

NOGHAI

MYSTERIOUS DISCOVERIES

PART ONE

TEIL I





INHALTSVERZEICHNIS

Noghal-Frontcover	01
Inhaltsverzeichnis	02
Allgemeines	03
Grundlegende Beschreibung	04
Keyfeatures von Noghal	04
Beschreibung des Interface	07
Mehrspielermodus	09
Beschreibung der Welt	10
Geographische Karte von Noghal	11
Politische Karte von Noghal	12
Magie in Noghal	13
Religion	14
Zeitrechnung	14
Die wichtigsten (spielbaren) Völker Noghals	15
Alle Rassen	
Aussehen und Vorkommen	
Kultur und Religion	
Story	20
Hintergrundgeschichte	21
Intro	24
Storyprinzip und Fortlauf der Story	26
RPG-System	37
Grundlegendes und Charaktererstellung	38
Beschreibung der Fertigkeiten und Attribute	41
Charakterklassenbeschreibung	46
Gegenstände und Zauber	52
Gegenstände	53
Beschreibung der Zauber	58
Verzauberungen	66
Artefakte	68
Monster und NSCs	69
Beschreibung der Monster	70
Beispiele wichtiger NSCs	83
Anhang	84
Das Team	85
Schriften Noghals	86



NOGHAL

ALLGEMEINES





GRUNDLEGENDE BESCHREIBUNG

Bei Noghal handelt es sich um ein Echtzeit-Fantasy-Rollenspiel, in dem der Spieler 4 Charaktere aus einer schräg-von-oben-Perspektive steuert.

Das Wichtigste dabei ist die Story und die Welt Noghals, die zusammen ein wirklich einzigartiges Flair bieten.

Die Welt Noghals bietet neben dem, was in einer „normalen“ Fantasywelt zu finden ist, noch eine große Prise Science Fantasy (Science Fiction, die auf Magie basiert), zahlreiche exotische Monster und Rassen und eine einzigartige Magie. Weiterhin verfügt dieses Spiel über eine nichtlineare, dynamische und trotzdem wahrhaft epische (!) Story, die sich dem Vorgehen und der Spielgeschwindigkeit des Spielers anpasst, und somit jedem (ob Profi oder Anfänger) ein optimales Spielvergnügen und eine extrem hohe Wiederholbarkeit bietet.

Beim Spielen von Noghal trifft man auf taktische und spannende Kämpfe, auf mysteriöse Geheimnisse und eine Welt, die fast schon lebendig erscheint...

Überzeugen Sie sich selbst von der einzigartigen Magie dieses Spiels und erforschen sie nun dieses Dokument, welches sie auf eine Reise in die geheimnisvolle Welt Noghals mitnehmen wird...

Plattform des Spiels:
Microsoft Windows 98 ® oder höher.

KEYFEATURES VON NOGHAL

Noghal bietet folgende wichtigen, teilweise wirklich revolutionären Features:



Nichtlineare, dynamische und trotzdem epische Story, die sich dem Spieler anpasst (und nicht umgekehrt), sorgen für optimales Spielvergnügen und eine extrem hohe Wiederholbarkeit

(*mehr dazu unter Abschnitt Story ab Seite 20*)



Nichtlineare Questlösungen

(*mehr dazu siehe unten*)



- 5 Rassen, 15 Charakterklassen und über eine halbe Million frei kombinierbare Subklassen sorgen dafür, daß wirklich JEDER den Charakter spielen kann, den er will
(mehr dazu unter RPG-System ab Seite 37)
- Einfache Bedienung bei trotzdem enormer Spieltiefe (wird durch intuitives Interface und einer Story, in der der Actionfaktor (und damit die Schwierigkeit) mit dem Erfolg des Spielers langsam steigt, gewährleistet)
- Präsentiert in einer exotischen Fantasy-Welt mit seltsamen Monstern und mächtigen Rassen, einzigartiger Magie und einer Prise geheimnisvoller Science-Fiction
(daß dieser Satz wirklich zutreffend ist erfahren sie unter Welt ab Seite 11 Story ab Seite 20 und Monster ab Seite 70)
- Mehrspielermodus, in dem jedem Spieler freigestellt ist, auf welche Seite er sich stellt – Spielen Sie in Teams gegeneinander oder erforschen Sie die Geheimnisse Noghals zusammen
(mehr dazu siehe unten)

ERKLÄRUNG ZUM FEATURE “Nichtlineare Questlösung” AN EINEM BEISPIEL:

In fast jedem (oder sogar jedem) Rollenspiel gibt es eine Art Pseudoquests, die im Prinzip nur dazu da sind, das Spiel künstlich zu strecken...

Ein klassisches Beispiel: Der Spieler muß in irgendein Lager, Gebäude oder eine Stadt hinein, vor dem Tor stehen 2 Wachen, diese lassen den Spieler nur hinein, wenn dieser ihnen von Monster A Gegenstand B besorgt.

Also muß man erst zu Ort C, wo man dann Monster A töten muß, um dann Gegenstand B zu bekommen und diesen dann den Wachen zu geben, welche dann wiederum das Tor öffnen....

Viel zu kompliziert meinen Sie? Dieser Meinung waren wir auch, weswegen in Noghal viele verschiedene Wege vorhanden sind.

Sie könnten z.B. die Wachen töten und die Tür aufbrechen oder anzünden, sie könnten sich von einem Magier einfach



über die Mauer teleportieren lassen, oder die Wachen bestechen, sie ohnmächtig schlagen - und natürlich auch Monster A töten, Gegenstand B besorgen...

Realisiert wird dies über Auslöser in denen nur ein gewisser Endzustand (nämlich der Zustand, in dem die Aufgabe gelöst ist) wichtig ist, der Weg dorthin ist dem Spieler selbst überlassen und kann sämtliche Aktionen beinhalten die dieses Spiel bietet.

06

06

NOCHAL



BESCHREIBUNG DES INTERFACE



GRUNDLEGENDES:

Die Icons in der unteren Mitte zeigen die Waffen- und Magieslots an. Diese ermöglichen dem Spieler für jeden Charakter eine bestimmte Anzahl von Waffen und Tar'Nogh-Kristallen (durch diese werden Zaubersprüche gewirkt, siehe Magie in Noghal ab Seite 13) stets zugriffsbereit am Körper zu haben. Werden andere Waffen oder Zaubersprüche benötigt, müssen diese im Inventar ausgetauscht werden.

Werden mehrere Einheiten markiert, ändert sich diese Leiste um, sodaß folgende Buttons erscheinen:
Sammeln, Zerstreuen, In Formation, Ohne Formation.

TASTENBELEGUNG UND MAUSBELEGUNG (DIE WICHTIGSTEN FUNKTIONEN):

F1-F4

Charakter 1 – 4 auswählen, doppelt drücken
für Zentrierung auf den jeweiligen Charakter



F5	alle Charaktere auswählen
F6	alle Charaktere abwählen
F7+F8	können im Partymenü frei belegt werden (die Charaktere die hierbei ausgewählt werden)
ESC	Menü
1-6	Quickitems (z.B. Heiltränke) werden aktiviert, funktioniert nur wenn 1 Charakter ausgewählt ist oder wenn die Quickitems der ausgewählten Chars identisch sind
links	klicken um Charaktere zu selektieren (Rahmen ziehen ist auch möglich)
shift+links	Charakter zur selektierten Gruppe hinzufügen
rechts	klicken, um Charaktere je nach Ziel eine „intelligente“ Aktion durchführen zu lassen: zum gewählten Ziel schicken, Monster angreifen, Gegenstand aufheben, Tür öffnen etc.
strg+rechts	„Attackmove“ Charaktere bewegen sich zum gewählten Ziel und greifen Gegner in Sichtweite dabei an

Minimap:

rechts	klicken bewirkt ebenso einen "Attackmove"
links	klicken: Verschieben des sichtbaren Ausschnitts

BUTTONBELEGUNG:

Quests	Zugriff auf die Liste aller bisher erhaltenen, noch zu lösenden oder schon gelösten Aufgaben und besondere Vorkommnisse
Partymenü	Reihenfolge der Portraits kann verändert werden, Formationen können festgelegt werden, F7 + F8 können belegt werden, allgemeine Partyinfos & Statistiken
Pause/Dipl.	Im Singleplayer Pause, im Multiplayer Diplomatie
Menü	Speichern, Laden, Sound, Grafik etc.



Mehrspielermodus

Der Mehrspielermodus wird für 8-16 Spieler (wird später aufgrund der Performance genau festgelegt) ausgelegt sein. Dabei steuert jeder Spieler eine komplette Party aus 4 Charakteren, genauso wie im Einzelspielermodus.

Die Parties können untereinander per Diplomatiemenü Allianzen schließen, neutral oder feindlich gesonnnen sein. Alliierte Parties lösen Quests gemeinsam, d.h. wenn eine Party einen Quest löst, bekommen die anderen Parties diesen Quest auch automatisch gelöst (Parties müssen sich event. Im gleichen Gebiet, d.h. im Questgebiet, befinden). Weiterhin werden Erfahrungspunkte und Gold (sowohl beim Aufheben als auch beim Verkauf) alliierter Parties geteilt, wenn sich die Parties im gleichen Gebiet befinden.

Wenn eine Party einer anderen Party gegenüber den Krieg erklärt, läuft ein Countdowntimer (30 sek.?) herunter, erst nach Ablauf des Timers können sich die feindlichen Parties bekämpfen (damit hat man genügend Zeit, event. zu flüchten). Falls einige Spieler nur kurz ihre Parties gegeneinander antreten lassen wollen, gibt es in vielen großen Städten Arenen, wo dies problemlos möglich ist.

Es wird für jeden Spieler möglich sein, der Story nach seinen Wünschen zu folgen und sich dabei später einer der beiden Hauptfraktionen (siehe Story) anzuschließen. Dadurch sind Teamspiele möglich, in denen die einen Spieler versuchen, die Gute Seite zum Sieg zu führen, während die anderen für das Böse kämpfen. Dabei funktioniert die Storyanpassung im Mehrspielermodus etwas anders als im Einzelspielermodus : die Story passt sich nicht den einzelnen Spielern an, sondern der Gesamtsituation der Welt (d.h. wieviel Missionen schon gelöst wurden, wieviel Zeit schon vergangen ist....).



NOGHAL

BESCHREIBUNG DER WELT



GEOGRAPHISCHE KARTE VON NOGHAL

Die Karte wird in verschiedene Regionen aufgeteilt sein, die vom Spieler mit Karawanen, Schiffen etc. zu erreichen sind. Diese Regionen sind jeweils in kleinere Karten unterteilt, die komplett geladen werden und das jeweils betretbare Gebiet darstellen. Dabei sollen die Ladezeiten zwischen den einzelnen Karten möglichst kurz gehalten werden, z.B. indem benachbarte Karten schon vor ihrem Betreten in den Speicher geladen werden.

11

11



NOGHAL

POLITISCHE KARTE VON NOGHAL

Die Herrschaftsbereiche in Noghal entsprechen denen von Stadtstaaten. Jede große Stadt hat einen Herrscher (ob nun König, Stammesführer oder anderes), der die Stadt und das umliegende Gebiet regiert. Weiterhin gibt es übergeordnete Bündnisse der verschiedenen Städte jeder Rasse. Dabei entscheiden die entsprechenden Herrscher zusammen über gewisse gebietsübergreifende Politik.

12

12



NOGHAL



MAGIE IN NOGHAL

Tief verborgen unter der Erde von Noghal liegen endlose Vorkommen eines Kristalls. Natürlich ist dies nicht irgendein Kristall, nein, es ist der Grund warum die Welt von Noghal so voller Magie ist. An diesen Kristallvorkommen kondensiert die Magie geradezu, so wie Wasser an einem kalten Glas kondensiert.

Die Kristalle waren den Bewohnern dieser Welt seit Urzeiten bekannt, aber niemand wußte ihren wahren Wert zu schätzen. Die Zwerge bauten sie schon jahundertelang in ihren Stollen und Minen ab und verwendeten sie neben dem Gold als Zahlungsmittel.

Die Xylanthen waren die ersten, die entdeckten, was diese seltsamen Steine wirklich vermochten...

Sie entdeckten, daß es damit möglich war MAGIE zu wirken. Dieses Wissen wurde von Generation zu Generation weitergegeben, aber es wurde anderen Rassen gegenüber strikt geheimgehalten, aus Furcht, was diese Schreckliches mit der Magie anstellen könnten.

Dann irgenwann entdeckten die Elfen durch Zufall das Geheimnis der Kristalle und bald darauf wußten auch die anderen Rassen davon.

In der Elfenkultur entwickelten sich Kristall-Schmiede, die die Kristallmatrix der sogenannten Tar'Nogh- („Die Essenz“) Kristalle nach ihrem Willen formten und so die gezielte Anwendung von Magie möglich machten.

Daraufhin begann ein reger Tauschhandel zwischen den Zwergen und den Elfen - die Elfen wollten Rohkristalle erhandeln, während die Zwerge mehr an Gold und fertigen magischen Gegenständen interessiert waren.

In der heutigen Zeit sind geformte Tar'Nogh-Kristalle ein oft anzutreffendes aber dennoch wertvolles Gut, denn nur durch sie kann in der magiestrotzenden Welt von Noghal Magie gewirkt werden, da alle Magie wie magnetisch durch diese Kristalle fließt...



RELIGION

Im Universum von Noghal gibt es unzählige von Göttern, die alle einen bestimmten Einflußbereich haben.

Ihre Macht beziehen sie hauptsächlich durch die Wesen, die sie verehren, aber teilsweise auch durch die Mächte, die sie symbolisieren und vertreten (z.B. Feuer bei einer Feuergottheit).

Für jede Macht im Universum, sogar für die Naturgesetze gibt es mindestens einen Gott, der für diese Macht „zuständig“ ist. Dabei gehören sehr viele Gottheiten einer von 2 großen Mächten an: Dem Guten oder dem Bösen...

(mehr darüber finden Sie im Abschnitt Story ab Seite 20)

ZEITRECHNUNG

14

14

Der Planet Noghal besitzt 3 Monde die ihn umkreisen. Innerhalb von 42 Tagen (ein Tag hat 20h) treffen alle 3 Monde am Nachthimmel aufeinander. Diese Zeitspanne bildet einen Monat.

Noghal umkreist seine Sonne innerhalb von 8 Monaten genau einmal, welches dann ein Jahr darstellt.

Die Monate sind verschiedenen Göttern gewidmet , die im jeweiligen Monat auch einen besonderen Einfluß haben:

- 1.Monat:** Monat der Yar'lona (Göttin der Magie)
- 2.Monat:** Monat der Baa'loo (Göttin der Natur)
- 3.Monat:** Monat des Arod (Gott des Gleichgewichtes)
- 4.Monat:** Monat der Sri (Göttin der Weisheit)
- 5.Monat:** Monat des Lazon (Gott des Lichts)
- 6.Monat:** Monat der Alomee (Göttin der Ernte)
- 7.Monat:** Monat des Kra'Maaz (Gott der Stürme)
- 8.Monat:** Monat des Fro'Lak (Gott des Frostes)



KRUNARK



15

15

KRUNARK BY SPYKER

AUSSEHEN UND VORKOMMEN

Bei den Krunark handelt es sich um eine reptilienartige Spezies, die im hohen Norden auf den sogenannten Krundrillingen leben. Ihr Körper ist komplett mit blauen Schuppen bedeckt und ihre Kraft ist fast schon legendär.

KULTUR UND RELIGION

Die Krunark leben in einer Kriegerkultur mit strengen Stammesbräuchen, in der Ehre den höchsten Stellenwert hat.

Frauen kümmern sich hauptsächlich um die Stammesführung und den Nachwuchs, während die Männer als Jäger und Krieger fungieren.

Es werden hauptsächlich 3 große Götter verehrt: Krun, der Gott der Ehre; Nok, der Gott der Stärke und Sri, die Göttin der Weisheit. Zum Gedenken an ihre Götter benannten die Krunark einst ihre Heimatinseln nach ihnen, weswegen sie ihrer Heimat auch großen Respekt entgegenbringen.

NOCHAL



XYLANTHEN



16

16

AUSSEHEN UND VORKOMMEN

Die Xylanthen sind eine pflanzenartige Spezies, deren Geschöpfe mit vielen Wurzeln und Schlingarmen versehen sind. Anzutreffen sind sie hauptsächlich im Dschungel vom Xyr.

KULTUR UND RELIGION

Das Volk der Xylanthen ist durch seine Verwandtheit mit den Pflanzen sehr naturverbunden.

Ihr langer Umgang mit Magie führte dazu, daß sie ein recht ansehnliches Zauber-talent entwickelten, welches sie aber meistens nur zum Schutz ihrer heiligen Wälder verwenden.

Die Xylanthen verehren hauptsächlich verschiedene Naturgötter, wie z.B. Rulok, den Gott des Waldes und Inia, Göttin des Wassers. An oberster Stelle stehen bei ihnen Baa'Loo, die Göttin der Natur und Arod, der Gott des Gleichgewichtes, da sie dieses auch sehr respektieren.



ZWERGE



17

17

ZWEKL

AUSSSEHEN UND VORKOMMEN

Zwerge sind menschenähnliche, kleingewachsene (ca 1,20m) aber dennoch sehr breite und starke Kreaturen. Man wird vermutlich auf ganz Noghal niemals einem Zwerg ohne Bart begegnen, denn ein Zwerg ohne Bart ist wie ein Skelett ohne Knochen, wie ein altes Sprichwort besagt.

Ihre Spezies ist weit verbreitet. Sie kommen ursprünglich vom Kontinent Lork, sind aber nun auch oft in Grandaar und Gondaal anzutreffen, wo sie sich oft in großen Handelszentren niederlassen.

KULTUR UND RELIGION

Zwerge lieben den Kampf, das Gold und ihr Bier. Ihre Gier nach Gold (man

munkelt, daß sie Gold durch Felsen hindurch riechen können) ließ sie zu sehr begabten Bergleuten und Händlern werden und ihre Kampfeslust machte aus ihnen Krieger.

In ihrer Kultur gibt es für fast alles mindestens einen Gott , wie viele das wirklich sind weiß vermutlich niemand, nicht einmal ein Zwerg. Ihre wichtigsten Götter sind: Zrok (Gott des Kampfes), Zrak (Gott der Waffen), Zruk (Gott des Krieges), Zrik (Gott des Feierns), Grolark (Gott des Goldes), Gralork (Gott des Handels) und ungefähr 1000 andere... Weiterhin sind Zwerge SEHR abergläubisch, weswegen man wohl eher einem fliegenden Berg (ja es gibt sie..) als einem atheistischen Zwerg begegnet...

NOGHAL



ELFEN



18

18

AUSSEHEN UND VORKOMMEN

Elfen sind eine hochgewachsene, humanoide Spezies. Sie sind schlank und grazil und verfügen über keinen Bartwuchs. Ihr wichtigstes Merkmal sind ihre spitzen Ohren. Auch die Spezies der Elfen ist recht weit verbreitet. Sie stammen ursprünglich aus dem Wald des Lebens im Norden Graandars, sind aber nun auch mehr oder weniger in den Wäldern Lorks und Gondaals anzutreffen.

KULTUR UND RELIGION

Elfen sind eine stark magiebegabte Rasse, die körperlicher Gewalt meistens stark ablehnend gegenüberstehen. Ihre Kultur ist ebenso wie die Xylanthen stark naturverbunden, weswegen sie meist in Waldstädten leben, welche hoch über dem Erdboden in den Kronen mächtiger Bäume erbaut sind. Wie auch die Xylanthen verehren die Elfen Baa'Loo, die Göttin der Natur und Arod, den Gott des Gleichgewichtes. Weiterhin bringen sie Yar'Lona, der Göttin der Magie, großen Respekt entgegen.



MENSCHEN



19

19

AUSSEHEN UND VORKOMMEN

Die Menschen sind eine etwa 1,70 große humanoide Spezies, die in fast ganz Noghal anzutreffen ist. Wie auch die Elfen haben die Menschen ihren Ursprungsort auf Graandar, leben aber meist etwas weiter südlich.

KULTUR UND RELIGION

Menschen sind eine recht anpassungs-

fähige und erfinderische Spezies, die aber sonst über keine herausragenden Vor- oder Nachteile verfügen. Sie verehren die verschiedensten Götter, in den verschiedensten Tempeln mit den verschiedensten Ansichten. Einer der häufigsten Götter dabei ist Lazon, der Gott des Lichts.



NOGHAL

STORY





NOGHAL - STORY

*Hinweis: die folgenden 2 Abschnitte sind dem Spieler am Anfang NICHT bekannt. Diese Geheimnisse werden nach und nach im Spiel gelüftet.
(mehr dazu auf den nächsten Seiten)*

Vor Äonen von Jahren, als die Götter das Universum erschufen, waren sie sich darüber uneinig in welche Richtung sich diese neue Schöpfung entwickeln sollte.

Die Mächte die später als "Das Gute" bekannt wurden, vertraten die Ansicht, daß diese neue Welt zu schützen sei, und daß Friede und Harmonie als oberstes Ziel gelten sollten.

Die anderen Mächte, später "Das Böse" genannt, waren genau der entgegengesetzten Ansicht: Diese Welt sei das Spielzeug der Götter und Krieg, Hass und Zerstörung sollten unter den verschiedenen Völkern regieren.

Ihre endlosen Diskussionen führten schließlich zum Streit und dieser Streit endete in einem Krieg. Einem Krieg, der so erbarmungslos geführt wurde, daß große Teile des Universums verwüstet wurden und viele Wesen ihr Leben lassen mussten...

Nach einer langen, langen Zeit des Kämpfens erlangte das Gute schließlich den Sieg über das Böse und sperrte dessen Dämonen-Armee in einem Tar'Nogh-Artefakt ein, welches "Run'Noor" genannt wurde – "Der Stein der Finsternis".

DER UNTERSCHIED ZWISCHEN TAR'NOGH UND TAR'GON'LA

Bei den Tar'Gon'La („Die Ersten“ in der alten Sprache Noghals) handelt es sich um die fremdartige Spezies die am Anfang des Spiels auf Noghal landet.

Mehr zu den Truppen der Tar'Gon'La erfahren sie unter **Monster & NSC's/Monster** ab Seite 70

Ein Tar'Nogh-Kristall ist ein wertvoller Rohstoff auf Noghal, der es erlaubt Magie zu wirken. Mehr dazu erfahren sie unter **Beschreibung der Welt / Magie in Noghal** ab Seite 13

Um das Gleichgewicht zu bewahren und die Welt nicht zu sehr durch ihre Macht zu beeinflussen, erschufen sie noch einen Kristall, den "Lo'Gaan"- "Der Kristall des Lichts", in dem die tapfersten und stärksten ihrer Himmelskrieger darauf warteten erneut gegen das Böse zu kämpfen.

Sie platzierten den Run'Noor an einer fern entlegen Stelle im Universum und stellten den Teil ihrer Armee, der nicht im Lo'Gaan auf seinen Einsatz wartete, zur Bewachung dieses Steins der reinen Bosheit ab.

Für den Kristall des Lichtes fanden sie einen Ort, wie er



geeigneter nicht sein könnte: Die "Perle des Universums", oder auch Noghal, wie er von seine Bewohnern genannt wurde, war reich an Magie und Lebewesen, die durch diesen Kristall im Falle eines zweiten großen Krieges gut geschützt werden könnten.

So sah der Plan des Guten aus...

Aber sie hatten nicht mit einer Spezies auf Noghal gerechnet, die anscheinend zu sehr von den Mächten des Bösen beeinflußt wurde: den Tar'Gon'La.

Beseelt von unbändiger Neugier und Machthunger erforschten sie die alten Schriften im Tempel von Re'Lak, tief verborgen im Schneegebirge.

Bei ihren Erforschungen stießen sie schließlich auf Hinweise über den Krieg der Götter und fanden auch viel über die beiden Kristalle heraus.

Einer der Beiden weckte ihr besonderes Interesse – der Run'Noor...

Aber soviel sie auch suchten, der genaue Aufenthaltsort der Kristalle war nicht in den Schriften zu finden - nur vage Andeutungen über die Macht, die in ihnen ruht und die blutige Geschichte ihrer Entstehung.

Angetrieben von ihrer Gier nach Macht, fassten die obersten Herrscher der Tar'Gon'La einen Entschluß: Sie beteten zu den Mächten der Finsternis...

Diese, schon lange von dem Gedanken der Rache gequält, erhörten ihre Gesuche und wiesen ihnen den Weg, den Weg ins All.

Die Tar'Gon'La hatten schon beeindruckende Technologische Fortschritte gemacht, und vermochten mit Hilfe von Tar'Nogh-Kristallen riesige Himmelsschiffe zu bauen, mit denen sie ihren Weg antreten konnten.

So begann der Exodus der Tar'Gon'La....

Mit Hilfe einer gigantischen Flotte machte sich ihre gesamte Rasse auf, um den Run'Noor zu finden und einen zweiten Krieg der Götter einzuläuten – diesmal mit einem anderen Ausgang.

Viele tausend Jahre, in denen sich neue Völker auf Noghal entwickelten, verstrichen, bis sie schließlich die verborgene Lagerstätte des Steins der Finsternis fanden. Und viele Verluste mußte ihre Rasse hinnehmen, ehe sie die Wächter des Steins besiegten.

Aber schließlich - und nur das war wichtig für sie und ihre



dunklen Meister - gelangten sie in den Besitz des Run'Noors - des Steins der Finsternis...

Die dunklen Götter waren erfreut und sendeten ihnen Visionen, wie sie die gefangenen Dämonen auf das Universum loslassen konnten: Sie mußten den Stein zurück nach Noghal bringen und dort eine gigantische Vorrichtung aus Tar'Nogh Kristallen bauen, mit denen es möglich ist die Schutzauber des Artefaktes zu durchbrechen.

Und so machten sich die Überlebenden der Tar'Gon'La auf, um ihre Aufgabe zu vollenden und Chaos über das Universum zu bringen.

Auf ihrem Rückweg hinterließen sie eine Spur der Zerstörung – mit der Macht des Run'Noors und dem Schutz der dunklen Götter vernichteten sie ganze Völker bis sie eines Tages, zehntausende von Jahren nach ihrem Exodus wieder Noghal erreichten...

Dies war der Tag des Donners, der Tag an dem der zweite große Krieg begann...

23

23



NOGHAL



INTRO

Normal geschriebene Sätze werden vom Erzähler vorgelesen, während kursiv geschriebene Sätze das visuelle Geschehen verdeutlichen sollen. Das Intro wird dann noch mit dem passenden Soundtrack unterlegt.

Am Anfang eher langsamer Soundtrack

"Am 12ten Tag des Monats Arod, im Jahr 3176 nach Beginn der heutigen Zeitrechnung, wurde der Himmel von Noghal erschüttert, und riesige, seltsam und gefährliche anmutende Gefährte stiegen herab und brachten mit ihrem Feuer sogar die Sonne kurzzeitig zum Erblassen."

Man sieht wie sich einige ziemlich große Raumschiffe am Himmel abzeichnen, direkt vor die Sonne fliegen, so das diese verdunkelt ist, und sich dann durch die Atmosphäre bewegen wobei die Triebwerke hell glühen.

"Von diesen Gebilden löste sich plötzlich, in einer gigantischen Explosion von Licht, eine Welle reinster Magie ab, die jedes Wesen über die Ankunft der Abgesandten der Götter informierte und alle aufforderte sich ihnen anzuschließen." *Um die Raumschiffe herum wird es plötzlich immer heller, Bildschirm wird weiß, eine Schockwelle löst sich, Kamera schwenkt und folgt der Welle die sich komplett über die gesamte Oberfläche des Planeten bewegt.*

"Danach bewegten sich die mächtigen Himmelschiffe auf den fast unbewohnten Kontinent Zraa zu, wo sie mitten in der Wüste der Verdammnis landeten, direkt in der Stadt der Toten..."

Wüste, alte Ruinen die aus dem Sand herausragen, Sand wird durch die Raumschiffe aufgewirbelt.

"Die Tore der Schiffe öffneten sich und unzählige fremde Wesen und Maschinen, die eine seltsame Überlegenheit ausstrahlten, strömten aus ihrem Bauch heraus. Einige fingen sofort an das ganze umliegende Gebiet zu erkunden, während andere damit begannen irgendeine Art Maschine aufzubauen."

Soundtrack wird schneller, kampforientierter.

Während einige Schiffe noch am landen sind, öffnen andere ihre Gewaltigen Schleusen und Legionen von Tar'Gon'La Soldaten marschieren heraus, Kampfdrohnen schwirren umher und erkunden die Umgebung, Guardians, Samuraigolems stampfen herum.



Xol'Rak und Laagru laufen an den Seiten aus den Schiffen.
"Dies war der Tag des Donners, der Tag an dem die Fremden kamen....

Es gibt keinen in Noghal der genau erklären kann was dies alles zu bedeuten hat, und es gibt viele die sich aufmachen um den Fremden, die sich selbst Götterboten nennen, zu helfen. Aber niemand weiß was die Zukunft bringt...."

Kamera schwenkt zum Matriarch, der gerade ein Raumschiff verlässt...

"Oder doch?"

Matriarch dreht seinen Kopf und sieht direkt in die Kamera AUS





STORYPRINZIP UND FORTLAUF DER STORY

Die Story von Noghal wird nahezu komplett nichtlinear und dynamisch ablaufen. Dabei passt sich der Fortlauf der Story dem Spieltempo des Spielers an. Dieser soll sozusagen selbst die Regie in dieser Geschichte übernehmen und dabei auch allein entscheiden, wie diese Geschichte endet – gut oder böse...

Nicht der Spieler passt sich der Story an, sondern die Story dem Spieler – so lautet eines der grundlegenden Designprinzipien Noghals.

Doch wie läßt sich solch ein Vorhaben umsetzen? Am besten mit NSC's (Nicht-Spieler Charaktere) die über eigene einfache KI-Scripts verfügen, in denen ihre Ziele und Absichten enthalten sind und die Vorgehensweise, die sie dabei benutzen.

So können die NSC's untereinander und mit dem Spieler interagieren, so daß die Story jedesmal einen etwas anderen Verlauf nehmen kann... (und wird)

Zuviele NSC's mit KI-Scripts könnten aber ein Performance-Problem auslösen, weswegen die NSC's in Noghal in 4 Stufen unterteilt sind:

Oberste Stufe:

hier gibt es nur 2 NSC's, welche die beiden Parteien in diesem Konflikt symbolisieren: den Tar'Gon'La Matriarchen und den Anführer der Noghal-Allianz,

Falls einer dieser beiden getötet wird, übernimmt ein anderer (aus der zweiten Stufe) diese Rolle

Die KI-Scripts der obersten Stufe werden am komplexesten sein, da sie die Interaktion zwischen den beiden Parteien (und damit den Fortlauf der Story) am meisten bestimmen.

Zweite Stufe:

hier befinden sich die verschiedenen Anführer der Königreiche und alle anderen NSC's die über einen gewissen Einfluss auf den Konflikt haben könnten.

Hier sind die Motive in den KI-Scripts deutlich einfacher gestaltet (z.B. geldgierig, oder fanatischer Glauben an die Tar'Gon'La als Götterabgesandte)



Einige dieser NSC's können durch die passenden Aktionen überzeugt werden, sich der "richtigen" Seite anzuschließen (z.B. durch das Lösen eines Nebenquests)

Stirbt einer dieser NSC's nimmt ein NSC der vierten Stufe seinen Platz ein

Dritte Stufe:

in dieser Stufe befinden sich NSC's die keinen nennenswerten Einfluss auf den Konflikt haben, aber dennoch für das Spiel essentiell sind, da sie (meist gegen Bezahlung) wertvolle Dienstleistungen bieten - z.B. Händler, Heiler, Schmiede etc.

Auch hier nimmt nach dem Tod eines NSC's ein NSC der vierten Stufe seinen Platz ein (bis zu einem gewissen Maße) Diese Sorte von NSC's verfügt über keine nennenswerten KI-Scripts, Dialoge beinhalten ausschließlich die Dienstleistungen die sie anbieten...

27

27

Vierte Stufe:

Die NSC's der vierten Stufe sind anfangs nicht mit einem Namen versehen (falls sie in eine andere Stufe "befördert" werden, wird ein einfacher Zufallsnamensgenerator einen Namen aus einer Liste von passenden Silben zusammensetzen)

Es handelt sich bei ihnen um Bauern, Soldaten, Offiziere, sogar Mitglieder des königlichen Hofes (sofern sie einem NSC der zweiten Stufe unterstellt sind) etc. , die alle unter den Diensten eines anderen NSC's (der zweiten Stufe) stehen.

Auch sie verfügen über keine nennenswerten eigene KI-Scripts, sondern befolgen nur "Befehle" ihrer Vorgesetzten, Dialoge beinhalten nur Auskunft über den Aufenthaltsort NSC's anderer Stufen

Wie wird die Story nun fortgeführt, welche Entscheidungen muß der Spieler treffen und wie endet dieser Konflikt, von dem am Anfang dem Spieler noch gar nichts richtig bekannt ist?

Dies wird nun im folgenden Abschnitt erklärt, wobei auch die Motive der NSC's der obersten Stufe erläutert werden, wodurch dann die Art der Quests (Aufgaben) bestimmt wird... Die Aufgaben, die vergeben werden, richten sich nach der Stufe der Charaktere, so daß die Story sich optimal



dem Vorankommen des Spielers anpaßt...

(*Ein Storytree wäre bei einer nichtlinearen und dynamischen Story unangebracht, deswegen erfolgt das Umreißen des groben Storyfortlaufes als Text*)

Nach der Charaktererstellung wird der Spieler gefragt, ob er der Botschaft der Fremden glaubt oder ob er der Meinung ist, daß diese Neuankömmlinge die Bewohner Noghals täuschen wollen.

Diese Entscheidung bestimmt die Startposition – auf der Seite der Tar'Gon'La oder auf Seite der Noghal-Allianz....

Die Tar'Gon'La versuchen anfangs genug Materialien für den Bau dieser seltsamen Anlage (siehe oben) zusammenzubekommen, während die Noghal-Allianz versucht, mehr über diese Fremden herauszubekommen und eventuelle Verbündete der Tar'Gon'La umzustimmen. Dabei werden die Aufgaben am Anfang eher nicht so kampflastig sein, damit der Spieler Zeit hat, sich etwas an das Spiel zu gewöhnen - der Actionfaktor steigt später immer mehr an (bis zum großen Finale mit einer gigantischen Endschlacht).

Die NSC's die man zu beeinflussen versucht, werden teilweise auch Aufgaben stellen, bevor sie die Bitten des Spielers erfüllen.

Einige der NSC's (die der "böseren" Rassen) lassen durch einige vielleicht unbedachte Kommentare das Bild entstehen, daß die Tar'Gon'La ein sehr dunkles Ziel verfolgen...

Wenn die Charaktere schon etwas höhere Stufen erreicht (10? (von 50 - wobei ein normaler Spieler das Maximum bei einem Durchlauf nicht unbedingt erreicht)) werden die Tar'Gon'La sie auf Missionen schicken, die sie in längst vergessene Ruinen führt – zu den uralten Städten der Tar'Gon'La...

Auf dieser Städte trifft man früher oder später auch auf Seiten der Allianz. Einige NSC's (der zweiten Stufe) berichten über einige mysteriöse Wracks, die kurz nach der Ankunft der Fremden entdeckt wurden, weil sie anfingen, seltsame Energie abzustrahlen. Diese Wracks - die Hinweise auf die uralten Tar'Gon'La Ruinen enthalten - ähneln den Schiffen der Fremden, sind aber schon tausende von Jahren alt...



Die Durchsuchung der Ruinen und der Wracks lässt viele Fragen entstehen: Warum ähnelt diese Technologie so sehr der der Fremden? Warum sind diese Ruinen schon mindestens 100.000 Jahre alt, wenn die Fremden gerade erst angekommen sind?

Der Spieler beginnt allmählich zu ahnen...

Werden weitere Nachforschungen angestellt (das hat nur man selbst zu entscheiden), kann man in weit entfernten fast verfallenen Tar'Gon'La-Tempeln die Geschichte des Exodus der Tar'Gon'La (bedeutet "Die Ersten" in der alten Sprache Noghals) Stück für Stück zusammensetzen. Wer genug sucht, findet auch einige alte Waffen dieses Volkes (Beschreibung siehe Abschnitt Gegenstände und Zauber)... Die gefundenen Hinweise deuten darauf hin, daß ihre Rasse den gesamten Planeten verließ, auf der Suche nach einem wertvollen Artefakt – dem Run'Noor. Was genau dieser Stein darstellt, darüber läßt sich nichts finden – nur der Hinweis auf sehr, sehr große Macht.

Wenn man mehr über die Tar'Gon'La und ihre Motive herausfindet und vielleicht ihre dunklen Absichten (auch durch ihre Aktionen) mehr und mehr zum Vorschein treten, kann der Spieler jederzeit zwischen den beiden Seiten wechseln, je nach dem welche Seite ihm mehr zusagt... Wer möchte kann die Sache auch ganz alleine angehen und so die Stück für Stück in Noghal verstreuten Hinweise entdecken, wodurch dieses Puzzle immer mehr an Klarheit gewinnt...

Nach einigen weiteren Erkundungen, Missionen oder was immer der Spieler auch tun möchte fangen die Visionen an (ungefähr mit Charakterlevel 25). Sie zeigen den Charakteren den Weg zum längst vergessenen Tempel von Re'Lak, tief verborgen im Schneegebirge...

Die Visionen kehren immer und immer wieder, bis sich der Spieler zu diesem Tempel begibt - dem Tempel der einst das Geheimnis der Kristalle den Tar'Gon'La preisgab und damit den Exodus auslöste...

Dort wartet bereits ein Wächter des Gleichgewichtes, der den Charakteren von den beiden Kristallen erzählt und auch ihre blutige Geschichte offenbart (siehe Anfang dieses



Kapitels)... Er teilt ihnen mit, daß sie die 4 Auserwählten sind, die den zweiten großen Krieg entscheiden werden – ob zum Guten oder zum Bösen...

Der Spieler muß nun eine Wahl treffen: Ist er Gut oder ist er Böse?

Diese Entscheidung ist endgültig und danach kämpft man bis zum Schluss auf einer der beiden Seiten – bei den Tar'Gon'La (böse) oder auf Seiten der Noghal-Allianz (gut)

Egal für welche Seite man sich entscheidet – die Wächter des Gleichgewichts werden der anderen Seite bei dem Finden und Aktivieren "ihres" Kristalls helfen, so daß der "gegnerische" Kristall immer aktiviert wird, bevor dies mit dem eigenen geschieht...

Das ganze geschieht natürlich für den Spieler überraschend, der dann (falls es ihn interessiert und er nachforschen will) im Tempel von Re'Lak erfährt, daß die Wächter des Gleichgewichtes genau dieses wahren wollen – und da sich die Auserwählten nun für eine Seite entschieden haben, muß der anderen eben ein wenig "nachgeholfen" werden...

Nun, da den Anführern Noghals langsam klar wird, was diese ganze Sache zu bedeuten hat, eskaliert die gespannte Lage zusehends. Kleinere und größere Grenzkonflikte zwischen den beiden Fraktionen entstehen und die Situation spitzt sich immer mehr zu.

Die Missionen drehen sich nun alle um die baldige Aktivierung des jeweiligen Kristalls. Auf der bösen Seite müssen noch einige letzte, wichtige Vorkehrungen getroffen werden, wogegen auf der guten Seite der Kristall erst einmal gefunden werden (der ungefähre Aufenthaltsort wird vom Wächter des Gleichgewichts mitgeteilt) und dann zu einigen Xylanthenpriestern auf Xyr gebracht werden muss. Dabei versucht die jeweilige, nun überlegene (Kristall schon aktiviert) Gegenseite, diese Vorhaben zu verhindern.

Wird der Kristall aktiviert wird die entsprechende (kurze) Videosequenz gezeigt:

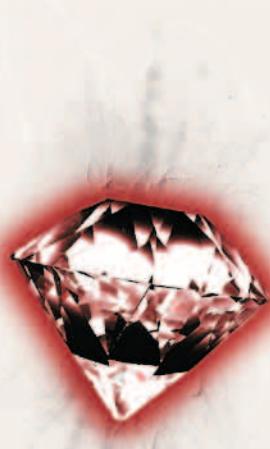
Hinweis:

Nach der Aktivierung des Kristalls verfügt jeder der Charaktere über eine neue Spezialfähigkeit, die sich danach richtet, ob sie sich für den guten oder den bösen Weg entschieden haben.... Die Charaktere gelten nun als Halbengel bzw. Halbdämonen, da die Seele (und damit auch die Macht) eines Engels / Dämons teilweise in sie übergegangen ist...



AKTIVIERUNG DES RUN'NOORS:

Soundtrack mystisch, teilweise dunkel, bedrohlich;
Kamera schwenkt über die Szene;
Matriarch schreitet die von den Tar'Gon'La erbaute Maschine (ähnlich einem Aztekentempel) hoch, auf deren Spitze der Run'Noor platziert ist....
Eine Vielzahl Tar'Gon'La Soldaten und anderer Kreaturen, die um dieses Bauwerk herumstehen und zusehen;
Kamera auf den Matriarchen und den Run'Noor gerichtet;
Matriarch beginnt mit einer Art Beschwörung, wodurch auch die Maschine aktiviert wird;
Kamera leicht wegzoomen, so daß mehr von der Maschine zu sehen ist;
Kamera zoomt langsam wieder auf den Run'Noor;
Nach und nach beginnt der Run'Noor immer mehr schwarz-rot zu glühen;
Kristall komplett im Blickwinkel;
das Glühen wird stärker und stärker, bis sich in einem Energieblitz eine Welle dämonischer Energie ausbreitet;
Kamera zoomt schnell heraus, Totale von der ganzen Szene, Zoomgeschwindigkeit der Welle anpassen, so daß die Welle immer komplett im Bild ist;
Wenn die Welle auf die „Zuschauer“ trifft -> Kameracut, Großaufnahme einiger Tar'Gon'La Soldaten, die gerade von der Welle getroffen werden;
Dämonische Energie geht auf sie über, und die Augen der Soldaten fangen an rot zu glühen;
Kamera schwenkt in einem Bogen weg, so daß man erst die anderen „Zuschauer“ sieht, deren Augen nun auch rot und dämonisch glühen, wenn Schwenk zuende: Matriarch genau im Blickfeld auch mit rotglühenden Augen und spricht mit dämonischer Stimme
“Und NUN kann der Krieg beginnen...“





AKTIVIERUNG DES LO'GAANS:

Soundtrack mystisch, spirituell;
Kamera schwenkt über die Szene;
3 Xylanthenmönche in einem uralten Xylanthentempel, In der Mitte auf einer Erhebung der Lo'Gaan;
Einige Xylanthen, Elfen u.a. stehen am Rand des Tempels und beobachten die Mönche,
Kamera schwenkt um die Mönche und den Lo'Gaan herum;
Mönche beginnen mit dem Ritual zu Aktivierung des Kristalls;
Totale von Mönchen + Kristall;
Kamera zoomt langsam an den Lo'Gaan heran;
Dieser beginnt nach und nach blau-weiß zu leuchten;
Kristall komplett im Blickwinkel;
Das Glühen wird stärker und stärker, bis sich in einem Energieblitz eine Welle reiner, guter Energie ausbreitet;
Kamera zoomt schnell heraus, Totale von der ganzen Szene, Zoomgeschwindigkeit der Welle anpassen, so daß die Welle immer komplett im Bild ist;
Wenn die Welle auf die „Zuschauer“ trifft -> Kameracut, Großaufnahme einiger herumstehender Wesen, die gerade von der Welle getroffen werden;
Heilige Energie geht auf sie über, und die Augen der Wesen fangen an blau zu leuchten
Kamera schwenkt in einem Bogen weg, so daß man erst die anderen „Zuschauer“ sieht, deren Augen nun auch blau leuchten, wenn Schwenk zuende: Mönche genau im Blickfeld auch mit blau-leuchtenden Augen, einer spricht mit fester, erhabener und übernatürlichen Stimme:
„Und NUN wird das Licht Lo'Gaans die Finsternis hinwegfegen...“





Nach der Aktivierung des zweiten Kristalls eskaliert der Konflikt nun völlig, und ein offener Krieg beginnt.

Beide Seiten versuchen nun zusehends Gebiete zu erobern, den Gegner zu sabotieren und eventuelle Verräter (kann jedesmal ein anderer sein -> je nachdem, wie die NSC's interagieren) zu enttarnen und zu bekämpfen.

Dieser Abschnitt des Spiels wird von zahlreichen Kämpfen und dementsprechenden Missionen geprägt sein (z.B. Burgen oder Städte erobern, Transporte verteidigen und was auch sonst noch in einem Krieg für wichtige Aufgaben zu erledigen sind). Wenn eine Seite (sicherlich die des Spielers) genug Einfluss gewonnen hat (also genug Gebiete werden kontrolliert), kommt es zum finalen Kampf.

Bei ihm wird die letzte Bastion des Gegners angegriffen und es kommt zum Showdown zwischen Run'Noor & Lo'Gaan, zwischen Gut & Böse, zwischen Technologie & Fantasy....

GUTE ENDSEQUENZ:

Musik setzt ein, am Anfang langsamer

"Der Tag der Entscheidung war gekommen...."

Kamera zoomt von oben über ein riesiges Schlachtfeld, auf der einen Seite die Tar'Gon'La mit Alliierten und auf der anderen Seite die Truppen der Noghal-Allianz.

*Kameraflug über das Schlachtfeld
Maintheme setzt ein*

"Und die Legionen des Lichtes bliesen zum letzten großen Angriff auf die Armeen der Finsternis."

Kamera auf der Anführer der Noghalallianz gerichtet, dieser gibt den Angriffsbefehl

(Anführer ruft entschlossen „Für Noghal!“, Kamera zoomt weg, die Soldaten stimmen in den Schlachtruf ein)

Musik entlädt sich explosionsartig mit dem Angriffsbefehl

*Bleibt während des ganzen Kampfes über sehr schnell und bombastisch
Man sieht, wie die ersten Truppen losmarschieren/rennen;
Kamera begibt sich in die Totale (beide Fronten im Blickwinkel);
Auf beiden Seiten stürmen Truppen los, treffen aufeinander, kämpfen
Danach ist die Sequenz geprägt von schnellen Kameracuts und Kamerraschwenken:*

Hunderte Bogenschützen feuern gleichzeitig Pfeile mit Tar'Nogh-Spitzen auf Kampfroboter der Tar'Gon'La, Einschlag der Pfeile



*Guardians marschieren durch Allianztruppen hindurch und hinterlassen
ein Spur der Verwüstung
Einige Nahkampfduelle
Drachen fliegen umher und rösten feindliche Truppen*

"Der Kampf forderte die Leben vieler tapferen Soldaten, doch schließlich – und nur dies zählte – schafften es die mutigen Krieger Noghals mit der Macht des Lo'Gaans und den Auserwählten an ihrer Seite, die dunkle Armee des Run'Noors zu vernichten..."

Einige weitere Kampfszenen, in denen die Noghalallianz mehr und mehr Übermacht gewinnt und schließlich einige wenige überlebende Tar'Gon'La vom Schlachtfeld fliehen.

"Nach der Schlacht begann das Licht des Lo'Gaans die Dunkelheit des Run'Noors zu vertilgen und der Stein der Finsternis verlor seine Macht... für immer."

Der Lo'Gaan fängt immer heller an zu leuchten, ein Strahl löst sich in Richtung Run'Noor.

Kamera folgt dem Strahl, Run'Noor glüht kurz auf und zerfällt dann (bei „für immer“) in viele kleine Splitter die sofort verglühen.

Musik wird sanfter beruhigender

„Die Perle des Universums“ oder auch Noghal, wie der Planet von seinen Bewohnern genannt wird, wurde vor der Finsternis bewahrt und Frieden kann wieder herrschen.

Einige wenige Tar'Gon'La streifen noch immer durch die Wälder, doch es gibt genug tapfere Helden und Ritter, die sich nicht scheuen auch noch die letzten Reste des Bösen aufzuspüren und zu vernichten....

Viele Geschichten und Lieder werden über diese Zeit berichten und dabei eure Namen wieder und wieder genannt werden, denn euer Heldenmut und eure edlen Taten haben Noghal wieder den Frieden gebracht und die Dunkelheit gebannt...."

Während dieses Textes Kamerafahrt vom Schlachtfeld weg über die Landschaft (Wälder etc.), schließlich Schwenk zum Sternenhimmel beim letzten Absatz.

ENDE

*... ABER NIEMAND WEISS,
WAS DIE ZUKUNFT BRINGT ...*



BÖSE ENDSEQUENZ:

Musik setzt ein, am Anfang langsamer, Musikaufbau genauso wie bei anderer Endsequenz, aber etwas „dunklerer“ und bedrohlicher wirkend

"Der Tag der Entscheidung war gekommen..."

Kamera zoomt von oben über ein riesiges Schlachtfeld, auf der einen Seite die Tar'Gon'La mit Alliierten und auf der anderen Seite die Truppen der Noghal-Allianz

Kameraflug über das Schlachtfeld

Mainthème setzt ein

"Und die Armeen der Finsternis bliesen zum letzten großen Angriff auf die Legionen des Lichts."

Kamera auf Matriarchen gerichtet, dieser gibt den Angriffsbefehl (nur ein Wort mit einer dunklen, dämonischen Stimme : „Angriff..“)

Musik entlädt sich explosionsartig mit dem Angriffsbefehl

Bleibt während des ganzen Kampfes über sehr schnell und bombastisch Ähnliche, teilweise gleiche Schlachtsequenzen wie bei der anderen Endsequenz, mehr fokussiert auf Tar'Gon'La Truppen

"Die Truppen des Bösen wüteten unbarmherzig unter den Soldaten der Allianz - und schließlich gelang es ihnen mit der Macht des Run'Noors und den Auserwählten an ihrer Seite, die schwächlichen Legionen des Lo'Gaans endgültig und vollständig zu vernichten..."

Einige weitere Kampfszenen, in denen die Tar'Gon'La mehr und mehr die Übermacht gewinnen und schließlich die letzten Soldaten der Noghalallianz vernichten.

"Nach der Schlacht begann die Dunkelheit Run'Noors das Leuchten des Lo'Gaans zu vertilgen und der Kristall des Lichts verlor seine Macht... für immer."

Der Run'Noor fängt schwarz-rot an zu glühen, ein Strahl Finsternis löst sich in Richtung Lo'Gaan.

Kamera folgt dem Strahl, Lo'Gaan glüht kurz auf und zerfällt dann (bei „für immer“) in viele kleine Splitter die sofort verglühen.

Musik wird langsamer, bleibt aber dunkel und bedrohlich (in gewissem Maße)

"Diese Welt, „Die Perle des Universums“ wie sie einst genannt wurde, ist nun fast vollständig unter der Herrschaft der Mächte der Finsternis - und Chaos herrscht überall. Die nahezu unbesiegbaren Tar'Gon'La Soldaten machen mit eurer Hilfe einen Landstrich nach dem anderen dem Erdboden gleich und vernichten alles was sich der Macht des Bösen zu widersetzen wag..."

In Zukunft werden unzählige Kriege und Zerstörung über die anderen Welten des Universums gebracht werden, und bald wird die bloße Erwähnung eurer Namen jedes noch so tapfere Lebewesen vor Angst erzittern lassen, denn eurem Hass und eurer Unbarmherzigkeit kann sich nichts widersetzen..."



Während dieses Textes Kamerafahrt vom Schlachtfeld weg über die zerstörte Landschaft (brennende Wälder etc.), schließlich Schwenk zum Sternenhimmel beim letzten Absatz.

ENDE

... ABER NIEMAND WEISS,
WAS DIE ZUKUNFT BRINGT ...



NOCHAL



NOGHAL

RPG-SYSTEM



GRUNDLEGENDES UND CHARAKTERERSTELLUNG

Noghal verfügt über 15 Grundcharakterklassen, die vom Spieler so modifiziert werden, daß wirklich JEDER Spieler die Charaktere spielen kann, die er möchte.

Das RPG-System von Noghal ist ein Fertigkeitsbasiertes, d.h. bestimmte Fertigkeiten beschreiben den Charakter. Dabei wird komplett auf Grundattribute wie Stärke, Geschicklichkeit etc. verzichtet.

Dies geschieht aus 2 Gründen:

- Grundattribute sind überflüssig. Jedem ist klar, daß ein Krieger stark ist, und ein Magier intelligent. Diese Eigenschaften müssen nicht extra noch hervorgehoben werden, sondern die Fähigkeiten des Charakters werden vielmehr durch seine Fertigkeiten beschrieben. Dadurch wird auch die modulare Charaktererstellung ermöglicht, bei dem jeder Spieler seine Wunschcharaktere selbst zusammenstellen kann.
- Grundattribute UND Fertigkeiten bei 4 Charakteren sind zu kompliziert. Durch das völlige Ausreichen von Fertigkeiten zur Charakterbeschreibung würden gerade Einsteigerspieler mit zu viel Zahlenballast belastet werden.

Jeder Charakter besitzt folgende Eigenschaften, die ihn beschreiben:

- **2 Hauptfertigkeiten:**
In diesen Fertigkeiten ist der Charakter besonders gut, da sie Kernelemente seiner Charakterklasse darstellen. Sie sind deswegen bei jeder Charakterklasse vorgegeben und können nicht verändert werden.
Fertigkeitspunkte in diesen Fertigkeiten werden mit 1,5 multipliziert
- **3 zusätzliche Fertigkeiten:**
Diese kann der Spieler frei aussuchen. Sie definieren den Charakter etwas genauer, z.B. könnte ein Magier



ein Magier sein, der auch etwas Kampferfahrung hat, also über einige Waffenfähigkeiten verfügt – oder ein Magier der sich nur mit Magie auskennt und deswegen nur Zauberfähigkeiten gewählt hat

1 Extrafähigkeit:

Diese Extrafähigkeit wird auch vom Spieler ausgesucht und bestimmt ein besonderes Talent, über welches dieser Charakter verfügt.

1 Spezialfähigkeit:

Dies ist eine aktive Fähigkeit, die bei jeder Charakterklasse vorgegeben ist, und das besondere Talent dieser Charakterklasse wiederspiegelt.

Spezialfähigkeiten bleiben nach Aktivierung nur eine bestimmte Zeit aktiv und können danach für eine andere bestimmte Zeitspanne nicht benutzt werden

Bei der Charaktererstellung, erstellt man alle 4 Charaktere wie folgt nacheinander:

- I Wahl der Charakterklasse: -> dadurch Festlegung der
- II Hauptfertigkeiten und der Spezialfähigkeit
- III Wahl der 3 zusätzlichen Fertigkeiten
- IV Wahl der Extrafähigkeit
- V Benennung des Charakters

Durch die Wahl der Charakterklasse und der zusätzlichen Fähigkeiten bestimmen sich auch die Trefferpunkte und die Anzahl der Waffen- und Magieslots

(Hinweise dazu unter Allgemeines - > Beschreibung des Interfaces ab Seite ??)

Dies geschieht wie folgt:

Ausgehend von 0 Trefferpunkten / Charakterlevel, 0 Waffenslots und 0 Magieslots:

Pro Waffenhauptfertigkeit: + 6 Trefferpunkte / Charakterlevel
(beim ersten Level *3)
+ 2 Waffenslots

Pro Magiehauptfertigkeit: + 3 Trefferpunkte / Charakterlevel
+ 2 Magieslots

Pro extra Waffenfertigkeit: + 4 Trefferpunkte / Charakterlevel
+ 1 Waffenslot



Pro extra Magiefertigkeit: + 2 Trefferpunkte / Charakterlevel
+ 1 Magieslot

Dadurch wird die Tatsache umgesetzt, daß ein Charakter, der mehr Kämpfe, und damit mehr Kampftraining hinter sich hat, sicherlich auch mehr aushält als ein Charakter, der die ganzen letzten Jahre in einem dunklen, staubigen Hinterzimmer (oder wo auch immer) Magie erforscht hat...

Durch dieses System kann man im Prinzip so gut wie jeden Charakter bauen:

z.B.

Man möchte einen Krunark Berserker (mehr dazu siehe unten) spielen, der mit 2 Einhandwaffen kämpfend durch die Gegend zieht, und dabei sich selbst und seine Gefährten noch mit Zaubersprüchen des Körpers und des Geistes unterstützt (könnte er zum Beispiel in seiner Kindheit bei einem Heiler gelernt haben).

Also wählt man folgende Optionen:

Charakterklasse: Krunark Berserker

zusätzliche Fertigkeiten: Stichwaffen einhändig, Körpermagie,
Geistesmagie

Extrafähigkeit: Zweiwaffenkampf

Dieser Charakter verfügt dann über sämtliche Einhandwaffen-Fertigkeiten (Nahkampf) wodurch er die 2-Waffenkampffähigkeit optimal nutzen kann, und kann zusätzlich noch Zaubersprüche aus dem Bereich Körper und Geist wirken.

Wenn ein Charakter eine Stufe aufsteigt, bekommt er neben den zusätzlichen Trefferpunkten 3 Fertigkeitspunkte, die er beliebig verteilen darf (dabei gibt es aber ein Maximum für jede Fertigkeit, die der jeweiligen Stufe entspricht).

Durch Fertigkeitspunkte wird der Charakter in der jeweiligen Fertigkeit besser, kann also besser zaubern, besser kämpfen etc.

Je mehr Fertigkeitspunkte schon in eine Fertigkeit investiert wurden, desto weniger Bonus bringen neue Punkte in dieser Fertigkeit.

Dadurch ist es sinnvoll, nicht nur 3 der 5 Fertigkeiten zu maximieren, sondern lieber seine Punkte auf 4 oder sogar 5 Fertigkeiten zu verteilen. Diese Entscheidung ist aber allein dem Spieler überlassen, und hängt ganz von seinem persönlichen Spielstil ab.



BESCHREIBUNG DER FERTIGKEITEN UND ATTRIBUTE

Folgende Attribute besitzt ein Charakter, dabei ändern sich *kursiv* geschriebene Attribute beim Investieren von Fertigkeitspunkten in der einsprechenden Waffen- oder Magiefertigkeit (bzw. beim Level-up bei den Trefferpunkten):

- **Bewegungsgeschwindigkeit:** gibt an, wie schnell sich der Charakter durch die Landschaft bewegen kann
- **Rüstungsklasse:** gibt an, wie gut der Charakter vor Waffentreffern geschützt ist;
- **Magieresistenz:** gibt an, wie gut der Charakter vor Magie geschützt ist;
Ein Charakter kann verschiedene Magieresistenz gegen verschiedene Magieschulen haben
- **Blockchance:** gibt die Wahrscheinlichkeit an, mit der ein Nahkampftreffer geblockt werden kann
- **Angriffszeit / Zauberzeit:** gibt an, wie schnell der Charakter mit seiner Waffe angreift bzw. den gewählten Zauber zaubert
- **Angriffswert (Waffen / Zauber):** gibt an, wie gut der Charakter mit der jeweiligen Waffe / Zauberspruch trifft.
- **Schaden / Zauberspruchwirkung:** gibt den Schaden an den eine Waffe / Zauberspruch anrichtet bzw. die Wirkung dieses Zauberspruchs an (von der Art des Zauber abhängig)
- **Trefferpunkte:** gibt an, wieviel Schaden der Charakter aushalten kann, bevor er das Zeitliche segnet

Alle diese Attribute können / werden von Waffen beeinflußt (mehr darüber im nächsten Kapitel: Gegenstände & Zauber)



BESCHREIBUNG DER FERTIGKEITEN UND ATTRIBUTE

Folgende Fertigkeiten kann ein Charakter als Haupt- oder Zusatzfertigkeiten besitzen:

Nahkampfwaffen:

Stichwaffen, einhändig
Hiebwaffen, einhändig
Wuchtwaffen, einhändig
Stichwaffen, zweihändig
Hiebwaffen, zweihändig
Wuchtwaffen, zweihändig



Fernkampfwaffen:

Bögen
Armbrüste
Wurfwaffen



Magieschulen

Feuer
Wasser & Eis
Erde
Luft & Blitz
Geist
Körper
Erschaffung & Veränderung
Natur





Die Waffenfertigkeiten lassen sich dabei in einer 3*3 Matrix einteilen:

Die erste Gruppeneinteilung bestimmt die Nutzungsart.
Hier gibt es folgende Einteilung:

Einhändige Nahkampfwaffen:

(*Stichwaffen, einhändig; Hiebwaffen, einhändig; Wuchtwaffen, einhändig*)

Diese Waffen verursachen durchschnittlichen Schaden, verfügen aber über eine erhöhte Angriffsgeschwindigkeit gegenüber anderen Waffengruppen. Außerdem bieten sie den Vorteil, daß man einen Schild zum Blocken oder eine zweite Nahkampfwaffe (siehe Extrafähigkeiten) benutzen kann.

Zweihändige Nahkampfwaffen:

(*Stichwaffen, zweihändig; Hiebwaffen, zweihändig; Wuchtwaffen, zweihändig*)

Diese Waffen verursachen den höchsten Schaden überhaupt, haben aber eine langsamere Angriffsgeschwindigkeit als Einhandwaffen.

Außerdem kann hier natürlich kein Schild verwendet werden. Wer aber viel Schaden verursachen will, ist mit einer zweihändigen Nahkampfwaffe definitiv auf der richtigen Seite.

Fernkampfwaffen:

(*Bögen, Armbrüste, Wurfwaffen*)

Diese Waffen verursachen durchschnittlichen Schaden, bei durchschnittlicher Angriffsgeschwindigkeit (Wurfwaffen etwas schneller, Armbrüste etwas langsamer).

Dafür bietet sich hier natürlich der Vorteil, daß der Gegner aus der Entfernung angegriffen werden kann.

Die zweite Gruppeneinteilung bestimmt die Effizienz der Waffe gegen verschiedene Gegner:

Stark verwundende Waffen:

(*Stichwaffen, einhändig; Stichwaffen, zweihändig; Bögen*)

Diese Waffen dringen durch ihre Stiche tief in den Körper des Gegners ein und verursachen somit hohen Schaden. Leider lassen sich diese Waffensorten aber gut durch eventuelles Ausweichen und starke Rüstungen abwehren, weshalb der Angriffswert (siehe oben) bei diesen Waffen vergleichsweise gering ist.



Damit sind diese Waffen optimal geeignet, um leicht gepanzerte, aber trotzdem starke Gegner zur Strecke zu bringen.

Allroundwaffen:

(*Hiebwaffen, einhändig; Hiebwaffen, zweihändig; Wurfwaffen*) Diese Waffen haben allesamt scharfe Klingen und lassen sich somit sowohl zum Verwunden, als auch zum Rüstungen durchschlagen recht gut verwenden.

Sie sind aber in keiner der beiden Aufgaben überragend, da sie durchschnittlichen Schaden verursachen und über einen durchschnittlichen Angriffswert verfügen.

Sie sind deswegen gegen mittelstark gepanzerte Gegner am besten zu gebrauchen, wobei sie auch gegen andere Gegner recht passable Ergebnisse erzielen.

Rüstungsdurchschlagende Waffen:

(*Wuchtwaffen, einhändig; Wuchtwaffen zweihändig; Armbrüste*)

Diese Waffen durchdringen mit ihrer großen Angriffswucht jede noch so starke Panzerplatte (hoher Angriffswert).

Da aber sie aber durch ihre nicht so großen Klingen (bzw. Spitze bei Bolzen) keine tiefen Wunden hinterlassen, verursachen sie vergleichsweise geringen Schaden.

Sie sind aber optimal geeignet, um schwer gepanzerte Gegner schnell zu vernichten.

Einen besseren Überblick über die Magieschulen und Beispiele zu den Waffenklassen finden Sie im nächsten Kapitel: Gegenstände & Zauber.

Folgende Extrafähigkeiten (siehe oben) kann man sich während der Charaktererstellung aussuchen:



Waffenspezialist:

bekommt +1 Fertigkeitspunkt / 3 Charakterlevel für Waffenfertigkeiten



Magiespezialist:

bekommt +1 Fertigkeitspunkt / 3 Charakterlevel für Magiefertigkeiten



Handeln:

Charakter kann gut verhandeln -> Gegenstände werden deutlich billiger



Spuren lesen:

Spuren von Gegnern werden deutlich sichtbar markiert, so daß man vor eventuellen Überraschungen besser geschützt ist

Geschärfte Sinne:

Charakter bekommt einen weiteren Sichtfeldradius

Verstecken:

Charakter hat eine bestimmte Prozentchance, von anderen nicht wahrgenommen zu werden

Schlösser öffnen:

kann Schlösser aller Art öffnen

Provozieren:

Provokiert (durch z.B. Flüche) im Kampf Gegner, wodurch sie ihn mit höherer Wahrscheinlichkeit angreifen werden (gut zur Ablenkung von Magiern)

Diebstahl:

Charakter stiehlt Gegenstände mit einer gewissen Erfolgschance, anstatt sie zu kaufen

Widerstandsfähig:

bekommt +1 Trefferpunkt / Charakterlevel

Nachtsicht:

der Charakter kann perfekt im Dunkeln sehen
(bekommt keine Abzüge aufs Sichtfeld)

Zweiwaffenkampf:

Charakter kann mit 2 Einhandwaffen gleichzeitig kämpfen

Physischer Widerstand:

bekommt + ?? Rüstungsklasse / Charakterlevel (muß noch entschieden werden wieviel, hängt von den erhältlichen Rüstungen im Spiel ab)

Magischer Widerstand:

bekommt + ?? Magieresistenz / Charakterlevel (siehe oben)



BESCHREIBUNG DER CHARAKTERKLASSEN



NOGHAL



JÄGER

Der Jäger ist spezialisiert darauf, Gegner mit Hilfe von Wurfwaffen, etwas Magie und vor allem durch Fallen schnell und sicher zur Strecke zu bringen.

Hauptfertigkeiten: Wurfwaffen

Magie der Erde

Spezialfähigkeit: Fallen stellen - kann Fallen stellen, die ahnungslose Gegner lähmten und ihnen Schaden zufügen

BERSERKER

Der Berserker ist ein mächtiger Krieger, der es liebt, sich im Blutrausch in ganze Gegnerhorden hineinzustürzen und dann im Nahkampf kräftig aufzuräumen.

Hauptfertigkeiten: Hiebwaffen, einhändig

Wuchtwaffen, einhändig

Spezialfähigkeit: Berserkerwut verursacht eine Zeitlang extremen Schaden, ist dafür aber auch besser verwundbar

KRUNARK



KRIEGSSCHAMANE

Der Kriegschamane ist eine offensive Mischung aus Krieger und Magier und setzt sowohl mit seinen Waffen als auch mit Kampfesmagie seinen Gegnern ziemlich zu. Dabei kann er mit seiner Stachelhaut ihre eigenen Waffen gegen sie richten.

Hauptfertigkeiten: Hiebwaffen, zweihändig
Magie des Feuers

Spezialfähigkeit: Stachelhaut – reflektiert physische Angriffe der Gegner eine Zeitlang teilweise

Krunark Schamane



WALDLÄUFER

Der Waldläufer kennt den Wald wie kein Zweiter. Er verwendet neben seinem Bogen auch die Magie der Natur, um den heiligen Wald zu beschützen, der ihm seine Kraft gibt.

Hauptfertigkeiten: Stichwaffen,
zweihändig
Magie der Natur

Spezialfähigkeit: Kraft des Waldes - nur
im Wald verwendbar,
Wunden heilen
extrem schnell

DRIUDE

Der Druide lebt für die Natur, lebt mit der Natur und ist Bestandteil der Natur, wodurch er sich in verschiedene Geschöpfe dieser verwandeln kann. Seine mächtige Magie setzt er hauptsächlich zum Schutz dieser ein.

Hauptfertigkeiten: Magie der Erde
Magie der Natur

Spezialfähigkeit: in Naturgeschöpf
verwandeln -
verwandelt sich in
ein Tier oder eine
Pflanze, behält in
dieser Form aber
noch Angriffe und
Zauber

XYLANTHEN

ASPEKTKRIEGER

Ein Aspektkrieger ist ein Elitekämpfer, der mit Hilfe von Magie und seines Trainings verschiedene Veränderungen der Realität bewirken kann und sogar fähig ist ein Aspekt seines Gegners zu werden, um ihn dann gekonnt mit seinen eigenen Waffen zu schlagen.

Hauptfertigkeiten: Stichwaffen, einhändig
Magie der Erschaf-
fung & Veränderung

Spezialfähigkeit: Spiegelbild -
verwandelt sich in ein
Spiegelbild des Geg-
ners, bekommt dabei
einige Eigenschaften
des Gegners

NOCHAL



KLERIKER

Der Kleriker ist ein heiliger Krieger, der sich geschworen hat seine Heimat fortwährend vor dem Bösen zu bewahren. Dazu verfügt er sowohl über Waffen als auch Magiefertigkeiten, die bei seiner Aufgabe sehr behilflich sind.

Hauptfertigkeiten: Wuchtwaffen,
einhändig
Magie des Körpers

Spezialfähigkeit: Böses entfernen -
entfernt alle Sprüche
mit negativer Auswirkung vom gewählten
Charakter und heilt
ihn komplett

SCHATZJÄGERIN

Die Schatzjägerin besteht ein Abenteuer nach dem anderen, immer auf der Suche nach einem: Gold. Dabei setzt sie sowohl ihre Kampfes- als auch ihre Magiefertigkeiten ein. Durch ihre lange Erfahrung mit wertvollen Gegenständen, kann sie diese schon aus einiger Entfernung regelrecht spüren.

Hauptfertigkeiten: Armbrüste
Magie der Luft &
des Blitzes

Spezialfähigkeit: Schätze aufspüren
- kann in einem bestimmten Radius
wertvolle Gegenstände / Gold aufspüren

ZWERGE



KÄMPFER

Der Kämpfer ist ein Soldat und er liebt zu kämpfen und nichts als zu kämpfen. Er mag große, zweihändige Waffen und teilt wahrhaft vernichtende Schläge mit ihnen aus.

Hauptfertigkeiten: Hiebwaffen,
zweihändig
Wuchtwaffen,
zweihändig

Spezialfähigkeit: vernichtender
Schlag - Schlag
trifft immer, hoher
Schaden

NOCHAL



BOGENSCHÜTZIN

Die Bogenschützin liebt den Fernkampf und kann sowohl mit dem Bogen als auch mit der Armbrust überragend umgehen. Gefürchtet bei ihren Gegnern sind ihre vernichtenden Pfeilhagel, die ganze Breschen in gegnerische Reihen schlagen.

Hauptfertigkeiten: Bögen
Armbrüste

Spezialfähigkeit: Pfeilhagel – sendet ein Hagel von Pfeilen / Bolzen in eine bestimmte Richtung, der dort große Verwüstung hinterlässt



ELFEN

ELEMENTARMAGIERIN

Die Elementarmagierin ist wahrlich die Herrin der Elemente. Sie kann nicht nur Elementarattacken des Gegners auf ihn zurückwerfen, sondern auch die vernichtende Magie des Feuers und des Eises gegen ihn benutzen.

Hauptfertigkeiten: Magie des Feuers
Magie des Wassers & des Eises

Spezialfähigkeit: Herrin der Elemente - Elementarattacken werden eine Zeitlang teilweise reflektiert

SPIRITUALIST

Der Spiritualist hat seinen Geist weiter entwickelt als sich die meisten Leute überhaupt vorstellen können. Er ist in der Lage mit Hilfe seines Verstandes sich von jeglichen physischen Einwirkungen komplett abzuschirmen. Er ist außerdem Meister der Geistes- und Körpermagie.

Hauptfertigkeiten: Magie des Geistes
Magie des Körpers

Spezialfähigkeit: Mentaler Schild - eine Zeitlang immun gegen physischen Schaden



ASSASSINE

Die Assassine liebt es im Dunkeln zu operieren und sich von hinten an den Gegner heranzuschleichen, um ihn dann mit einem wohlgezielten Dolchangriff oder einem Wurfbeil schnell und lautlos zur Strecke zu bringen.

Hauptfertigkeiten: Stichwaffen,
einhändig
Wurfwaffen

Spezialfähigkeit: Meuchelangriff
- Angriff, der von hinten/
unsichtbar/
versteckt erfolgen muß,
verursacht hohen Schaden

ZAUBERER

Der Zauberer ist durch seine langen Studien Meister der Magie der Erschaffung & Veränderung, sowie der Luft & des Blitzes. Durch seine langen Forschungen und Meditationen hat er einen Weg gefunden unter vollster Konzentration wirklich blitzschnell zu zaubern.

Hauptfertigkeiten: Magie der Luft & des Blitzes

Magie der Er-schaffung & Veränderung

Spezialfähigkeit: volle Konzentrati-on - kann Sprüche eine Zeitlang sehr schnell hintereinander wirken

MENSCHEN

PALADININ

Die Paladinin ist eine heilige Kriegerin, die nur ein Ziel kennt: Finde das Böse und zerstöre es! Mit ihrem Schwert und ihrer Magie setzt sie allen Gegnern ziemlich zu, aber gegen Untote – ihre Erzfeinde – kennt die Paladinin wahrlich keine Gnade.

Hauptfertigkeiten:

Hiebwaffen,
einhändig
Magie des Geistes

Spezialfähigkeit: Untote ver-treiben - vertreibt Untote in einem bestimmten Radius und fügt ihnen hohen Schaden zu



NOGHAL

GEGENSTÄNDE
UND ZAUBER





GEGENSTÄNDE

Folgende Gegenstandsoberklassen sind in Noghal vorhanden. Dabei stehen auch immer die entsprechenden Attribute, über die diese Gegenstand definitiv verfügt. Zusätzlich kann der Gegenstand noch verzaubert sein (siehe Verzauberungen in diesem Kapitel).

Waffen:

Angriffswert
Angriffszeit
Schaden (Minimum – Maximum)

Tar'Nogh-Kristalle:

Angriffswert
Angriffszeit
Wirkung (Art des Zauberspruchs)

Rüstung:

Rüstungsklasse
Magieresistenz
Bewegungsgeschwindigkeit

Schilde:

Rüstungsklasse
Magieresistenz
Blockchance

Helme:

Rüstungsklasse
Magieresistenz

Stiefel:

Rüstungsklasse
Magieresistenz

Ringe, Amulette, Roben:

nur Verzauberungen



Nun folgt die Auflistung der zu den Gegenstandsklassen zugehörigen Gegenständen.

Die Gegenstände in den Gruppen sind dabei nach ihrer Effizienz im Kampf geordnet. Tar'Gon'La – Waffen kann man nicht kaufen, sondern nur in alten Ruinen finden, für gelöste Aufgaben bekommen etc. Sie tragen IMMER eine Verzauberung auf sich, da ihre Klingen, Spitzen usw. meist aus reinstem Tar'Nogh-Ristall bestehen.

NAHKAMPFWAFFEN, EINHÄNDIG

Stichwaffen, einhändig:

- Stichdolch
- Spiess
- Pilum
- Elfischer Langdolch
- Zwergischer Dreizack
- Xylanthen Bemrir
- Kristalldolch
- Tar'Gon'La Energiespeer

Hiebwaffen, einhändig:

- Kurzschwert
- Elfisches Langschwert
- Zwergische Kriegsaxt
- Justiziarschwert
- Krunark Sturmklinge
- Zwergische Reißeraxt
- Elfisches Runenschwert
- Tar'Gon'La Kristallaxt

Wuchtwaffen, einhändig:

- Keule
- Stachelbesetzte Keule
- Streitkolben
- Morgenstern
- Krunark Kriegspicke
- Zwergen Kampfhammer
- Krunark Schlachtenhammer
- Tar'Gon'La Energiestreitkolben



NAHKAMPFWAFFEN, ZWEIHÄNDIG

Stichwaffen, zweihändig:

Langspiess
Langspeer
Zwergischer Fünfzack
Xylanthen Grangdor
Kriegslanze
Zwergen Drachentöter
Xylanthen Rituallanze
Tar'Gon'La Energielanze

Hiebwaffen, zweihändig:

Bastardschwert
Großaxt
Bihänder
Zwergische Schlachtenaxt
Elfisches Heldenschwert
Krunark Sturmsense
Zwergische Runenaxt
Tar'Gon'La Runensense

Wuchtwaffen, zweihändig:

Zweihändige Keule
Zweihändige Stachelbesetzte Keule
Schmiedehammer
Kriegsflegel
Zwergischer Schlachtenhammer
Schlachtenflegel
Zwergischer Runenhammer
Tar'Gon'La Kristallhammer

FERNKAMPFWAFFEN

Bögen:

Kurzbogen
Langbogen
Komposit Langbogen
Elfischer Langbogen
Kriegsbogen
Elfischer Kriegsbogen
Elfischer Runenbogen
Tar'Gon'La Sturmboegen



Armbrüste:

Leichte Armbrust
Leichte Kompositarmbrust
Schwere Armbrust
Kriegsarmbrust
Zwergische Kriegsarmbrust
Schwere Repetierarmbrust
Schwere Zwergische Repetierarmbrust
Tar'Gon'La Sturmarmbrust

Wurfwaffen:

Wurfpfeil
Wurfmesser
Wurfaxt
Xylanthen Wurfstern
Krunark Jagdaxt
Kriegswurfspeer
Schwerer Krunark Kriegswurfspeer
Tar'Gon'La Runenstern

RÜSTUNGEN

Leichte Rüstungen:

Leichtes Leder
Schweres Leder
Beschlagenes Leder

Mittlere Rüstungen:

Kettenhemd
Schweres Kettenhemd
Schuppenpanzer

Schwere Rüstungen:

Halbplatte
Vollplatte
Schwerer Plattenharnisch



SCHILDE



Kleine Silde:

Buckler
Kleiner Schild
Mittlerer Schild



Große Silde:

Großer Schild
Drachenschild
Turmschild

HELME

57

Lederkappe
Kettenhaube
Stirnreif
Schwerer Helm
Krone

57

STIEFEL

Leichte Lederstiefel
Schwere Lederstiefel
Kettenstiefel
Schuppenstiefel
Plattenstiefel

SONSTIGE

Amulette
Ringe
Roben



BESCHREIBUNG DER ZAUBER

Die Wirkung des Zauber verbessert sich mit steigender Fertigkeitsstufe. Die Zauber sind nicht nach ihrer Effizienz geordnet, da diese nur von der augenblicklichen taktischen Situation abhängt. Keiner der Zauber wird überflüssig, sobald ein anderer auftaucht – nur ihre Einsatzgebiete schränken sich eventuell ein.

Die Auswahl der folgenden Zauber lässt jedem Spieler die Möglichkeit, seine ganz individuelle Taktik bei jedem Kampf zu bestimmen und durchzuführen.

FEUER



Feurelementar:

beschwört einen Feurelementar



Immun gegen Feuer:

temporäre Immunität gegen Schaden durch Feuer



Flammenklinge:

Waffe des Ziels verursacht tempörar Feuerschaden



Feuerball:

ein Ball aus Feuer wird weggeschleudert, verursacht Umgebungsschaden



Feuerwand:

beschwört eine Wand aus Feuer, die jeden schädigt, der sich in ihr befindet



Metall erhitzen:

je mehr Metall ein Gegner an sich hat, desto mehr Schaden wird ihm zugefügt



Meteorregen:

Meteore fallen großflächig vom Himmel und schädigen viele Leute gleichzeitig



Feuerschild:

ein Schild aus Flammen umgibt das gewählte Ziel und schädigt alles in seiner Umgebung



Inferno:

fügt allen Kreaturen in einem bestimmten Radius um den Zauberer großen Feuerschaden zu



Licht:

erhellt das Gebiet um den Zauberer sehr stark, Böse Kreaturen werden geschwächt

58

58



Verbrennen:

hoher Feuerschaden auf ein einzelnes Wesen



Flammenwelle:

eine Welle aus Feuer, die getroffenen Gegnern Feuerschaden zufügt

WASSER/EIS



Wasserelementar:

beschwört einen Wasserelementar (verursacht Eisschaden)



Immun gegen Eis:

temporäre Immunität gegen Schaden durch Eis



Eisklinge:

Waffe des Ziels verursacht temporär Eisschaden



Wasserwandeln:

Charakter kann über Wasser laufen und unter Wasser atmen



Frosthauch:

frostet Gegner in einem Kegel vor dem Zauberer ein, diese erleiden dadurch Schaden und werden langsamer



Hagel:

wie Meteorregen, bloß Eisschaden



Rost & Verfall:

Waffe des Gegner verrostet / verrottet für kurze Zeit und kann eine Weile nicht benutzt werden; Gegner mit natürlichen Waffen sind gegen diesen Zauber immun



Eissphäre:

Eine Sphäre der Kälte, die über das Schlachtfeld driftet und alles einfriert und schädigt, was von ihr berührt wird



Vereisen:

vereist einen bestimmten Bereich, jeder der ihn betritt fällt hin und nimmt leichten Schaden, Aufstehen fällt sehr schwer



Wasserloch:

lässt unter einem gewählten Wesen ein tiefes Loch voll Wasser entstehen, das Wesen fällt hinein und muß gegen das Ertrinken kämpfen

**Eissplitter:**

vereist getroffenen Gegner und fügt ihm Schaden zu

**Eisschild:**

umgibt Ziel mit einem Eisschild, jeder der das Ziel im Nahkampf trifft erleidet Eisschaden

ERDE

**Erdelementar:**

beschwört einen Erdelementar

**Immun gegen Erde:**

temporäre Immunität gegen Schaden durch Erde

**Steinklinge:**

Waffe verursacht temporär Erdschaden

**Steinhaut:**

starker Rüstungsklassebonus

**Versteinern:**

Ziel erstarrt temporär zu Stein

**Entsteinern:**

zu Stein erstarrtes Wesen / Gegenstand wird wieder entsteinert

**Erdbeben:**

schädigt alles in einem bestimmten Radius, und lässt es zu Boden gehen

**Schockwelle:**

alle Ziele in einer Linie werden geschädigt und umgeworfen

**Last:**

Gewicht des Ziels nimmt bedeutend zu, es werden prozentual Trefferpunkte entzogen

**Felskugel:**

eine riesige Felskugel rollt auf die Gegner zu, wer nicht entkommt, wird zerquetscht

**Impllosion:**

verursacht hohen absoluten und gering prozentualen Schaden auf das gewählte Ziel

**Felsspalte:**

erzeugt kurzzeitig eine unüberwinbare (außer für Flugwesen) Spalte im Boden



LUFT/BLITZ



- Luftelementar:**
beschwört einen Luftelementar
- Immun gegen Luft / Blitz:**
temporäre Immunität gegen Schaden durch Luft / Blitz
- Blitzklinge:**
Waffe verursacht temporär Blitzschaden
- Windstoß:**
stößt alle Gegner in einem Kegel vor dem Zauberer zurück und schädigt sie
- Wirbelsturm:**
Ein Wirbelsturm der unkontrollierbar über das Schlachtfeld wirbelt und alle, die er trifft zu Boden gehne lässt und beschädigt
- Gewitter:**
lässt ein Gewitter los, welches wiederholt wahllos Blitzstrahlen vom Himmel schleudert, die getroffene Wesen schädigen
- Zorn der Götter:**
wie Gewitter, aber es werden nur Gegner getroffen wobei nicht soviel Schaden wie beim Gewitter verursacht wird
- Fliegen:**
gibt dem gewählten Ziel temporär die Fähigkeit zu fliegen
- Entladung:**
lässt eine Reihe von kleinen Blitzladungen los, die sich über das Schlachtfeld bewegen
- Blitz:**
alle Ziele in eine Reihe werden geschädigt
- Blitzring:**
ein Halbkreis aus Blitzen breitet sich vom Zauberer aus, und schädigt getroffene Wesen
- Kettenblitz:**
ein Blitz springt von einem Gegner zum nächsten und schädigt sie dabei (Schaden nimmt ab)



KÖRPER

**Infizieren:**

infiziert gewähltes Ziel mit einer Krankheit, Opfer wird immer schwächer

**Vergiften:**

vergiftet gewähltes Ziel, Opfer verliert fortwährend Trefferpunkte

**Krankheit heilen:**

entfernt alle Krankheiten vom gewählten Ziel

**Entgiften:**

reinigt den Körper des Ziels von allen Giften

**Lähmung:**

macht das Ziel bewegungsunfähig

**Bewegungsfreiheit:**

entfernt alle lähmenden oder verlangsamen Effekte, die auf dem Ziel ruhen

**Heilung:**

heilt das Ziel prozentual (ausgehend von den maximalen Trefferpunkten)

**Gruppenheilung:**

heilt die Gruppe prozentual (nicht so stark wie normale Heilung)

**Schmerzunempfindlichkeit:**

Ziel wird eine Zeilang resistenter gegen Schaden

**Regeneration:**

verleiht dem Ziel temporär die Fähigkeit der Regeneration (recht schnelle Selbshilfing)

**Adrenalinschub:**

Ziel wird deutlich schneller bei der Bewegung und beim Angriff

**Wiederbelebung:**

kann gefallene Kameraden nach ihrem Tod wiederbeleben, dafür verliert der Zaubernde und der Wiederbelebte Erfahrungsstufen / Punkte (abhängig von der Stufe des Spruches)



GEIST



Telekinese:

Objekte können über eine größere Distanz hin aufgenommen und / oder manipuliert werden (auch Hebel etc.)



Furcht:

lässt das Opfer in Panik wegrennen



Mut:

heilt alle Zustände von Angst, Panik und Wahnsinn



Mentale Kontrolle:

Opfer führt kurze Zeit die Befehle des Zaubernden (bzw. des Spielers) aus



Hirnschlag:

Ziel erleidet Schaden



Schutz des Geistes:

Ziel wird temporär immun gegen geistesbeeinflussende Zaubер



Wahnsinn:

Opfer greift wahllos Ziele an



Verdummung:

Opfer verliert temporär Fertigkeitspunkte



Genie:

Ziel gewinnt temporär Fertigkeitspunkte



Illusionen:

Es erscheinen Illusionen, die vom Gegner als real betrachtet und auch angegriffen werden



Vervielfältigung:

Das gewählte Ziel wird per Illusion vervielfältigt, und kann nur noch sehr schwer getroffen werden, wird eine Illusion getroffen erlischt sie



Anderes Erscheinungsbild:

per Illusion kann das Erscheinungsbild einer beliebigen Figur auf dem Bildschirm temporär angenommen werden

63

63



ERSCHAFFUNG/VERÄNDERUNG



Unsichtbarkeit:

Ziel wird temporär unsichtbar



Abbild:

erschafft von einem beliebigen Gegenstand ein exaktes Duplikat, welches aber nur eine kurze Zeitlang existiert; verkauft man solche Gegenstände dann bemerkt der Händler dies mit einer immer mehr steigenden Chance



Rächer wecken:

Zaubernder mutiert kurzzeitig zu einem Rächer und kann so beträchtlichen Schaden im Nahkampf verursachen



Dschinn herbeirufen:

ruft einen Dschinn herbei, der für die Party kämpft



Gestaltwandlung:

Zauberer kann Gegner für kurze Zeit in ein wehrloses Tier verwandeln (behält seine Trefferpunkte etc. aber)



Schrumpfstrahl:

Gegner schrumpft und macht so weniger Schaden (Prozentzahl der Schrumpfung von Fertigkeitspunkten abhängig)



Wachstumsstrahl:

Ziel wächst und macht mehr Schaden (Prozentzahl von Fertigkeitspunkten abhängig)



Phantomrüstung:

eine Phantomrüstung legt sich über das Ziel und verleiht zusätzliche Magieresistenz



Phantomklinge:

erschafft eine Phantomklinge, die selbständig die Gegner angreift



Untote erschaffen:

erschafft aus gefallenen Feinden einen bis mehrere Untote (Art und Anzahl sind von Fertigkeitspunkten abhängig)



Realität:

zerstört sämtliche Illusionen oder andere nicht reale Figuren, Gegenstände etc. in einem bestimmten Gebiet



Restauration:

Wunden schliessen sich, Ziel wird geheilt



NATUR



Anwurzeln:

Wurzel schießen aus dem Boden und krallen das Opfer fest, so dass es sich nicht mehr vom Fleck rühren kann (wohl aber angreifen, zaubern usw.)



Verstricken:

ähnlich wie Anwurzeln, aber Flächenwirkung, Opfer werden nur verlangsamt



Macht des Wolfes:

Ziel macht für einen bestimmten Zeitraum mehr Schaden



Macht des Pferdes:

Ziel ist für eine bestimmte Zeit deutlich schneller



Macht des Fuchses:

Ziel ist für eine bestimmte Zeit schlauer -> Zauberfähigkeiten verbessern sich



Macht des Bären:

Ziel hält für eine bestimmte Zeit mehr aus (zusätzliche Trefferpunkte)



Symbiose:

Ziel geht für kurze Zeit in Symbiose mit herumstehenden Pflanzen und heilt sich so



Gnade der Natur:

bezaubertes Tier/Pflanze kämpft für die Party



Zorn der Natur:

unnatürliches Wesen nimmt Schaden



Ruf der Wildnis:

ruft einige Tiere herbei, die beliebig attackieren (können mit Zorn der Tiere unter Kontrolle gebracht werden)



Verschmelzung:

Ziel verschmilzt so gut mit der Umgebung, dass es nur noch zu sehen ist, wenn man direkt davor steht



Rindenhaut:

Ziel nimmt bei den nächsten X Angriffen keinen Schaden

65

65



VERZAUBERUNGEN

Jeder Gegenstand, der von den Charakteren nutzbar ist, kann auch eine oder mehrere Verzauberungen auf sich tragen. Ein verzauberter Gegenstand hat dabei die Folgende Bezeichnung:

Präfix 1, Präfix 2... Präfix X
(Gegenstand)
Suffix 1, Suffix 2 und Suffix Y

Die Präfixe sind dazu da die Grundattribute des Gegenstandes direkt oder indirekt (durch Steigerung der Fertigkeiten) zu heben.

Folgende Präfixe sind vorhanden, wobei nicht jeder Präfix für jeden Gegenstand zulässig ist.

Meisterhaft:

Ein prozentualer Bonus wird zur Fertigkeit mit diesem Gegenstand dazuaddiert (nur Waffen & Tar'Nogh-Kristalle)

Kriegerisch:

prozentualer Schadensbonus (nur Waffen)

Zerstörerisch:

absoluter Schadensbonus (nur Waffen)

Treffsicher:

prozentualer Angriffswertbonus (nur Waffen & Tar'Nogh-Kristalle)

Genau:

absoluter Angriffswert Bonus (nur Waffen & Tar'Nogh-Kristalle)

Blitzschnell:

schnellere Zauberzeit / Angriffszeit (nur Waffen & Tar'Nogh-Kristalle)

Federleicht:

Charakter kann schneller laufen (nur Rüstungen)

Schützend:

prozentualer Rüstungsklassebonus (alle Rüstungsteile)

Widerstandsfähig:

prozentualer Magieresistenzbonus (alle Rüstungsteile)

Blockierend:

erhöhte absolute Blockchance (Schilde)

... and more to come



Die Suffixe dienen dazu Gegenständen Zusatzeigenschaften zu verleihen, die sie sonst normal nicht besitzen würden. Fast jeder Suffix kann auf fast jedem Gegenstand zu finden sein. Bei einer Rüstung der Flammen würde beispielsweise Feuerschaden zur aktuell gewählten Waffe dazuaddiert werden.

Folgende Suffixe sind vorhanden:



der Flammen:

addiert Feuerschaden zur jeweiligen Waffe dazu



des Eises:

addiert Eisschaden zur jeweiligen Waffe



der Erde:

addiert Erdschaden zur jeweiligen Waffe



des Blitzes:

addiert Blitzschaden zur jeweiligen Waffe



des Infernos:

Gegner nimmt bei jedem seiner Treffer Feuerschaden...



der Gesundheit:

Charakter erhält zusätzliche Lebenspunkte



der Antimagie:

Bei einem Treffer auf den Gegner werden bei mit einer gewissen Prozentchance sämtliche Zauber, die auf ihm liegen gebrochen (nur Waffen)



des Zurückwerfens:

Gegner wird nach jedem Treffer etwas zurückgeworfen

and many more to come.....

Die meisten Gegenstände verfügen nur über 1-2 Präfixe und Suffixe. Die Boni, die die Präfixe und Suffixe bringen variieren sehr stark. Je wie schwierig oder teuer es war einen Gegenstand zu bekommen, desto stärker sind sie. Wenn man sich Gegenstände kauf, sieht man natürlich vorher wie hoch der jeweilige Bonus ist.

Ringe, Roben und Amulette können sämtliche Präfixe und sämtliche Suffixe besitzen, die dann aber teilweise etwas anders funktionieren (z.B. Meisterhafter Feuerring – bringt prozentualen Fertigkeitsbonus in Feuermagie). Gute Verzauberungen sind bei diesen Gegenständen auch ungemein seltener als bei anderen.



Neben den normalen Gegenständen und denen die verzaubert sind gibt es auch noch die

ARTEFAKTE

Von diesen ungeheuer mächtigen und einzigartigen Gegenständen erzählen oft nur noch Legenden, und wenige Wesen Noghals haben jemals eins zu Gesicht bekommen. Diese Legenden erzählen von unglaublichen Waffen und Zaubersprüchen, sowie von ungeheuer magischen Rüstungen, Ringen und vielem mehr. Sicher ist nur eins: An ein Artefakt zu gelangen ist gewiss keine leichte Aufgabe, da sie oft schon jahrhundertelang im Besitz sehr mächtiger Wesen sind... Aber wer dies erst einmal geschafft hat, der kann sich glücklich schätzen einen der besten Gegenstände in der Welt Noghals zu besitzen...



RUNENKLANG

DER LEGENDÄRE KLANG DIESER URALTEN KLINGE ERSCHÜTTERT FEINDE BIS INS MARK.

VERBRAUCHBARE GEGENSTÄNDE

Bei den verbrauchbaren Gegenständen handelt es sich um Gegenstände die nach ihrem Gebrauch verschwinden und dafür eine temporäre Wirkung erzielen. Das beste Beispiel hierfür sind magische Tränke, die z.B. Trefferpunkte zurückbringen, resistenter gegen verschiedene Zauber machen, einen Schadensbonus für eine gewisse Zeit bringen usw.

Aber auch verschiedene Bannschriftrollen und mächtige Runensteine sind hier zu finden...



NOGHAL

MONSTER UND NSCs





BESCHREIBUNG DER MONSTER

HAUPTSÄCHLICHES VORKOMMEN BZW. ART: TAR'GON'LA

Matriarch:

Der Matriarch (Matriarch statt Patriarch, da die Tar'Gon'La eine geschlechtslose Spezies sind, die sich durch Züchtung in Gen-Labors vermehrt) ist der oberste Anführer der Tar'Gon'La. Er ist Tausende von Jahren alt und verfügt über ungeheure magische Macht.

Tar'Gon'La Offizier:

Ein Offizier der Tar'Gon'La ist mit beeindruckenden Waffen ausgerüstet und kommandiert meistens eine kleinere bis größere Einsatztruppe.

Tar'Gon'La: Soldat:

Selbst ein einfacher Tar'Gon'La Soldat ist ein Gegner, vor dem man Respekt haben sollte, vor allem da meistens noch mehr von ihnen in der Nähe sind.

Laagru:

Die Laagru sind eine Spezies, die von den Tar'Gon'La gezüchtet wurde. Durch ihre eingewachsenen Tar'Nogh-Kristalle können sie hervoragend zaubern.

Xol'Rok:

Eine weitere von den Tar'Gon'La gezüchtete Spezies sind die Xol'Rok. Sie sind recht groß, und durch ihre biomechanischen Implantate sehr schnell und sehr stark.

Samuraigolem:

Der Samuraigolem ist ein großer, recht starker, mittelschneller Kampfroboter, der mit 4 Energieschwertern (in jeder Hand eins) gleichzeitig den Gegner angreift.

Kamikazedrohne:

Eine Kamikazedrohne greift Gegner mit einem Kamikazeangriff an, wobei sie beträchtlichen Schaden anrichtet.



Scout:

Beim Scout handelt es sich um eine fliegende Erkundungsdrohne mit leichter Bewaffnung und überragender Geschwindigkeit.

Bomber:

Der Bomber ist eine fliegende Kampfdrohne mit schwerer Bewaffnung, dafür aber eher langsamer Geschwindigkeit.

Guardian:

Der Guardian ist ein riesiger biomechanischer Kampfroboter. Er ist unglaublich stark und kann Energiestrahlen aus seinen Augen abfeuern, aber seine Langsamkeit kann ihm manchmal zum Verhängnis werden.

71

71





HAUPTSÄCHLICHES VORKOMMEN BZW. ART: UNTOTE

Zombie:

Zombies sind recht instabile verwesende Leichen, die langsam umher wanken, um mit ihrer übermenschlichen Kraft den Lebenden zuzusetzen.

Skelett:

Ein Skelett besteht nur aus Knochen ist recht schnell, aber nicht sehr stabil. Es hat oft noch Ausrüstungreste (zerbeulte Rüstung, rostiges Schwert etc.) aus seinem früheren Leben dabei.

Mumie:

Eine Mumie ist eine mit Tüchern umwickelte oft königliche Leiche. Sie ist normal schnell, sehr stark und kann außerdem noch zaubern.

Vampir:

Vampire sind Untote, die nachts ihren Opfern das Blut aus den Adern saugen. Sie sind sehr schnell und stark, können fliegen und sogar noch zaubern.

Geist:

Bei Geistern handelt es sich um recht nebulöse Gestalten, die zwar körperlich nicht angreifen (und angegriffen werden), aber dafür gut zaubern können.

Todesritter:

Diese Kreaturen des Todes sind extrem stark und gut ausgerüstet. Unter ihrer schweren Rüstung sind oft noch ihre Knochen erkennbar.

Vampirlord:

Ein Vampirlord ist ein mächtiger Vampirherrscher der sehr gut zaubern kann und so gut wie immer einige Vampire als Gefolge bei sich hat.

Banshee:

Diese Todesfee ist eine mächtige untote Kreatur, die mit ihrem unmenschlichen Schrei Gegnern mächtig zusetzt, so daß diese sogar sterben können.



Lichfürst:

Als Meister der Untoten kann der Lichfürst besser zaubern als jeder andere Untote. Er hat sein Leben hinter sich gelassen, auf der Suche nach Macht, die er auch erreicht hat, denn seine Gefolge sind oft sehr groß.

Skelettdrache:

Beim Skelettdrachen handelt es sich um einen Drachen der nach seinem Tod wiedererweckt wurde und nun sein untotes Dasein dazu benutzt um ganze Dörfer in Angst und Schrecken zu versetzen. Er kann fliegen, hat ziemlich große Krallen und verfügt über einen mächtigen Säureatem.

HAUPTSÄCHLICHES VORKOMMEN BZW. ART: DSCHUNGEL

73

73

Sumpfechsen:

Sumpfechsen sind sehr oft in den Sümpfen von Dschungeln anzutreffen. Sie sind recht groß und haben ziemlich spitze Zähne.

Fung'Li:

Die Fung'Li sind große Pilzwesen, die meistens zu mehreren an einer Stelle warten bis ein Opfer vorbeikommt. Dann betäuben sie es meist mit ihren Sporen und verzehren es danach.

Säbelzahntiger:

Ein Verwandter des Tigers mit großen, säbelförmigen Eckzähnen ist der Säbelzahntiger. Sie sind sehr schnell und ziemlich stark.

Barlik'Ran:

Die Barlik'Ran sind große fleischfressende Pflanzen, die im Dschungel leben.

Frr'Noz Krieger:

Die Frr'Noz sehen aus wie eine Mischung zwischen Schlange und Mensch. Ihre Krieger können hervorragend mit Wurfspeeren umgehen.



Frr'Noz Magier:

Die Frr'Noz verfügen auch über Magier, die sie im Kampf mit Magie unterstützen können.

Gro'Tak:

Das Gro'Tak ist eine riesige Sumpfkreatur, die keinen festen Körper hat, sondern aus einer Art Gelantine besteht. Es versucht alles zu fressen, was sich bewegt.

Flugechse:

Flugechsen sind große Flugsaurier-ähnliche Wesen, die im Dschungel gern mit ihren scharfen Klauen auf Jagd gehen (bzw. fliegen).

Xerlith:

Bei Xerlithen handelt es sich um große Raptoren-ähnliche Kreaturen, die mit ihrer Geschwindigkeit, ihren Klauen und ihren Zähnen fast jeden Gegner zur Strecke bringen können.

Lergluth:

Ein Lergluth ist ein Tyrannosaurus-ähnliches Wesen, welches den König des Dschungels darstellt. Er hat meistens großen Hunger und schlechte Laune.

74

74





HAUPTSÄCHLICHES VORKOMMEN BZW. ART: WÜSTE

Kukri:

Kukris sind Wüstenkreaturen mit ziemlich großen, langen Stacheln auf dem Rücken, die sie auf den Gegner feuern.

Chilag:

Chilags sind Vogelstrauß-ähnliche Wesen, die extrem schnell sind und Feinden mit ihren scharfen, spitzen Schnäbeln ziemlich zusetzen.

Löwe:

Löwen sind recht schnelle und sehr starke Wüstenwesen.

Greif:

Ein Greif ist eine große, majestätische Vogelkreatur mit sehr scharfen Krallen und einem sehr scharfen Schnabel.

Chamäleoniden:

Chamäleoniden können sich ihrer Umgebung so anpassen, daß sie so gut wie nicht zu sehen sind. Sie schleichen sich meistens in die Nähe ihrer Opfer, um sie dann mit Hilfe ihrer Magie zu erledigen.

Riesenscarabäus:

Riesenscarabäen sind gigantische Käfer mit großem Appetit. Sie können sich durch Sand hindurchgraben.

Riesenscorpion:

Riesenscorpione sind gigantische Scorpione mit einem riesigen Giftstachel, der ein ziemlich tödliches Gift enthält. Auch sie können sich durch Sand hindurchgraben.

Sandwurm:

Sandwürmer warten meistens im Boden vergraben, bis ein Opfer vorbei kommt welches sie fressen können. Sie sind ziemlich lang und mit großen blauen Schuppen bedeckt.



Chimäre:

Eine Chimäre ist eine fliegende Kreatur mit 3 Löwenähnlichen Köpfen. Chimären können hervorragend zaubern.

Sanddrache:

Sandrachen sind das, was Drachen immer sind: extrem gefährlich. Diese Art hat sandfarbene Schuppen, um seinen Opfern nicht zu früh aufzufallen. Sie verfügen über einen gewaltigen Blitzatem.

HAUPTSÄCHLICHES VORKOMMEN BZW. ART: EIS UND SCHNEE

Worg:

Ein Worg ist ein ziemlich großer böser Wolf mit schwarzem Fell und rotglühenden Augen. Er ist schnell und hat gefährlich spitze Zähne.

L'Zzur:

L'Zzur sind Wesen mit einem großen Kopf und keinen Armen, die sich dauernd umherteleportieren und den Gegner mittels Magie attackieren.

Harpie:

Harpien sind weibliche humanoide Kreaturen mit Flügeln, die versuchen, Gegner mit Hilfe ihres Gesanges zu kontrollieren.

Trulam:

Trulams sind große, Mammut-ähnliche Wesen mit beeindruckenden Stoßzähnen.

Ettin:

Bei Ettins handelt es sich um zweiköpfige, große, relativ humanoide Kreaturen, die meist mit dicken großen Keulen auf ihren Feinden herumhauen.

Frostwurm:

Frostwürmer warten meistens im Schnee vergraben auf ihre Opfer. Sie sind sehr lang und mit dicken weißen Schuppen bedeckt.



Minotaurus:

Minotauren sind gehörnte auf zwei Beinen gehende Wesen. Sie sind extrem stark und haben eine ziemlich große Axt dabei.

Frostgigant:

Frostgiganten sind riesige humanoide Wesen mit bläulicher Haut und einer großen Keule (oft ein ganzer Baum). Sie sind immun gegen Kälte.

Frostwyvern:

Frostwyvern sind etwas kleiner als Drachen, sehen ihnen aber sonst sehr ähnlich. Sie verfügen über einen sehr gefährlichen Giftstachelschwanz.

Weißen Drache:

Auch weiße Drachen sind extrem gefährlich. Sie haben einen mächtigen Eisatem mit denen sie Gegner kurzerhand einfrieren können.

HAUPTSÄCHLICHES VORKOMMEN BZW. ART: WALD, WIESE UND HÜGEL

Goblin:

Goblins sind klein, grün und schwach. Sie sind nähere (und schwächere) Verwandte der Orks.

Wolf:

Ein Wolf ist schnell und recht stark.

Braunbär:

Ein Braunbär ist ziemlich stark, aber dafür langsam.

Ork-Krieger:

Orks sind grüne, recht starke humanoide Wesen. Sie lieben den Kampf und rennen meistens mit großen Äxten bewaffnet in die Schlacht.

Ork-Schamane:

Ork-Schamanen unterstützen die orkischen Krieger in ihren Schlachten mittels Magie.



78

78

Riesenspinnen:

Riesenspinnen sind ziemlich riesige Spinnen, die ihre Feinde mit Netzen fangen können und zudem noch über eine giftigen Biss verfügen.

Oger:

Bei Ogern handelt es sich um große, bullige sehr starke humanoide Wesen, die mit großen Keulen bewaffnet in die Schlacht ziehen.

Oger Magier:

Oger Magier verfügen über ziemlich mächtige Magie, die sie aber eher selten für andere Oger, sondern eher für sich selbst einsetzen.

Ent:

Ents sind Baumwesen, die aber herumlaufen können. Sie warten oft regungslos, bis sich Gegner dicht an sie nähern um dann zuzuschlagen. Sie sind sehr stark, aber auch sehr langsam.

Grüner Drache:

Auch ein grüner Drache ist extrem gefährlich. Diese Art verfügt über einen Giftatem, der Feinden oft innerhalb von Sekunden das Bewusstsein raubt.

HAUPTSÄCHLICHES VORKOMMEN BZW. ART: HÜGEL UND GEBIRGE

Gnoll:

Bei Gnollen handelt es sich um hyänenköpfige Kreaturen (nur 1 Kopf), die meist in Rudeln auftreten. Sie verwenden am liebsten große Speere und sind im Umgang damit relativ geschickt.

Troll Kämpfer:

Trolle sind Wesen, die aus lebendigem Stein bestehen. Sie sind sehr stark, dafür aber langsam und verfügen über eine beeindruckend schnelle Regeneration.

Troll Schamane:

Troll Schamanen unterstützen ihre Krieger im Kampf mit Zaubern.



Riese:

Riesen sind riesig große humanoide Wesen, die mit Baumstämmen bewaffnet durch die Gegend ziehen und dabei immer mal kleinere Dörfer in Schutt und Asche legen.

Riesen Magier:

Riesen Magier können neben dem Austeilen von vernichtenden Schlägen auch noch zaubern.

Sturmlord:

Sturmlords sind große (ca 4m), leicht dämonisch ausschende aufrechtgehende Wesen, die Blitze auf ihre Gegner schleudern und sie im Nahkampf mit ihren scharfen Klauen attackieren.

Gargoyle:

Gargoyles scheinen erst leblose Steinkreaturen zu sein, bis sie zum Leben erwachen. Dann attackieren sie den Gegner mit ihren Klauen und ihrer Magie.

Basilisk:

Basiliken sind große, lange, echsenähnliche Wesen die auf 6 Beinen laufen. Sie versuchen mit ihrem Blick ihre Opfer kurzzeitig in Stein zu verwandeln, um sie dann zu töten und anschließend zu fressen.

Brooluk:

Ein Brooluk ist ein gigantisches Wurm-ähnliches Wesen, welches sich durch den Fels gräbt und versucht vorbeikommende Gegner unter sich zu begraben.

Roter Drache:

Ein roter Drache ist der Inbegriff eines Drachen. Er spuckt Feuer und lebt meistens in großen Felshöhlen voller wertvoller Schätze.

HAUPTSÄCHLICHES VORKOMMEN BZW. ART: WASSER

Piranha:

Piranhas sind kleine Fische mit vielen spitzen Zähnen die meistens in Schwärmen auftreten und einen Gegner innerhalb von Sekunden auffressen können.



Hai:

Ein Hai ist ein schneller, großer und blutdurstiger Fisch.



Seeschlange:

Eine Seeschlange ist eine große Schlange mit giftigem Biss, die sich meistens im Wasser aufhält.



Riesenkrake:

Eine Riesenkrake ist eine gigantische Version einer normalen Krake und verfügt über eine wirklich beeindruckende Stärke.



So'Rak Krieger:

Die So'Rak sind eine Spezies, die die meiste Zeit unter Wasser verbringt. Sie besitzen neben ihren Kiemen auch noch Schwimmhäute an ihren Füßen und Händen, damit sie sich schneller unter Wasser fortbewegen können.



So'Rak Priester:

Die So'Rak Priester unterstützen ihre Krieger im Kampf mittels Magie.



Shaa'Lurr:

Shaa'Lurr sind riesige Fische mit extrem vielen messerscharfen Zähnen.



Halgnot:

Halgnots sind gigantische Schildkröten, deren Panzer mit Tar'Nogh-Kristall Ablagerungen versehen ist, weswegen sie über eine beeindruckende Zauberkraft verfügen.



Seehydra:

Eine Seehydra ist eine riesige Kreatur mit 9 Köpfen, wobei jeder dieser Köpfe sowohl zubeissen, als auch Säurebälle spucken kann.



Blugg:

Diese gigantischen, Quallen-ähnlichen Geschöpfe versuchen sich meist unbemerkt an ein Schiff heranzuschleichen um es dann zu verschlingen.

80

80



HAUPTSÄCHLICHES VORKOMMEN BZW. ART: ANDERE

Räuber (Kämpfer):

Räuber tauchen fast überall auf und überfallen fast jeden, der ihnen begegnet.

Räuber (Magier):

Räuber verfügen auch über Magier, die ihnen im Kampf von großem Nutzen sind.

Ballista:

Eine Ballista ist eine Art riesige Armbrust, die ziemlich große Bolzen auf Feinde verschießt. Sie muß von 2 Leuten bedient werden.

Katapult:

Ein Katapult verschießt große, oft brennende Felsbrocken auf gegnerische Armeen und Gebäude. Es muß von 4 Leuten bedient werden.

Feuerelementar:

Feuerelementare können sowohl beschworen werden, als auch natürlich auftauchen.

Wasserelementar:

Wie auch Feuerelementare können Wasserelementare sowohl beschworen werden, als auch natürlich auftauchen.

Erdelementar:

Auch Erdelementare können sowohl beschworen werden, als auch natürlich auftauchen.

Luftelementar:

Wie die anderen Elementare können Luftelementare sowohl beschworen werden, als auch natürlich auftauchen.

Dschinn:

Dschinns sind Magiewesen, die nur sehr selten natürlich auftreten. Meistens wurden sie von irgendeinem Magier herbeigerufen.



Phantomklinge:

Phantomklingen können nur beschworen werden und tauchen nie natürlich auf.

Alle in Noghal auftretenden Wesen verlieren nach ihrem Ableben nur Gegenstände, die sie auch bei sich gehabt haben könnten. So wird ein Wolf niemals ein Schwert verlieren, wohl aber jedes Mal einen Wolfspelz und einige Wolfszähne hinterlassen, die dann verkauft werden können. Wesen mit Waffen können auch verzauberte Waffen dieser (oder einer ähnlichen) Kategorie bei sich tragen, nutzen und verlieren.





BEISPIELE WICHTIGER NSCs

Diese Beispiele dienen dazu, zu verdeutlichen, welche Art von NSC's in den verschiedenen NSC-Stufen zu finden sind. Eine genaue Beschreibung der NSC-Einteilung finden Sie im Abschnitt Story ab Seite ??

RIGON, DER III. (Oberste NSC-Stufe)

Rigon ist der Anführer der Noghalallianz und der König der großen Handelsstadt Melron. Er ist ein hochgewachsener, stolzer Mann mit weißem Haar und einer prunkvollen Rüstung. Seine Gerechtigkeit und seine Gnade sind weithin bekannt.

BROZEK FERON (Zweite NSC-Stufe)

Brozek Feron ist der Sultan der Wüstenstadt Relon und der umliegenden Wüste Grobb. Er ist ein typischer Wüstenbewohner – braungebrannt, muskulös und sehr aufmerksam wirkend.

SSENARK GIFTZAHN (Zweite NSC-Stufe)

Ssnaark Giftzahn ist der Anführer eines großen Frr'Noz Stammes im Dschungel von Xyr. Er ist ziemlich gerissen und seinen Worten sollte man mit Vorsicht gegenübertreten.

YA'ELLE SINDAL (Dritte NSC-Stufe)

Ya'elle Gindal ist eine elfische Priesterin in der Elfenmetropole Quan'tal im Wald des Lebens. Sie ist immer sehr hilfsbereit und verabreicht sogar kostenlose Heilungen an bedürftige Helden. Die Elixire, die sie verkauft kosten dagegen natürlich einiges.

GROZEK GOLDZEH (Dritte NSC-Stufe)

Grozek Goldzeh ist ein zwergischer Händler der in Bogzaar lebt. Er ist wie alle Zwerge extrem goldgierig und prahlt den ganzen Tag lang über seine früheren Abenteuer (z.B. wie er einen Drachen mit bloßen Händen erwürgt hat, aber Übertreibungen sind Bestandteil der zwergischen Kultur...)



NOGHAL

ANHANG



DAS TEAM

Unser Team besteht im Moment aus 8 hochmotivierten Leuten. Die meisten von ihnen sind erst innerhalb der letzten Zeit zu uns hinzugestoßen und wir hoffen (und denken) daß dieses Team kontinuierlich wachsen wird....

Gamedesign:

Maximilian „Squarefox“ Höning (auch Grundidee)

Konzeptgrafiken:

Florian „Flamm“ Damm

3D- Grafiken:

Enrico „Octo“ Prinz (auch Konzeptlayout)
Frank „Schmier“ Henze

Programmierer:

Alex „T-Monk“ Bresching
Jan „Kuddy“ Bresching

Musik:

Martin „Kami“ Gleitsmann



Sound:

Benny „Dr.Beat“ Kolb

Wir hoffen das Ihnen die Reise durch die einzigartige und exotische Welt Noghals gefallen hat und daß Sie nun einen Einblick in das Noghal-Universum gewonnen haben...

Alle Rechte diese Dokuments bleiben bei den jeweiligen Verfassern unsers Teams.

Kontaktadresse: Maximilian Höning

Voßstraße 9

06110 Halle

E-Mail: squarefox@borgcollective.de

0177/7502058



SCHRIFTEN NOGHALS

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

† ۱ ڻ ڻ ڻ ڻ ڻ ڻ ڻ ڻ ڻ
ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ
ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ
* ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ
) ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ ڦ)

ENDE

