sie nehmen die Leben anderer durch eine sanften Berührung. Durch das Verzehren der Lebensenergie füttern sie den Zorn der Untoten, bis das Unrecht, das ihnen angetan wurde, gerächt wurde. Geister können beliebig aus dem ätherischen Raum auf- und wieder in ihn abtauchen. Daher können sie nicht durch Wände oder Türen eingesperrt werden. Diese Erscheinungen ähneln in unserer Welt Menschen, außer daß sie durchsichtig sind. Um einen Geist zu besiegen, muß man leichtfüßig sein und solide magische Fähigkeiten aufweisen.



✦ KOBOLD

Diese elenden Kreaturen würden das Essen ihrer eigenen Mütter vergiften. Sie befinden sich im Kriegszustand mit der Welt um sie herum und vermehren sich sehr schnell, um nicht besiegt zu werden. Obwohl die meisten Kobolde mit einem offenhändigen Schlag angreifen, können die Anführer einer Koboldbande Waffen als Zeichen ihres Ranges tragen. Die Anführer einer Koboldgruppe haben die Kräfte von Schamanen und setzen, durch die Krieger geschützt, ihre Zauberkünste ein. Egal, welche Form der Kobold hat, greift ihn immer direkt an, denn er wird nicht zögern, den Vorteil zu suchen.



✦ HÖLLENHUND

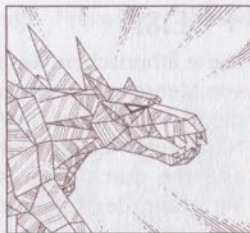
Die Höllenhunde entstehen aus Lava und Feuer und bringen die Schrecken der Unterwelt in unsere Welt. Wenn sein furchterregendes Äußeres einen Krieger nicht versteinern läßt, so kann sein feuriger Atem den Krieger verbrennen. Magische Anrufungen des Feuers sind nutzlos, doch Angriffe mit Wasser und Eis sind recht wirkungsvoll.



Journal

✦ EISHUND

Diese wäßrige Kreatur der Unterwelt dient stärkeren Bestien, doch unterschätzt diese verschlagenen Geschöpfe nicht. Sein gefrierender Atem kann einen Krieger kampfunfähig machen, so daß er sich nicht mehr gegen Angriffe von hinten oder von der Seite verteidigen kann. Große Zähne und hervorragendes Gehör machen jede Begegnung mit einem Eishund für Mensch oder Hund tödlich.



✦ LICHE

Einem alten Mythos zufolge wurde Unthar, ein alter Magier, so von Stolz auf seine Zauberkräfte verzehrt, daß er danach strebte, den Tod für immer zu besiegen. So wurde der Legende zufolge der erste Liche geboren. Niemand hat je diese mythischen untoten Wesen gesehen und könnte davon berichten. Doch die Gerüchte über diese Herren der tiefsten Katakomben verstummen nicht. Sollte auch nur die Hälfte der Geschichten wahr sein, ist der Liche ein Schrecken, dem man hoffentlich nie im Leben begegnet.



✦ MAGIER

Ein Magier unterwegs kann zu einem tollen Gefährten oder zum letzten Mann werden, den man auf Erden sieht. Unterschätzt diesen Mann in Roben nicht, denn sein Geist wird seine dunkelsten Waffen erst zeigen, wenn er sie ruft. Wie alle Gelehrten verfügt der Magier über ungeheures Wissen und sollte daher mit Respekt behandelt werden. Doch sind auch böse Magier unterwegs. Durch den Sieg über diese könnt Ihr verschiedene magische Objekte erringen.



✦ Mimic

Jeder erfahrene Abenteurer weiß um die Verführung des ersten Anscheins. Von weitem sehen diese Kreaturen ansprechend aus. Doch wenn sich ein Abenteurer nähert, wird er gebissen. Wenn seine Gefährten ihn finden, ist seine Leiche nur eine von vielen in einem merkwürdig leeren Raum.



✦ PIRAT

Diese Schrecken der See stehlen, und wenn sie dazu gelaunt sind, murksen sie auch andere ab ohne zu zögern. Oft zur Hinrichtung verurteilt, entkommen Piraten in vergessene Häfen, um den Rest ihrer Tage in dekadenter Freiheit zu leben. Hütet Euch vor Buccaneer's Den, wo die Gesetzlosigkeit herrscht. Ein für den Krieg ausgerüsteter Krieger ist ein Ziel für eine Piratenhorde. Wenn Ihr einen Piraten erledigt, habt Ihr keine Bestrafung zu fürchten. Piraten vergessen ihre Genossen, ehrliche Bürger halten sie für einen Schaden und der König hat keine Lust, diese gefährlichen Vagabunden zu verfolgen, die außer ihrem Leben nichts zu verlieren haben.



✦ RAUBFISCH

In seichten Gewässern leben aggressive Fische, die einen Mann niederstrecken können. Sputet Euch also, wenn Ihr breite Flüsse durchquert. Im Magen eines gefangenen Fisches wurde ein Plattenhelm gefunden, was auf einen riesigen oder seltsamen Appetit schließen läßt.



RIESEN Ratte

Die Riesenratte ist ein größerer Verwandter der gemeinen Ratte und mästet sich an all den Leichen, die sie dort findet, wo nur die Starken überleben. Diese elenden Kreaturen greifen in Rudeln an und fürchten keinen Menschen, können durch rigorose Gegenangriffe jedoch abgewehrt werden. Die meisten Angriffe erfolgen von der Seite, daraufhin zieht sich die Ratte schnell zurück.



SEESCHLANGE

In den tiefsten Tiefen lebt eine schuppige Schlange, die halb so lang wie ein Schiff ist. Über diese Wesen ist nur wenig bekannt, denn im Tod kann der Leib dieser Wasserkreatur nicht gefangen oder transportiert werden. Obwohl die Schlange Seetiere als Opfer bevorzugt, wurden bereits Angriffe sogar auf die größten Schiffe gemeldet. In einem Bericht wurde das Ungeheuer von einem Feuer an Bord vertrieben. Man nimmt an, daß viele Schiffe, die auf See verloren gingen, Seeschlangen zum Opfer fielen.



SKELETT

Unter Abenteurern gibt es ein Sprichwort: Besser, die Knochen eines toten Freundes zu verbrennen als sie als untoter Gegner wiederkehren zu lassen. An einem Ort böser Magie kann die Bosheit der Umgebung die Knochen eines Freundes in Form eines Skelettfeinds auferstehen lassen. Die auferweckten Knochen besitzen all die Kampffähigkeiten des lebenden Menschen, jedoch keine seiner Tugenden. Sie befolgen nur die Befehle ihres Meisters. Stumpfe Waffen haben gegen sie die beste Wirkung.



GESPENST

Der Geist eines im Kampf besieigten Magiers kann als Gespenst wiederkehren. Ein Gespenst will sich rächen und zieht magische Kräfte aus seinem Gegner. Dieses Abzapfen Eures Mana beschränkt Gegenangriffe, denn die Gespenster sind Waffen aus Eisen und Stahl gegenüber unempfindlich. Zögert im Kampf nicht, Magie einzusetzen, denn wenn ein Gespenst nicht besiegt wird, hat Euer Geist ewig Zeit, Euren Fehler zu überdenken. Gespenster ähneln geisterhaften Skeletten von grob menschlicher Form.



SPINNE

Die Spinne ist häufig eine Gefahr in Dungeons und vergessenen Höhlen. Sie entfernt sich nie weit von ihrem Netz, das sich in dunklen und kühlen Ecken befindet. Die meisten Spinnen greifen mit einem giftigen Biß an, doch ist von größeren Arten bekannt, daß sie ihre Umgebung mit Netzen besprühen, die ihr Ziel unbeweglich machen. Der Tod durch das Gift ist langsam, als ob dem Opfer gesagt wird, daß es selbst schuld ist. Eine Spinnenform bewegt sich bekanntermaßen frei zwischen dieser Ebene und dem ätherischen Raum und ist dadurch stärker als ihre Verwandten.



DIEB

Ein hinterhältiger Mörder, der in den Ländern im Osten häufig vorkommt. Der Dieb hat seine Fertigkeiten und seine Tätigkeit auch auf andere Teile Britannias ausgeweitet. Er wird selten gesehen und nie gehört, denn seine Identität ist geheim. Er kann Euer Nachbar, Euer Barbier oder der Tavernenwirt sein. Der Dieb schlägt nur mit dem Ziel zu, einen tödlichen Hieb zu versetzen. Obwohl er den Schatten bevorzugt, scheut er nicht vor dem offenen Kampf zurück und kann mit verschiedenen Stäben großen Schaden anrichten.



Journal

✧ GEIER

Der Kampf ist kaum vorbei, schon kommt der Geier, um sich an den Toten und Verwundeten zu laben. Seine Flügelspannweite beträgt über 2 Meter, er kratzt und beißt, um seine verfaulten Mahlzeiten zu schützen. Der Geier tötet einen Verwundeten mit Geduld, indem er lieber wartet, bis der Verwundete stirbt, als zuzuschlagen. Ein kräftiger Hieb eines starken Kriegers schickt einen Geier in den Himmel. Doch der Tod eines Tiers aus dem Schwarm erzürnt die verbleibenden Tiere.



✧ WOLF

Durch die Landschaftsmerkmale geschützt, nutzen Wolfsrudel ihre Zahl und verlieren kaum ihre eigenen Tiere auf der Jagd nach Nahrung. Mit seinem ausgeprägten Geruchssinn kann ein Wolf ein verwundetes Tier meilenweit wittern. Wölfe greifen Menschen nur an, wenn der Mensch allein ist. Es kommt jedoch immer wieder zu Angriffen, und in Gegenden, in denen es Wölfe gibt, ist eine Nachtwache ratsam. Größere Arten fürchten Menschen überhaupt nicht.



✧ ZOMBIE

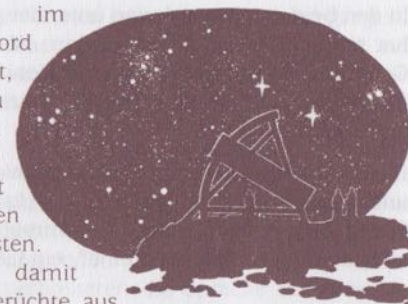
Zombies werden zum Dasein als Wachtposten gezwungen und sind auferweckte, vor kurzem Verstorbene, die vor sich hin faulen. Auf Friedhöfen und in Leichenhallen ernähren sie sich von Trauernden und Schaulustigen. Obwohl sie im Kampf tolpatschig sind, stellen Zombies ihre Jagd nach lebendem Fleisch erst ein, wenn sie zerstört sind. Gliedmaßen abzutrennen reicht nicht aus, da sie ihren Angriff getrennt fortsetzen. Mit jedem Schlag besteht die Gefahr, daß ein Zombie Euch mit seiner Krankheit ansteckt.



Journal

✧ DER KOSMOS ✧

Vom königlichen Observatorium im Obergeschoß seines Palastes aus hat Lord British viele lange Nächte damit verbracht, die Ursachen der Probleme im Kosmos zu finden. Die Himmelskörper haben ihre Positionen am Himmel nämlich verlassen. Der Hammer von Tular, der seit Jahrhunderten Schiffe auf einer nördlichen Route geleitet hat, führt sie jetzt nach Osten. Andere Sterne und Planeten haben damit begonnen, sich zu bewegen. Es gibt Gerüchte aus dem Hinterland, wonach Kinder, die unter diesem Himmel geboren wurden, aus reiner Furcht aus ihren Dörfern ausgestoßen wurden.



All diese Dinge machen unserem König Sorgen, der es auf sich genommen hat, das Rätsel des Himmels zu lösen. Lord British hat die weisesten Gelehrten des Landes in sein Observatorium gerufen, um den Untergang der Sonne und den Aufstieg der Sterne aufzuzeichnen. Seine Ohren sind erfüllt von den Theorien der Astronomen, den Visionen der Seher, den Vorhersagen der Astrologen und den Berichten der Barden, die ganz Britannia durchreist haben. Doch keiner dieser Gelehrten konnte ihm etwas sagen, was er nicht selbst schon wußte.

Nach langer Debatte unter den Gelehrten gibt es kaum Ergebnisse. Die Ursachen sind unumstritten, denn alle wissen um das Verrotten der Mondtore. Obwohl er zu diesem Thema wenig sagt, erklärt Lord British doch, daß die Probleme am Himmel mit den Problemen im Land zusammenhängen. Doch gibt es keinen Beweis dafür. Ohne Beweis keine Wissenschaft.

Die Wissenschaftler des Königs können die Phänomene am nächtlichen Himmel nicht erklären, und nur wenige Seher befragen unter solchen Umständen die Tarotkarten. Der Himmel ist erblindet.

MUSIK

In den beiden Jahrhunderten unter der wohlwollenden Herrschaft von Lord British hat sich viel in Britannia geändert. Wir hatten Krieg, haben Frieden geschaffen, Generationen aufgezogen und Millionen beerdigt. Doch eine Konstante war die Freude an der Musik, unserer höchsten Kunstform, die Lord British sehr bewundert.

In Form von Musik entstanden Geschichten über Größe, die höchsten Triumphe und dunkelsten Stunden. Ob mit Laute oder Mandoline, gesungen oder im Sprechgesang, Lord British hat immer Freude an einem guten Lied. Zu seinen Lieblingsliedern gehört "Steine", ein Lied über die acht mystischen Schreine.

Steine

*Vor langer Zeit die Sonne sank auf ein Volk, das hatte einen Traum
Und das Herz und den Willen und die Kraft:*

*Bewegte Erde, bearbeitete Stein, kanalisierte den Strom, man glaubt es kaum,
Damit wir stehen auf den weiten Ebenen von Wiltshire.*

*Jetzt fragen viele, wer waren sie, wie und warum solche Werke sie schufen?
Daß sie stehende Steine von solcher Größe aufstellten.
Was geschah wohl in deren Schatten? Welche Götter haben sie angerufen?
Als wir auf den Wyrd-Ebenen von Wiltshire standen.*

*Oh welch Geheimnisse wir preisgeben könnten, wenn Du nur zuhörst, um Dich zu laben.
Den Gestank und den Lärm aus den Rücken befreien.
Doch Du hast keine Ahnung und wirst sie nie haben.
Stumm stehen wir auf den kalten Ebenen von Wiltshire.*

*Wir ragen auf in den Nebeln, die Zeitalter vergehen im Nu
Und sagen unserem Volk "Sie sind da!"
Daß sie uns schufen und dann starben, warum, weißt auch nicht Du
Nur, daß wir stehen auf den leeren Ebenen von Wiltshire.*

RUNENSCHRIFT

Die Verwendung der Runenschrift ist in den letzten Jahren sehr zurückgegangen, doch kann man nicht durch Britannia reisen, ohne dem alten Alphabet auf Karten, Schriftrollen oder Wegweisern verschiedener Art zu begegnen. Die Runenschrift ist Teil unseres reichen Erbes. Als solche sollte sie nicht vergessen werden.

Die Runenschrift ist eine Keilschrift, die vom Altsosarischen abstammt, einer Sprache mit hauptsächlich symbolischen Ausdrücken. Die strengen Formen der Runenbuchstaben sind auf ihre erste Verwendung durch Bildhauer zurückzuführen, die Orte der Verehrung oder Gebäude des Herrschers kennzeichneten. Schreiber und Priester verbreiteten die Sprache durch Briefe und Edikte. Bis zum heutigen Tag werden offizielle Verkündigungen des Königs in Runenschrift geschrieben, damit die Einwohner Britannias ihre Geschichte nie vergessen.

Es folgen einige häufige Runen und deren moderne Entsprechung.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
ᚠ	ᚢ	ᚦ	ᚨ	ᚱ	ᚴ	ᚷ	ᚹ	ᚻ	ᚽ	ᚿ	ᚫ
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
ᚲ	ᚭ	ᚯ	ᚰ	ᚳ	ᚴ	ᚶ	ᚷ	ᚸ	ᚹ	ᚺ	ᚻ
Y	Z	TH	EE	NG	EA	ST					
ᚾ	ᚿ	ᛀ	ᛁ	ᛃ	ᛄ	ᛆ					

SEEREISE



Solltet Ihr bei Eurer auch auf der See fahren, beachtet folgende Prinzipien. Diese Worte gehen auf jahrhundertalte seemännische Erfahrung der Küstenvölker zurück und bieten einen kurzen Überblick über die Seereise über große Strecken hinweg. Dies ist nur eine kurze Einleitung in die harten Lektionen, die die See erteilt.

Um Inseln zu erreichen, ist zuerst ein gut ausgerüstetes Schiff unter dem Kommando eines erfahrenen Kapitäns zu finden. Laßt Euch nicht von der Romantik eines Seeabenteuers allein verleiten, denn der See ist ganz egal, wie sehr Ihr sie liebt.

Falls Ihr Euch am Steuer eines großen Schiffs befindet, sucht auf den Wasserstraßen keine Abenteuer, sondern steuert zielstrebig Euren Zielhafen an. Vermeidet die Malströme, die die Große See heute plagen.

Der vorsichtige Seemann umgeht diese unnatürlichen Stürme und vermeidet die Teile des Ozeans, auf denen in der Vergangenheit Schiffe verschwunden sind. Obwohl Berichte von Angriffen riesiger Seeungeheuer abgenommen haben, sind sie doch nicht außer Acht zu lassen. Obwohl Seeungeheuer lieber Seelebewesen fressen, haben sie doch einen Appetit auf Menschen entwickelt. Das letzte Sichten eines Seeungeheuers liegt viele Jahre zurück.

GLOSSAR

Ankh – Das uralte Symbol des Avatar ist das Ankh, ein Kreuz mit einer Schleife. Die Schleife soll den unendlichen und kreisförmigen Weg der Tugend symbolisieren. Träger des Ankh versuchen, die Schleife zu schließen.

Codex – Im Codex der vollendeten Weisheit stehen die heiligen Worte von sowohl Mensch als auch Gargoyle. Für diejenigen, die sich auf dem Weg der Tugend befinden, ist er eine Quelle der Weisheit. Leider ist sein Text dem bloßen Auge jetzt verborgen, denn das Buch ist in den Wellen versunken, die die Insel des Avatar umspülen.

Einzigkeit – Die Glaubensgrundsätze, denen das Volk der Gargoyles folgt. Durch Kontrolle, Leidenschaft und Fleiß haben die Gargoyles eine Zivilisation geschaffen, die unter Wasser wieder erblüht.

Glyph – Eine Perversion einer Rune der Tugend. Ein Glyph ist selbst denen, die ihm folgen, ein Rätsel. Der Pfad der Glyphen führt von der Tugend weg hin zur Entfremdung und Verwirrung. Schlechte Zeichen.

Malstrom – Diese tödlichen Strudel suchen die große See seit einiger Zeit heim. Sie entstehen ohne Warnung und haben bereits große Schiffe verschlungen. Prüft einen Malstrom nicht, denn es gibt nur wenige Überlebende.

Mantra – Ein reines Wort, das am Schrein der Tugend wiederholt wird. Das Mantra eines Schreins hilft der Person, die es aufsagt, sich auf die wahre Bedeutung der Tugend zu konzentrieren. Denjenigen, die sich konzentrieren können, kann ein gereinigter Schrein Einsicht in das Leben selbst gewähren.

Reliquie – Einer von vielen magischen Gegenständen. Eine Reliquie zu finden bedeutet, ein Portal in ein Feld alter und mächtiger Magie zu finden, die nicht nachgeahmt werden kann. Leider sind mit dem Kollaps der Tugenden viele dieser Objekte verschwunden, da Diebe die Reliquien gestohlen und sie an Meistbietende verkauft haben.

Rune – Die Runen der Tugenden sind reine Verkörperungen jeder Tugend. Wenn man eine Rune ergreift, kann man die Geheimnisse ihrer Tugend enthüllen. Daher wurden die acht einmaligen Runen gestohlen.

Journal

Schrein – Ein heiliger Steinkreis, der die Kraft einer Tugend mit der Welt Britannias verbindet. In Britannia gibt es acht Schreine. Jeder ist der Reinheit einer Tugend geweiht.

Siegel – Ein geringeres Symbol der Tugenden. Jedes Siegel hat eine bestimmte Form und wird von der Stadt aufbewahrt, die die dadurch dargestellte Tugend verteidigt. Leider wurde das Siegel in vielen der Städte der Tugend mißbraucht oder gar weggeworfen.

Unendlichkeit – Der Bogen, der die Tugenden umhüllt. Zusammen bilden Wahrheit, Liebe und Mut die heiligen Tugenden. In ihrer Einheit liegt der unendliche Traum nach Frieden, Wohlstand und Freundschaft für alle.

58

Hinweis

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS. SL3 8XU, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD IN DER VORLIEGENDEN FORM GELIEFERT.

Garantie

Electronic Arts gewährt dem Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine Garantie von 12 Monaten ab Kaufdatum in bezug auf die Medien, auf denen diese Software-Programme gespeichert sind. Während dieser Frist werden dem Käufer fehlerhafte und mangelhafte Medien ersetzt, sofern das Original-Produkt einschließlich des Kaufbelegs, der Angabe der Mängel sowie der Adresse des Käufers an Electronic Arts geschickt wird.

Electronic Arts GmbH

Customer Service

Pascalstr. 6

52076 Aachen

Ebenso kann die Software beim Händler umgetauscht werden, bei dem das Produkt gekauft wurde.

Diese Garantie ist eine zusätzliche Garantie und beeinträchtigt in keiner Weise die Garantiebestimmungen des jeweiligen Landes.

Diese Garantie bezieht sich nicht auf Medien, die unsachgemäß verwendet wurden.

59



Hotline

Unser Kundendienst steht den Kunden werktags von 9.30-13.00 Uhr und 14.00-17.30 Uhr unter folgenden Telefonnummern zu Verfügung:

Für Deutschland: 0190/57 23 33 (1,21 DM/min)

Für die Schweiz: 0900/55 40 20 (2 SFr/min) Nicht möglich ist die Anwahl aus der Schweiz mit einem Handy, von einer Telefonzelle oder von der Nebenstelle einer Telefonanlage aus, bei der diese Servicenummern gesperrt sind.


Für Österreich: 0049/2408-940777

In Deutschland kann zusätzlich unsere Hint-Line 0190/78 79 06 (2,42 DM/min) oder 0190/90 00 30 (2,42 DM/min) (für ältere Spiele) in Anspruch genommen werden, wenn Spieletips benötigt werden.

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.

Software und Dokumentation © 1999 Electronic Arts Inc. Ultima und ORIGIN sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. ORIGIN ist ein Unternehmen der Electronic Arts Inc.-Gruppe.

Übersetzungssoftware unter Lizenz von Systran Software. © 1999 Systran Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. SYSTRAN ist eine eingetragene Marke von Systran Software Inc. in den Vereinigten Staaten und in anderen Ländern. Alle anderen Marken sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.



Electronic Arts GmbH
Pascalstr. 6
52076 Aachen



ORG08901538M1