

# NOGHAL

FORGOTTEN LEGENDS



# **NOGHAL**

## **Forgotten Legends**

**by Maximilian Hönig**

**Gamedesign-Dокумент**

version: August 2003  
(C) in 1997 - End of all times



# Inhaltsverzeichnis

## 1. Gameplay

1. Spielprinzip	04
2. Spielablauf	04
3. Spielmodi	04
4. Steuerung	04
5. Interfaces	05

## 2. Rollenspielsystem

1. Fähigkeiten des Charakters	09
2. Beschreibung der Attribute	10
3. Charakterklassen	10
4. Kampf	16

## 3. Gegenstände

1. Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche	17
2. Verzauberungen	22
3. Artefakte und verbrauchbare Gegenstände	26

## 4. Monster und Fallen

1. Normale Monster	27
2. Endgegner	33
3. Beschworene Monster	35
4. Anmerkungen zur KI	35
5. Fallen	35

## 5. Storyline

Anhang I: Karte Noghals	48
-------------------------	----

Anhang II: Weitere Konzeptbilder	49
----------------------------------	----



## 1. Gameplay

### 1.1 Spielprinzip

Bei Noghal – Forgotten Legends handelt es sich um ein Action-Adventure-Rollenspiel, welches folgende Elemente kombiniert:

- I. Die Wahl zwischen 5 verschiedenen Charakterklassen
- II. Das grundlegende Kampfsystem eines 3rd-Person-Shooters
- III. Die Erweiterung dessen um Charaktertypische Spezialfähigkeiten.
- IV. Die Möglichkeit seinen Charakter im Laufe der Zeit zum verbessern:
  - a. Sowohl durch Ausbauen der Spezialangriffe und Fähigkeiten
  - b. Als auch durch die Möglichkeit bessere Ausrüstung zu erlangen
- V. Die Einbettung dieses Prinzips in eine packende Story mit Adventureelementen

### 1.2 Spielablauf

Der Spieler übernimmt die Rolle des Protagonisten in einer fantastischen und epischen Geschichte.

Dabei läuft er mit seinem Charakter durch die vorgegebene Landschaft, kämpft mit seinem Schwert, seiner Axt, seinen Zaubersprüchen und anderen Waffen gegen immer gefährlicher werdende Monster.

Dazu sind taktisches Vorgehen und der gezielte Einsatz von Spezialfähigkeiten notwendig.

An vielen Stellen sind nicht nur Monster, sondern auch andere Gefahren, wie Lawinen, Fallen, herunterfallende Felsbrocken, reissende Ströme und auch einige Rätsel zu überwinden.

Durch das Überwinden dieser Gefahren, erhält der Spieler

Erfahrungspunkte, durch die er die Spezialfähigkeiten seines Charakters weiter ausbauen kann, sowie Goldmünzen mit denen er sich neue Gegenstände erwerben kann.

Wenn der Spieler bereit ist, zusätzliche Gefahren in Kauf zu nehmen, kann er sich durch das Lösen von Nebenaufgaben zusätzliche Gegenstände beschaffen, die es sonst nicht zu kaufen gibt.

Während der Spieler sich so immer weiter durch die Spielwelt bewegt, wird mit Hilfe von In-Game-Sequenzen und Zwischensequenzen die epische Geschichte Noghals erzählt, in die er so immer und immer tiefer involviert wird.

### 1.3 Spielmodi

Der Spieler hat die Wahl zwischen zwei Spielmodi:

- a. Der Einzelspielermodus
- b. Der Mehrspielermodus

Der Einzelspielermodus läuft so ab wie in Punkt 1.2. beschrieben. Beim Mehrspielermodus erweitert sich dieses Spielprinzip, durch die Möglichkeit, mit Freunden über Netzwerk oder Internet (insgesamt bis zu 8 Spieler) das Spiel zusammen durchzuspielen. Dabei passt sich die Stärke der Gegner der Anzahl der Spieler an, so dass diese auf Teamwork angewiesen sind, um die Gegner zu besiegen.

### 1.4 Steuerung

Steuerung des Charakters erfolgt aus einer 3rd-Person-Perspektive.

In der Mitte des Bildschirms ist dabei eine Art Fadenkreuz, welches die aktuelle Blickrichtung des Charakters bestimmt.

#### Bewegen des Charakters:

Bewegen des Charakters mit

- W ...nach vorn bewegen
- A ...nach links bewegen
- S ...nach hinten bewegen
- D ...nach rechts bewegen

#### Drehen des Charakters:

Die Drehung des Charakters erfolgt mit der Maus

- Maus nach rechts bewegen ...Charakter dreht sich nach rechts
- Maus nach links bewegen ...Charakter dreht sich nach links

#### Änderung des Sichtwinkels:

Die Änderung des Sichtwinkels erfolgt mit der Maus

- Maus nach oben bewegen ...Charakter schaut weiter nach oben
- Maus nach unten bewegen ...Charakter schaut weiter nach unten

Das mögliche Sichtfeld des Charakters liegt zwischen -70° und +70° (0° ... Blick waagerecht geradeaus)

#### Springen:

**SPACE** ...Charakter springt nach oben

In Verbindung mit einer Richtungstaste springt der Charakter in die jeweilige Richtung

#### Ducken:

**STRG** ...Charakter duckt sich

Bei gedrückter „Ducken“-Taste kann man mit Hilfe der Bewegungstasten umherschleichen

#### Wechseln von Waffen/Zaubersprüchen:

Wechseln der Waffen und Zaubersprüche mit:

- F1** ...Waffe/Zauberspruch aus Slot 1 wird gewählt
- F2** ...Waffe/Zauberspruch aus Slot 2 wird gewählt
- F3** ...Waffe/Zauberspruch aus Slot 3 wird gewählt
- F4** ...Waffe/Zauberspruch aus Slot 4 wird gewählt

Zum Ablegen der Waffe/Zauberspruch (um die Hände frei zu haben) ...die Taste für die aktuell gewählte Waffe/Zauberspruch nochmals drücken

#### Anwenden von Spezialfähigkeiten:

Anwenden von Spezialfähigkeiten mit:

- F5** ...Spezialfähigkeit 1 wird ausgewählt
- F6** ...Spezialfähigkeit 2 wird ausgewählt
- F7** ...Spezialfähigkeit 3 wird ausgewählt
- ...nicht belegt (passive Spezialfähigkeit)



### Aufruf von Menüs:

Aufruf von Menüs mit:

- F9 / C ...Charakterbildschirm wird aufgerufen
- F10 / I ...Inventarbildschirm wird aufgerufen
- F11 / B ...Tagebuch wird aufgerufen
- ESC ... „Menü“ (zum Laden, Speichern etc.) wird aufgerufen

In allen Menüs ist ein freibeweglicher Mauscursor vorhanden.

### Angreifen, Zaubern:

Die Position im Fadenkreuz wird mit aktuell gewählter Waffe/Zauberspruch angegriffen; bei Heil- & Buffzaubern wird falls ein verbündeter Charakter/Monster/etc. im Fadenkreuz steht, dieser geheilt/gebufft, ansonsten der Spielercharakter selbst

**LINKSKLICK** ...Angreifen/Zaubern

### Spezialfähigkeit anwenden:

Die aktuelle gewählte Spezialfähigkeit wird ausgeführt. Falls ein Ziel notwendig ist, so wird dieses durch das Fadenkreuz bestimmt.

**RECHTSKLICK** ...Spezialfähigkeit anwenden

### Gegenstände aufheben, mit Objekten interagieren, mit NSC's reden (z.B. um zu Handeln):

Charakter hebt Gegenstand im Fadenkreuz auf, redet mit NSC im Fadenkreuz oder interagiert mit Objekt im Fadenkreuz

**E** ...Gegenstände aufheben, mit Objekten interagieren, mit NSC's reden (z.B. um zu Handeln)

### Benutzung von verbrauchbaren Gegenständen:

Benutzung der verbrauchbaren Gegenstände mit den Zahlentasten auf dem Ziffernblock:

- 1 ...Verbrauchbaren Gegenstand 1 benutzen
- 2 ...Verbrauchbaren Gegenstand 2 benutzen
- 3 ...Verbrauchbaren Gegenstand 3 benutzen
- 4 ...Verbrauchbaren Gegenstand 4 benutzen
- 5 ...Verbrauchbaren Gegenstand 5 benutzen
- 6 ...Verbrauchbaren Gegenstand 6 benutzen
- 7 ...Verbrauchbaren Gegenstand 7 benutzen
- 8 ...Verbrauchbaren Gegenstand 8 benutzen
- 9 ...Verbrauchbaren Gegenstand 9 benutzen

### Alternativer Wechsel von Waffen/ Zaubersprüchen, Anwendung von Spezialfähigkeiten, Aufruf von Menüs und Benutzung von verbrauchbaren Gegenständen durch:

**TAB** ...solange diese Taste gedrückt ist, wandelt sich das Fadenkreuz in einen freibeweglichen Mauscursor um, mit dem diese Aktionen durch einen Linksklick auf den jeweiligen Button ausgelöst werden

Wenn **TAB** wieder losgelassen wird, springt der Cursor wieder automatisch in die Bildschirmmitte und ist wieder ein Fadenkreuz.

Falls ein Menü aufgerufen wurde, bleibt der Cursor freibeweglich, bis das Menü wieder verlassen wird.

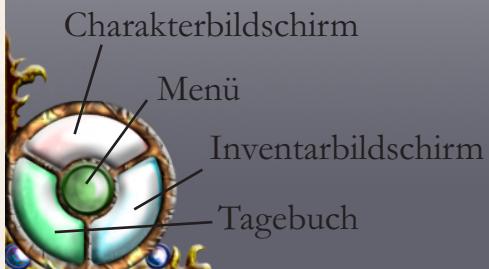
05

## 1.5 Interfaces

HUD



Fadenkreuz



Verbrauchbare Gegenstände



NOGHAL



## Interfaces

Charakterbildschirm

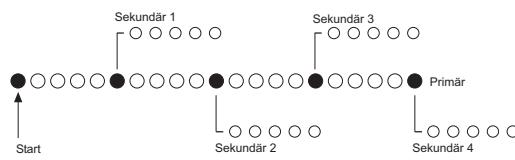
# CHARAKTER

Name:

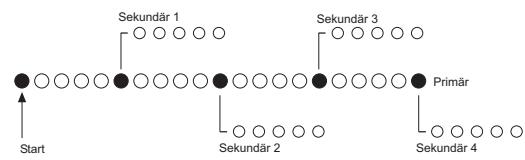
Klasse:

Spezialfähigkeiten:

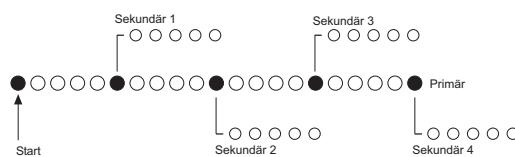
Fähigkeit 1



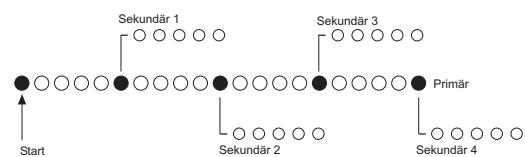
Fähigkeit 2



Fähigkeit 3



Fähigkeit 4



Waffenfertigkeiten:

Fertigkeit 1

Rang:

○○○○●○○○○●○○○○●○○○○●

Fertigkeit 2

Rang:

○○○○●○○○○●○○○○●○○○○●

Fertigkeit 3

Rang:

○○○○●○○○○●○○○○●○○○○●

Attribute:

Stärke: XX

Geschicklichkeit: XX

Geisteskraft: XX

Konstitution: XX

TP: XXX/XXX



## Interfaces

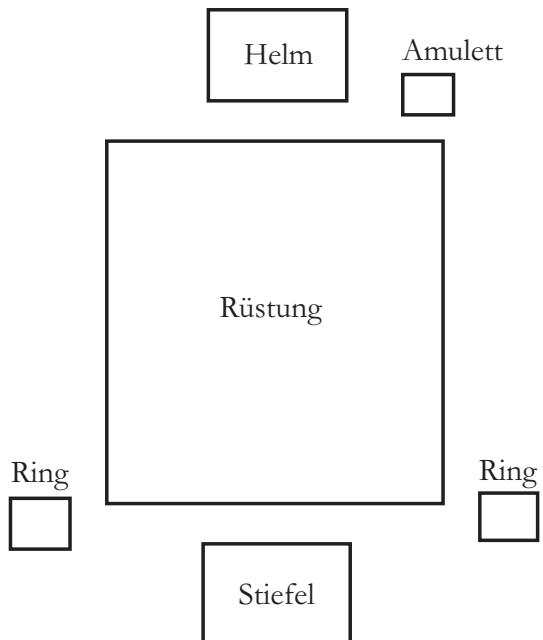
Inventarbildschirm

# INVENTAR

Waffen:

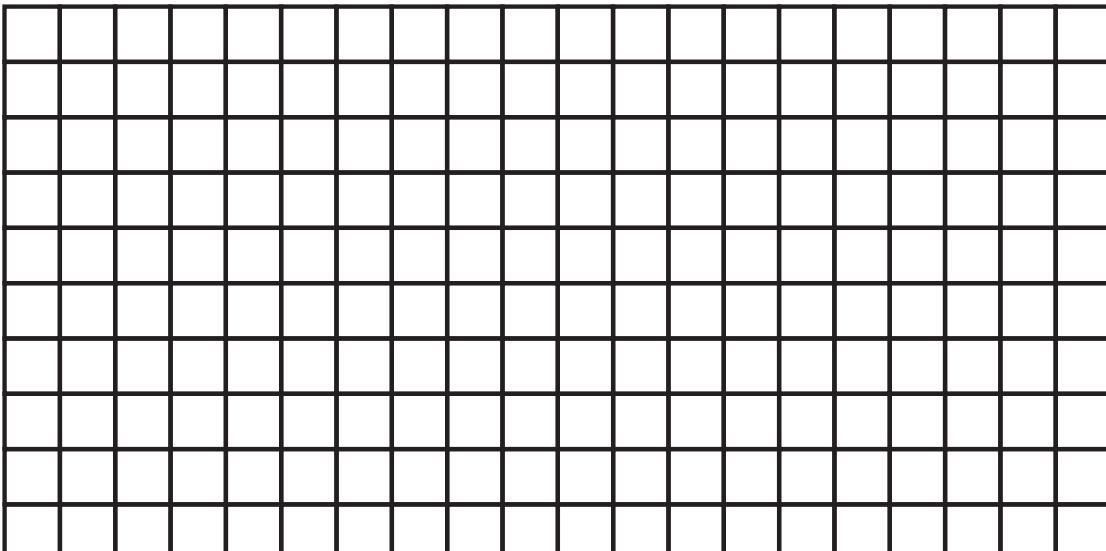
	Rechte Hand	/	Linke Hand
Slot 1	<input type="text"/>	/	<input type="text"/>
Slot 2	<input type="text"/>	/	<input type="text"/>
Slot 3	<input type="text"/>	/	<input type="text"/>
Slot 4	<input type="text"/>	/	<input type="text"/>

Weitere Ausrüstung:



Rucksack:

Gold:  XXXXXXXX





## Interfaces

### Tagebuch

TAGEBUCH	
Hauptquest 1 <ul style="list-style-type: none"><li>— Nebenquest 1</li><li>— Nebenquest 2</li><li>— .....</li></ul>	Beschreibungstext des aktuell ausgewählten Questes
<b>Hauptquest 2</b> <ul style="list-style-type: none"><li>— .....</li><li>— .....</li></ul>	
Hauptquest X	



## 2. Rollenspielsystem

### 2.1 Fähigkeiten des Charakters

Jede Charakterklasse verfügt über 3 Waffenfertigkeiten und 4 Spezialfähigkeiten, die bei Stufenaufstiegen verbessert werden können.

#### Zu den Waffenfertigkeiten:

Es gibt bei jeder Waffenfertigkeit insgesamt 20 Zwischenstufen, diese sind in folgende Kategorien unterteilt



Jeder Waffenfertigkeit ist einer speziellen Waffenkategorie zugeordnet, mit Ausnahme der Schildfertigkeit, welche sich auf Schilder bezieht.

Je Zwischenstufe erhöht sich der Schaden der Waffe dieser Kategorie um 2,5 %, bzw. bei Schilden die relative Blockchance auch um 2,5 %.

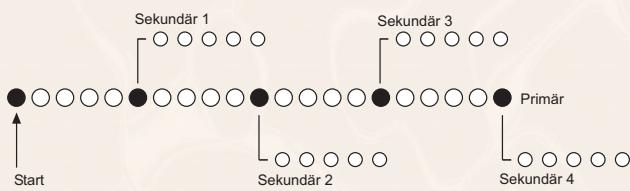
Jede Waffenfertigkeit beginnt auf Stufe 1, bzw. 2,5 % Bonus und kann bis Stufe 20, bzw. 50 % gesteigert werden.

Kosten für die Steigerung je Zwischenstufe in Punkten:

Bis Fortgeschritten:	1 Punkt
Bis Erfahren:	2 Punkte
Bis Meister:	3 Punkte
Bis Großmeister:	4 Punkte

#### Zu den Spezialfähigkeiten:

Es gibt bei jeder Spezialfertigkeit eine Primäreigenschaft und 4 Sekundäreigenschaften die in folgender Relation zu einander stehen:



Die Primäreigenschaft stellt dabei die Kerneigenschaft jeder Spezialfertigkeit dar, während die Sekundäreigenschaften dazu

dienen, die Spezialfertigkeit mit zusätzlichen Verbesserungen auszustatten.

Jede Primäreigenschaft beginnt auf Zwischenstufe 1 und kann bis maximal Stufe 21 gesteigert werden, die Sekundäreigenschaften bis maximal Stufe 5.

Voraussetzung für das Erlernen der Sekundäreigenschaften sind ist die Steigerung der Primäreigenschaft zum jeweiligen schwarz-unterlegten Punkt.

Kosten für die Steigerung:

Primäreigenschaft:

Bis Zwischenstufe 6:	1 Punkt
Bis Zwischenstufe 11:	2 Punkte
Bis Zwischenstufe 16:	3 Punkte
Bis Zwischenstufe 21:	4 Punkte

Sekundäreigenschaft:

Sekundäreigenschaft 1:	2 Punkte
Sekundäreigenschaft 2:	3 Punkte
Sekundäreigenschaft 3:	4 Punkte
Sekundäreigenschaft 4:	5 Punkte

Jede Spezialfertigkeit (außer sie ist passiv) verfügt über eine Downtime. Diese Zeit gibt an, wie viele Sekunden der Spieler warten muss bevor er erneut eine (beliebige) Spezialfertigkeit anwenden kann.

#### Zum Stufenaufstieg:

Jeder Charakter beginnt mit 100 Erfahrungspunkten auf der 1sten Stufe.

Er erhält dadurch 10 Punkte zum Steigern von Waffenfertigkeiten und 12 Punkte zum Steigern von Spezialfähigkeiten.

Auf jeder weiteren Stufe erhält der Charakter 2 Punkte zum Steigern von Waffenfertigkeiten und 7 Punkte zum Steigern der Spezialfähigkeiten.

Die höchste erreichbare Charakterstufe ist 50, welches in 111 von 150 Waffenfertigkeitspunkten (ca. 74 %), und 355 von 480 Spezialfähigkeitspunkten (ca. 74 %) resultiert.

Nötige Erfahrungspunkte zum Stufenaufstieg:

1	100		18	17100	35	63000
2	300		19	19000	36	66600
3	600		20	21000	37	70300
4	1000		21	23100	38	74100
C	1500	E	22	25300	39	78000
b	2100	r	23	27600	40	82000
a	2800	f	24	30000	41	86100
r	3600	a	25	32500	42	90300
.	4500	b	26	35100	43	94600
S	5500	r	27	37800	44	99000
t	6600	u	28	40600	45	103500
u	7800	n	29	43500	46	108100
f	9100	g	30	46500	47	112800
e	10500		31	49600	48	117600
	12000		32	52800	49	122500
	13600		33	56100	50	127500
	15300		34	59500		



## 2.2 Beschreibung der Attribute

### Grundsätzliche Attribute:

Jeder Charakter und jedes Monster verfügt über folgende 7 grundsätzlichen Attribute:

#### Trefferpunkte (TP) :

geben an wie viel Schaden das Wesen aushält;  
Grundwert der Trefferpunkte ist 100

#### Bewegungsgeschwindigkeit:

gibt an wie schnell sich das Wesen bewegen kann;  
Grundwert für jede Charakterklasse ist 2 m / s

#### Angriiffs-/Zauberbeschwindigkeit:

gibt an wie schnell das Wesen mit seiner Waffe / Zauber umgeht;  
der Grundwert dafür ist von der Waffe / Zauber abhängig

#### Rüstungsklasse:

gibt an, um wie viel Prozent der erhaltene Schaden reduziert wird;  
Grundwert ist 0 – Maximum ist 90

#### Ausweichenchance:

gibt an wie groß die prozentuale Chance ist, einem erhaltenen Treffer doch noch zu entgehen;  
Grundwert ist 0 % – Maximum ist 75 %

#### Blockchance:

gibt an wie groß die prozentuale Chance ist, einen erhaltenen Treffer doch noch abzublocken um der Wirkung zu entgehen;  
Grundwert ist 0 % - Maximum ist 75 %

#### Regeneration:

gibt an wie viele Trefferpunkte pro Sekunde geheilt werden;  
Grundwert ist 0 TP / s

## 2.3 Charakterklassen

Der Spieler hat vor dem Start des Spiels die Wahl zwischen 5 Charakterklassen. Diese stellen verschiedene bekannte Grundtypen der Fantasy dar und jede davon bietet ein einzigartiges Spielgefühl.

Die angegebenen Grundwerte variieren bei verschiedenen Monstertypen.

Die Möglichkeit diese Werte beim Spielercharakter zu steigern liegt im Verbessern und Anwenden von Spezialfähigkeiten und im Benutzen besserer Ausrüstung.

### Zusätzliche Attribute des Spielers:

#### Stärke:

beeinflusst den Schaden der meisten Nahkampfwaffen,  
sowie Wurfwaffen  
Resultierender Schaden =  
Basisschaden \* Stärke / 100

#### Geschicklichkeit:

beeinflusst den Schaden der meisten Fernkampfwaffen,  
sowie Dolchen und Kampfstäben  
Resultierender Schaden =  
Basisschaden \* Geschicklichkeit / 100

#### Geisteskraft:

beeinflusst die Wirkung (Schaden oder Dauer) von Zaubern  
Resultierender Schaden / Dauer =  
Basisschaden / Basisdauer \* Geisteskraft / 100

#### Konstitution:

beeinflusst die Trefferpunktanzahl des Charakters  
 $TP = 100 + Konstitution * 2$

Diese Attribute lassen sich nur durch Gegenstände steigern.

Eine Übersicht über die verschiedenen Schadensarten sind unter Kapitel 2.4. zu finden.

Mit jeder dieser Charakterklassen sind verschiedene Strategien und Vorgehensweisen erforderlich um das Spiel zu meistern.

Der **Krunark Berserker** ist ein ehrenvoller Krieger der Krunark, der sich von den Krundrillingen aus nach Grandaar begeben hat um sich dort als Söldner und Abenteurer zu verdingen.

Seine Fähigkeiten im Nahkampf sind unübertroffen – er verwendet seinen mächtigen Sprungangriff um starke Gegner schnell zu besiegen oder er benutzt seinen Blutrausch, um sich mit zwei Äxten bewaffnet durch Horden von Feinden zu wählen.

Sind Verbündete anwesend kann er diese mit seinen Kampfschreien stärken und dabei gleichzeitig seine Gegner einschüchtern. Weniger stark bewandert ist der Krunark Berserker im Bereich der Magie und des Fernkampfes.

#### Attribute

Stärke: 70  
Geschicklichkeit: 40  
Geisteskraft: 30  
Konstitution: 60 → HP: 220

#### Favorisierte Waffen

Äxte & Stangenwaffen  
Wurfwaffen  
Naturmagie

#### Zweiwaffenkampf (passiv)

Ermöglicht dem Berserker ein exzellentes Umgehen mit 2 Einhandnahkampfwaffen gleichzeitig.

#### Wirkung:

Primär: Verringert Abzüge auf Angriffs-Geschwindigkeit  
Beginnend mit -80 % Angriffsgeschwindigkeit  
Steigernd um +4 % Angriffsgeschwindigkeit  
Endet mit -0 % Angriffsgeschwindigkeit

Sekundär 1: Bonusschaden  
Beginnend mit +2 Schaden  
Steigernd um +2 Schaden  
Endet mit +10 Schaden

Sekundär 3: Chance auf Krit. Treffer (Schadenx2)  
Beginnend mit +5%  
Steigernd um +5%  
Endet mit +25%

Sekundär 2: Abwehrend  
Beginnend mit +2 Rüstungsklasse  
Steigernd um +2 Rüstungsklasse  
Endet mit +10 Rüstungsklasse

Sekundär 4: Extraschnelles Angriffstempo  
Beginnend mit +4% Angriffsgeschwindigkeit  
Steigernd um +4% Angriffsgeschwindigkeit  
Endet mit +20% Angriffsgeschwindigkeit

#### Blutrausch

Versetzt den Charakter in einen mächtigen Blutrausch, in dem er Feinde mühelos überwältigen kann.

Dauer: 30 Sekunden  
Downtime: 60 Sekunden  
Reichweite: -  
Ziele: selbst

#### Wirkung:

Primär: Erhöhter Schaden  
Beginnend mit 20 %  
Steigernd um +4 %  
Endet mit +100 %

Sekundär 1: Erhöhte Trefferpunkte  
Beginnend mit +10 HP  
Steigernd um +10 HP  
Endet mit +50 HP

Sekundär 2: Regeneration von Leben  
Beginnend mit +2 HP/sec  
Steigernd um +2 HP/sec  
Endet mit +10 HP/sec

Sekundär 3: Erhöhte Bewegungsgeschwindigkeit  
Beginnend mit +10 %  
Steigernd um +10 %  
Endet mit +50 %

Sekundär 4: Erhöhte Angriffsgeschwindigkeit  
Beginnend mit +10 %  
Steigernd um +10 %  
Endet mit +50 %

#### Sprungangriff

Erlaubt dem Charakter einen Angriffsprung durchzuführen, um Gegner aus der Luft mit einem mächtigen Hieb zu attackieren.

Dauer: 0 Sekunden  
Downtime: 30 Sekunden  
Reichweite: 20 Meter  
Ziele: 1 Gegner

#### Wirkung:

Primär: Erhöhter Schaden  
Beginnend mit 40 %  
Steigernd um +8 %  
Endet mit +200 %

Sekundär 1: Erhöhte Reichweite  
Beginnend mit +4 m  
Steigernd um +4 m  
Endet mit +20 m

Sekundär 2: Betäubend  
Beginnend mit +0,5 Sekunde Betäubung  
Steigernd um +0,5 Sekunde Betäubung  
Endet mit +2,5 Sekunden Betäubung

Sekundär 3: Mehrfache Ziele  
Beginnend mit +1 Ziel  
Steigernd um +1 Ziel  
Endet mit +5 Ziele

Sekundär 4: Rüstungsdurchschlagend  
Beginnend mit -10 Rüstungsklasse  
Steigernd um -10 Rüstungsklasse  
Endet mit -50 Rüstungsklasse

#### Kriegsschrei

Der Berserker stößt einen mächtigen Kriegsschrei aus, der Feinde einschüchtert und sie dadurch verlangsamt und Verbündete zu höheren Kampfleistungen anstachelt.

Dauer: 10 Sekunden Wirkung  
Downtime: 30 Sekunden  
Reichweite: 10 Meter  
Ziele: alle in Reichweite

#### Wirkung:

Primär: Verlangsamt (auf Gegner)  
Beginnend mit -20 % Geschwindigkeit  
Steigernd um -4 % Geschwindigkeit  
Endet mit -60 % Geschwindigkeit

Sekundär 1: Erhöhte Reichweite  
Beginnend mit +4 m  
Steigernd um +4 m  
Endet mit +20 m

Sekundär 2: Erhöhtes Angriffstempo (Verbündete)  
Beginnend mit +10 %  
Steigernd um +10 %  
Endet mit +50 %

Sekundär 3: Erhöhte Dauer  
Beginnend mit +2 Sekunden  
Steigernd um +2 Sekunden  
Endet mit +10 Sekunden

Sekundär 4: Bonusschaden  
Beginnend mit +2 Schaden / Angriff  
Steigernd um +2 Schaden / Angriff  
Endet mit +10 Schaden / Angriff





**Die Menschen Assassin** ist eine vielseitige Abenteurerin aus dem Herzen Grandaars. Zu ihren Spezialitäten gehören das Anschleichen an Feinde, um sie dann aus dem Hinterhalt zu überraschen und das schnelle Beseitigen von besonders starken Gegnern durch einen geschickten Meuchelangriff.

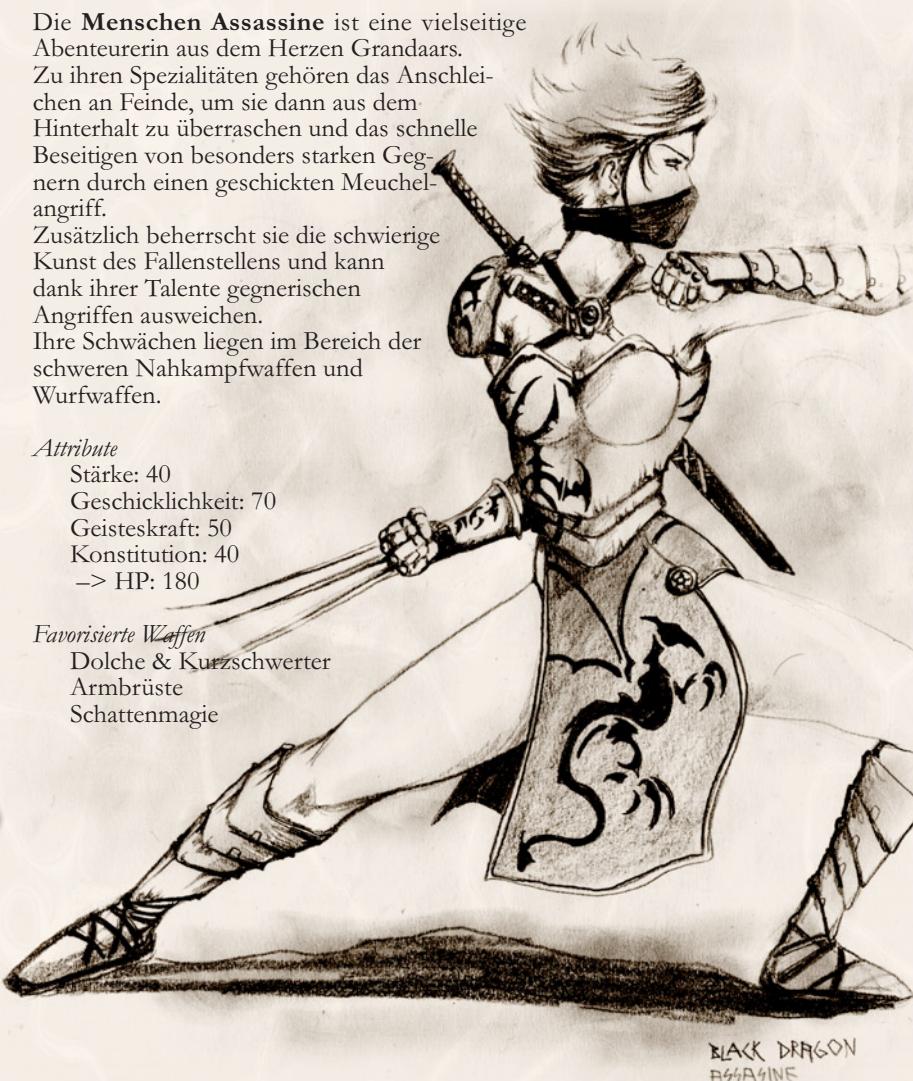
Zusätzlich beherrscht sie die schwierige Kunst des Fallenstellens und kann dank ihrer Talente gegnerischen Angriffen ausweichen. Ihre Schwächen liegen im Bereich der schweren Nahkampfwaffen und Wurfwaffen.

#### Attribute

Stärke: 40  
Geschicklichkeit: 70  
Geisteskraft: 50  
Konstitution: 40  
-> HP: 180

#### Favorisierte Waffen

Dolche & Kurzschwerter  
Armbrüste  
Schattenmagie



#### Fallen stellen

Stellt eine Falle auf die sich bei Annäherung eines Gegners auslöst und dabei alle Wesen in Reichweite in Mitleidenschaft zieht.

Dauer: 5 Sekunden Falle stellen  
10 min Haltbarkeit der Falle  
Downtime: 90 Sekunden  
Reichweite: 3 m Auslöser  
10 m Wirkung  
Ziele: alle in Reichweite

#### Wirkung:

Primär: verursacht Schaden  
Beginnend mit 20 Schaden  
Steigernd um 4 Schaden  
Endet mit 100 Schaden

Sekundär 1: Erhöhter Auslöserradius  
Beginnend mit +1 m  
Steigernd um +1 m  
Endet mit +5 m

Sekundär 2: Betäubend  
Beginnend 0,5 Sekunden  
Steigernd um +0,5 Sekunden  
Endet mit 2,5 Sekunden

Sekundär 3: Erhöhter Wirkungsradius  
Beginnend mit +1 m  
Steigernd um +1 m  
Endet mit +5 m

Sekundär 4: zusätzlicher Giftschaden  
(ignoriert Rüstung), Dauer 5 Sekunden  
Beginnend mit 5 Schaden / Sekunde  
Steigernd um +5 Schaden / Sekunde  
Endet mit 25 Schaden / Sekunde

#### Meucheln

Versetzt dem Gegner einen hinterhältigen Stich oder Schlag an empfindliche Stellen.

Dauer: 0 Sekunden  
Downtime: 30 Sekunden  
Reichweite: Nahkampf  
Ziele: 1 Gegner

#### Wirkung:

Primär: Erhöhter Schaden  
Beginnend mit +40 %  
Steigernd um +8 %  
Endet mit +200 %

Sekundär 1: Zusätzlicher Schaden  
Beginnend mit +4 Bonusschaden  
Steigernd um +4 Bonusschaden  
Endet mit +20 Bonusschaden

Sekundär 2: Betäubend  
Beginnend mit 1 Sekunde  
Steigernd um +1 Sekunde  
Endet mit 5 Sekunden

Sekundär 3: Senkung des Angriffstempes des Gegners  
Beginnend mit -10 %  
Steigernd um -10 %  
Endet mit -50 %

Sekundär 4: Chance auf Totschlag (Schaden x4)  
Beginnend mit 10 %  
Steigernd um +10 %  
Endet mit 50 %

#### Ausweichen (passiv)

Ermöglicht der Diebin gegnerischen Angriffen auszuweichen, wodurch sie keinen Schaden erleidet.

#### Wirkung:

Primär: Chance auf Ausweichen (kein Schaden)  
Beginnend mit 10 %  
Steigernd um +1 %  
Endet mit 30 %

Sekundär 1: zusätzliche Chance auf Ausweichen von Zaubersprüchen (keine Wirkung)

Beginnend mit +2 %  
Steigernd um +2 %  
Endet mit +10 %

Sekundär 2: zusätzliche Chance auf Ausweichen von Fernkampfgeschossen (kein Schaden)

Beginnend mit +2 %  
Steigernd um +2 %  
Endet mit +10 %

Sekundär 3: zusätzliche Chance auf Ausweichen von Nahkampfattacken (keine Wirkung)

Beginnend mit +2 %  
Steigernd um +2 %  
Endet mit +10 %

Sekundär 4: Erhöhte Bewegungsgeschwindigkeit

Beginnend mit +5 %  
Steigernd um +5 %  
Endet mit +25 %

#### Schleichen

Ermöglicht der Diebin unbemerkt durch gegnerische Patrouillen und Lager zu schleichen. Sie kann dabei blitzschnell vor einem Gegner auftauchen, um ihn dann in Sekundenbruchteile erledigen.

Dauer: bis zum entdeckt werden  
Downtime: 60 Sekunden  
Reichweite: ab 5 m am Gegner automatisches Entdecktwerden  
Ziele: selbst  
Sonstiges: -50% Bewegungstempo

#### Wirkung:

Primär: Verhindert das entdeckt werden  
Beginnend mit 50% Wahrscheinlichkeit  
Steigernd um -2,5 % Wahrscheinlichkeit  
Endet mit 0 % Wahrscheinlichkeit

Sekundär 1: Bewegungstempo verbessert  
Beginnend mit -40%  
Steigernd um +10%  
Endet mit -0%

Sekundär 2: Verbessertes Schleichen  
Minimalabstand 4 m  
Steigernd um -1 m  
Endet mit 0 m

Sekundär 3: Verbesserter Schaden, 5 Sekunden nach dem Sichtbarwerden  
Beginnend mit +4 Bonusschaden  
Steigernd um +4 Bonusschaden  
Endet mit +20 Bonusschaden

Sekundär 4: Zusätzliche Tarndauer nach entdeckt werden (z.B. durch Angriff auf Gegner)  
Beginnend mit 1 Sekunde Dauer  
Steigernd um +1 Sekunde Dauer  
Endet mit 5 Sekunden Dauer



Die **Elfen Bogenschützin** ist eine Beschützerin der Natur, die aus dem Wald des Lebens aus einer Elfensiedlung stammt.

Sie kann perfekt mit Bögen jeglicher Art umgehen. Mit erledigt ihnen Gegner schon aus weiter Entfernung mühelos oder sie sendet einfach einen vernichtenden Pfeilregen in eine Gruppe von Feinden.

Durch ihre Verbindung zur Natur verfügt sie zusätzlich zu ihrem überragend schnellen Bewegungstempo über die Fähigkeit, Elementargeister aus ihrer Umgebung zu erschaffen, die sie beim Kampf unterstützen.

Ihre Schwächen liegen im Bereich des Nahkampfs, da sie eher wenig Schaden aushält und einige Schwächen mit schweren Waffen aufweist.

#### Attribute

Stärke: 40  
Geschicklichkeit: 80  
Geisteskraft: 50  
Konstitution: 30 -> HP: 160

#### Favorisierte Waffen

Bögen  
Lichtmagie  
Schwerter



#### Zielschuss

Schießt einen Pfeil zielgenau auf eine weite Entfernung genau in eine Schwachstelle des Gegners.

Dauer: 0 Sekunden  
Downtime: 30 Sekunden  
Reichweite: 30 m  
Ziele: 1 Gegner

**Wirkung:**  
Heranzoomen an das Ziel mit rechts klick (shift + rechts zoom wegzoomen), dann ganz normal Angreifen

**Primär:** Schadensbonus  
Beginnend mit +20 % Schaden  
Steigernd um +4 % Schaden  
Endet mit +100 % Schaden

**Sekundär 1:** Erhöhte Reichweite  
Beginnend mit +10 m  
Steigernd um +10 m  
Endet mit +50 m

**Sekundär 2:** Schadensbonus  
Beginnend mit +2 Schaden  
Steigernd um +2 Schaden  
Endet mit +10 Schaden

**Sekundär 3:** Rüstung ignorieren  
Beginnend mit -10 Rüstungsklasse  
Steigernd um -10 Rüstungsklasse  
Endet mit -50 Rüstungsklasse

**Sekundär 4:** Chance auf kritischen Treffer (Schaden x2)  
Beginnend mit 10 % Chance  
Steigernd um +10 %  
Endet mit 50 % Chance

#### Leichtfüßig (passiv)

Elfens sind von Natur aus eine flinke und geschickte Spezies, welche sich besonders in der Leichtigkeit ausdrückt, mit der sie selbst schwieriges Gelände durchqueren.

**Wirkung:**

**Primär:** erhöht Bewegungstempo  
Beginnend mit +10% Geschw.  
Steigernd um +2% Geschw.  
Endet mit +50% Geschw.

**Sekundär 1:** Ignorierung von schwierigem Gelände (Sümpfe, Sand etc.)  
Beginnend mit -10% Abzüge  
Steigernd um -10% Abzüge  
Endet mit -50% Abzüge

**Sekundär 2:** Ignorierung von Anhöhen  
Beginnend mit -10 % Abzüge  
Steigernd um -10 % Abzüge  
Endet mit -50 % Abzüge

**Sekundär 3:** Ausweichen von Angriffen  
Beginnend 5 % Chance  
Steigernd um +5 % Chance  
Endet mit 25 % Chance

**Sekundär 4:** Erhöhtes Angriffstempo  
Beginnend mit +5% Angriffstempo  
Steigernd um +5% Angriffstempo  
Endet mit +25% Angriffstempo

#### Elementargeister

Beschwört aus einem Element einen Elementargeist, der Gegner sofort angreift.

**Wasser:** getroffene Gegner pro Angriff: 1  
Angriffsduer: 0,5 Sekunden  
Schaden: 30

**Fernkampf**  
**Eis:** getroffene Gegner pro Angriff: 1  
Angriffsduer: 0,5 Sekunden  
Schaden: 30 Gegner eingefrosten

**Nahkampf**  
**Feuer:** getroffene Gegner pro Angriff: alle in 10 m Radius um das Elementar  
Angriffsduer: 0,75 Sekunden  
Schaden: 40

**Fernkampf**  
**Erde:** getroffene Gegner pro Angriff: 1  
Angriffsduer: 1 Sekunde  
Schaden: 100

**Nahkampf**  
Bewegungsgeschwindigkeit: 3,5 m / s

Dauer: 10 Sekunden  
Downtime: 120 Sekunden

Reichweite: 10 m

Ziele: Erde, Wasser, Eis oder Feuer

**Wirkung:**

**Primär:** Schaden des Geistes  
Beginnend mit 20% Schaden  
Steigernd um +4% Schaden  
Endet mit 100% Schaden

**Sekundär 1:** verbesserte Wassergeister  
Beginnend mit +2 Sekunden Dauer  
Steigernd um +2 Sekunden Dauer  
Endet mit +10 Sekunden Dauer

**Sekundär 2:** verbesserte Eisgeister  
Beginnend mit +2 Sekunden Dauer  
Steigernd um +2 Sekunden Dauer  
Endet mit +10 Sekunden Dauer

**Sekundär 3:** verbesserte Feuergeister  
Beginnend mit +2 Sekunden Dauer  
Steigernd um +2 Sekunden Dauer  
Endet mit +10 Sekunden Dauer

**Sekundär 4:** verbesserte Erdgeister  
Beginnend mit +2 Sekunden Dauer  
Steigernd um +2 Sekunden Dauer  
Endet mit +10 Sekunden Dauer



### Defensiv kämpfen

Der Zwerge Kleriker benutzt seinen Schild und Lichtmagie um sich in eine Kampfposition zu begeben in der er wirklich wahre Mengen an Schaden aushält.  
 Dauer: 30 Sekunden  
 Downtime: 60 Sekunden  
 Reichweite: -  
 Ziele: selbst  
 Sonstiges: -50% Bewegungsgeschwindigkeit

Wirkung:

Primär: Blockbonus steigt (Blockchance des Schildes wird erhöht)  
 Beginnend mit +20% Blockbonus des Schildes  
 Steigernd um +4% Blockbonus  
 Endet mit +100% Blockbonus

Sekundär 1: Verringerung der Abzüge auf Bewegungsgeschwindigkeit  
 Beginnend mit -40 % Geschwindigkeit  
 Steigernd um +10 % Geschwindigkeit  
 Endet mit -0 % Geschwindigkeit

Sekundär 2: Regeneration von Leben  
 Beginnend mit +1 HP / Sekunde  
 Steigernd um +1 HP / Sekunde  
 Endet mit +5 HP / Sekunde

Sekundär 3: Bonus von Lebenspunkten  
 Beginnend mit +20 HP  
 Steigernd um +20 HP  
 Endet mit +100 HP

Sekundär 4: Erhöhte Rüstungsklasse  
 Beginnend mit +4 Rüstungsklasse  
 Steigernd um +4 Rüstungsklasse  
 Endet mit +20 Rüstungsklasse

Der **Zwerg Kleriker** ist ein heiliger Krieger vom fernen gebirgigen Zwergenkontinent Lork.

Zwerge sind dafür bekannt, von Natur aus ziemlich robust zu sein und meisterhaft mit Schilden umgehen zu können, wodurch sie beim defensiven Kämpfen nur einen Bruchteil des Schadens nehmen, den sie sonst abbekommen würden. Weiterhin kann der Kleriker Feinde mit einem vernichtenden Schlag kurzerhand zerschmettern oder die Macht der Götter anrufen, um seinen Gegnern zu schaden und seinen Freunden zu helfen.

Der berühmte Riecher für Gold lässt den Zwerg wertvolle Gegenstände und Gold schon aus weiter Entfernung erschnüffeln.

Die Schwächen des Zwerges sind seine vergleichsweise langsame Geschwindigkeit und seine mangelnde Fähigkeit, gut mit Fernkampfwaffen umzugehen.

### Attribute

Stärke: 60  
 Geschicklichkeit: 30  
 Geisteskraft: 40  
 Konstitution: 70 -> HP: 240

### Favorisierte Waffen

Hämmer & Streitkolben  
 Lichtmagie  
 Schilde

### Schätze finden (passiv)

Durch die feine Nase des Zwerges kann dieser Gold und wertvolle Gegenstände schon auf weite Entfernung riechen. Dies ist auch bei der Auswahl von Gegenständen sehr nützlich, da der Zwerg hier stets die beste Qualität von Waren aussucht und sie daraufhin optimal einsetzt.

Wirkung:

Primär: Bonusgold  
 Beginnend mit +20% Gold  
 Steigernd um +4% Gold  
 Endet mit +100% Gold

Sekundär 1: Chance auf Aufspüren von verbrauchbaren Gegenständen  
 Beginnend mit +20 % Chance  
 Steigernd um +20 % Chance  
 Endet mit +100 % Chance

Sekundär 3: Bessere Qualität von Waffen  
 Beginnend mit +2 % Schaden  
 Steigernd um +2 % Schaden  
 Endet mit +10 % Schaden

Sekundär 2: Chance auf Aufspüren von anlegbaren Gegenständen  
 Beginnend mit +20% Chance  
 Steigernd um +20% Chance  
 Endet mit +100% Chance

Sekundär 4: Bessere Qualität v. Rüstungen  
 Beginnend mit +1 Rüstungsklasse  
 Steigernd um +1 Rüstungsklasse  
 Endet mit +5 Rüstungsklasse

### Vernichtender Schlag

Der Kleriker zerschmettert mit einem wahrhaft vernichtenden Schlag die Rüstung und die Knochen des Gegners.

Dauer: 0 Sekunden  
 Downtime: 30 Sekunden  
 Reichweite: Nahkampf  
 Ziele: 1 Gegner

Wirkung:

Primär: Bonusschaden  
 Beginnend mit +40% Schaden  
 Steigernd um +8% Schaden  
 Endet mit +200% Schaden

Sekundär 1: Betäubend  
 Beginnend mit 1 Sekunde Dauer  
 Steigernd um +1 Sekunde Dauer  
 Endet mit 5 Sekunden Dauer

Sekundär 2: Bonusschaden  
 Beginnend mit +4 Schaden  
 Steigernd um +4 Schaden  
 Endet mit +20 Schaden

Sekundär 3: Chance auf kritischen Treffer (Schaden x2)  
 Beginnend mit 15 % Chance  
 Steigernd um +15 % Chance  
 Endet mit 75 % Chance

Sekundär 4: Rüstungsdurchschlagend  
 Beginnend mit -10 Gegnerrüstung  
 Steigernd um -10 Gegnerrüstung  
 Endet mit -50 Gegnerrüstung

### Macht der Götter

Lässt den Kleriker die Kraft der Götter anrufen, um Feinde zu zerstören und Freunde zu stärken.

Dauer: 60 Sekunden (Wirkung)  
 Downtime: 120 Sekunden  
 Reichweite: 10 m Radius  
 Ziele: alle in Reichweite

Wirkung:

Primär: Heiliger Schaden (kein Rüstungsschutz)  
 Beginnend mit 20 Heiliger Schaden  
 Steigernd um +8 Heiliger Schaden  
 Endet mit 100 Heiliger Schaden

Sekundär 1: Verlangsamt  
 Beginnend mit -10 % Geschwindigkeit  
 Steigernd um -10 % Geschwindigkeit  
 Endet mit -50 % Geschwindigkeit

Sekundär 2: Erhöhter Reichweite  
 Beginnend mit +2 m  
 Steigernd um +2 m  
 Endet mit +10 m

Sekundär 3: Bonustrefferpunkte (Verbündete)  
 Beginnend mit +10 Trefferpunkte  
 Steigernd um +10 Trefferpunkte  
 Endet mit +50 Trefferpunkte

Sekundär 4: Senkung der Rüstungsklasse  
 Beginnend mit -5 Rüstungsklasse  
 Steigernd um -5 Rüstungsklasse  
 Endet mit -25 Rüstungsklasse



Der **Xylanthen Magier** ist ein Pflanzenwesen, welches aus den Dschungeln des Kontinents Xyr stammt und sich aufgemacht hat um die Natur Noghals zu verteidigen.

Er kann meisterhaft mit Natur und Magie umgehen und seine Fähigkeit Zauber sprüche zu wirken ist auf ganz Noghal unübertraffen. Wenn er auf Feinde der Natur trifft lässt er Wurzeln und Ranken aus seinem Körper schießen um diese erst festzuhalten und sie dann mit Zauber sprüchen zu besiegen. Weiterhin kann er mit den Pflanzen in seiner Umgebung in eine Symbiose gehen oder sich in einen Chamäleonartigen Zustand begeben, um sich gegen Angriffe besser zu schützen. Seine Schwächen bestehen hauptsächlich im normalen Kampf mit Waffen und der mangelnden Fähigkeit viel Schaden auszuhalten.

#### Attribute

Stärke: 30  
Geschicklichkeit: 50  
Geisteskraft: 80  
Konstitution: 40  
-> HP: 180

#### Favorisierte Waffen

Elementarmagie  
Naturmagie  
Kampfstäbe



XYLANTH - MAGIE

#### Kraft der Natur

Der Xylanthen Magier lässt Wurzel und Ranken aus seinem Körper schießen, die Feinde verletzen und später sogar festhalten.

Dauer: 0 Sekunden  
Downtime: 45 Sekunden  
Reichweite: 10 m  
Ziele: alle in einem Radius von 5 Metern

#### Wirkung:

Primär: Verursacht Schaden  
Beginnend mit 40 Schaden  
Steigernd um +8 Schaden  
Endet mit 200 Schaden

Sekundär 1: Erhöhte Reichweite  
Beginnend mit + 4 m Reichweite  
Steigernd um + 4 m Reichweite  
Endet mit + 20 m Reichweite

Sekundär 2: Festhalten  
Beginnend mit 5 Sek. Dauer  
Steigernd um +5 Sek. Dauer  
Endet mit 25 Sek. Dauer

Sekundär 3: Erhöhter Wirkungsradius  
Beginnend mit + 1 m Radius  
Steigernd um + 1 m Radius  
Endet mit + 5 Radius

Sekundär 4: Verursacht Giftschaden, 5 Sek.  
Dauer  
Beginnend mit 2 Schaden / Sekunde  
Steigernd um + 2 Schaden / Sekunde  
Endet mit 10 Schaden / Sekunde

#### Rächer der Natur

Lässt die Rinde des Xylanthen zu einer Art Chamäleonhaut mutieren, die tarnend wirkt und mit spitzen Stacheln und einer zauberabweisenden Oberfläche bestückt ist.

Dauer: 30 Sekunden  
Downtime: 90 Sekunden  
Reichweite: -  
Ziele: selbst

#### Wirkung:

Primär: Chance auf Ausweichen von Angriffen  
Beginnend mit + 10% Wahrscheinlichkeit  
Steigernd um + 2 % Wahrscheinlichkeit  
Endet mit + 50 % Wahrscheinlichkeit

Sekundär 1: Bewegungstempo verbessert  
Beginnend mit + 5 %  
Steigernd um + 5 %  
Endet mit + 25 %

Sekundär 2: Schaden im Nahkampf wird zurückgeworfen  
Beginnend mit +5 % des Schadens wird zurückgeworfen  
Steigernd um + 5 % des Schadens wird zurückgeworfen  
Endet mit + 25 % des Schadens wird zurückgeworfen

Sekundär 3: Schaden auf Fernkampfgegner, die den Charakter treffen  
Beginnend mit + 2 Giftschaden  
Steigernd um + 2 Giftschaden  
Endet mit + 10 Giftschaden

Sekundär 4: Chance auf Zurückschleudern von Zauber sprüchen  
Beginnend mit +5 % Chance  
Steigernd um + 5 % Chance  
Endet mit + 25 % Chance

#### Astrale Verbindung (passiv)

Der Xylanthen Magier hat gelernt die astralen Energien die für Zauber notwendig sind nahezu perfekt zu kanalisieren. Dadurch sind seine Zauber effektiver als die jedes anderen Magiers.

#### Wirkung:

Primär: erhöhte Zauber geschwindigkeit  
Beginnend mit + 10% Zauber geschwindigkeit  
Steigernd um + 1% Zauber geschwindigkeit  
Endet mit + 30 % Zauber geschwindigkeit

Sekundär 1: größere Reichweite der Zauber sprüche  
Beginnend mit + 2 m  
Steigernd um + 2 m  
Endet mit + 10 m Reichweite

Sekundär 2: größere Flächenwirkung für Flächensprüche  
Beginnend mit +1 m  
Steigernd um + 1 m  
Endet mit + 5 m

Sekundär 3: Erhöhte Effektivität von Zauber sprüchen (Schaden oder Dauer, je nach Spruch)  
Beginnend mit + 2 % Wirkung  
Steigernd um + 2 % Wirkung  
Endet mit + 10 % Wirkung

Sekundär 4: Chance auf Doppelte Zauber wirkung (Schaden oder Dauer)  
Beginnend mit 5 % Chance  
Steigernd um + 5 % Chance  
Endet mit 25 % Chance

#### Symbiose

Der Xylanth schafft eine Verbindung zwischen sich, der Natur und später auch seine Alliierten um dadurch an Kraft zu gewinnen und die Natur besser schützen zu können.

Dauer: 30 Sekunden  
Downtime: 120 Sekunden  
Reichweite: 10 m Radius (siehe Text)  
Ziele: selbst + Verbündete (siehe Text)

#### Wirkung:

Primär: Trefferpunkte erhöhen sich  
Beginnend mit +20 Trefferpunkte  
Steigernd um + 4 Trefferpunkt  
Endet mit + 100 Trefferpunkte

Sekundär 1 Rüstungsklassenbonus  
Beginnend mit + 2 Rüstungsklasse  
Steigernd um + 2 Rüstungsklasse  
Endet mit + 10 Rüstungsklasse

Sekundär 2: Trefferpunktregeneration  
Beginnend mit + 2 HP / Sekunde  
Steigernd um + 2 HP / Sekunde  
Endet mit + 10 HP / Sekunde

Sekundär 3: Ausweichenbonus  
Beginnend mit + 5 % Chance  
Steigernd um + 5 % Chance  
Endet mit + 25 % Chance

Sekundär 4: Mehrere Ziele (in 10 m Radius)  
Beginnend mit + 1 Allieter  
Steigernd um + 1 Allieter  
Endet mit + 5 Allierte



## 2.4 Kampf

Beim Kampf gilt es vor allem Gefahren rechtzeitig zu erkennen und sich vorher eine gute Taktik zurechtzulegen.

Hier kommen vor allem die Spezialfähigkeiten des Charakters in Frage. Diese verfügen nach ihrem Einsatz über eine Downtime die aussagt, wie lange es dauert bis ein erneuter Einsatz einer Spezialfähigkeit möglich ist.

So kann es hilfreich sein geschickt getimte Angriffe in eine Gegnermasse auszuüben und sich dazwischen wieder zu erholen, um danach erneut eine der Spezialfähigkeiten einzusetzen.

Befindet man sich im Kampf hat man verschiedenen Angriffen auszuweichen (durch rechtzeitiges zur Seite Springen oder Bewegen).

Einmal unterteilen sich die Attacken der Gegner in

### Nahkampfangriffe

diese haben eine Reichweite von ca. 1 m und verursachen hohen Schaden

### Fernkampfangriffe

diese haben eine Reichweite von 8 m bis 25 m und verursachen mittleren Schaden

### Zauber & Spezialattacken

diese haben varierende Reichweiten und Wirkungen

Diese Attacken sind dann entweder

### Direktattacken

Die Standardform der Attacke, bei der das Ausweichen des Angriffs am einfachsten fällt

### Radiusattacken

Diese Attacken haben einen bestimmten Wirkradius; das Ausweichen fällt deutlich schwerer

### Schadensarten:

Folgende Schadensarten existieren:

#### Physischer Schaden:

Rüstung wirkt vollständig

#### Feuer- und Blitzschaden:

zählt als physischer Schaden

#### Kälteschaden:

Rüstung wirkt vollständig; zusätzlich wird der Getroffene auf 75 % Bewegungs- und Angriffsgeschwindigkeit verlangsamt, für Grundschaden / 10 Sekunden

### Kegelattacken

Diese Attacken verursachen ihre Wirkung in einem Dreieck mit einer bestimmten Winkelöffnung und einer bestimmten Länge; diesen Attacken ist sehr schwer zu entgehen, nur seitliches Ausweichen hilft hier oder der Einsatz von Fernkampfwaffen

Trifft ein Angriff doch, so bestehen 2 Möglichkeiten, dass der Treffer nicht gewertet wird:

- 1.) Es wird überprüft ob der Charakter doch noch rechtzeitig ausweichen konnte (Probe auf Ausweichen)
- 2.) Es wird überprüft ob der Charakter den Angriff abblocken konnte (Probe auf Blocken)

Wird der Treffer gewertet, so betrifft die Wirkung den Charakter. Beinhaltet diese Wirkung Schadenspunkte, so wird der resultierende Schaden wie folgt berechnet.

$$\text{Resultierender Schaden} = (100 - \text{RK})/100 * \text{Schaden}$$

Der Schaden wird also umso mehr vermindert, je höher die Rüstungsklasse ist.

Bei 30 RK würde der Schaden um 30 % vermindert werden.

Es gibt sowohl beim Spieler als auch bei Monstern 2 mögliche Trefferzonen.

- 1.) Standardtrefferzone - die normale Torsorüstung wird gewertet und der Schaden wird wie gewohnt berechnet
- 2.) Kopftrefferzone – kann nur von Direktattacken getroffen werden; beim wird hier die Kopfrüstung (Helm) verwendet, bei Monstern wird der resultierende Schaden um 50% erhöht.

#### Heiliger / Unheiliger Schaden:

Rüstungsklasse wird halbiert

#### Vampirischer Schaden:

Rüstungsklasse wird halbiert; der Verursacher des Schadens wird um den Betrag des resultierenden Schadens geheilt

#### Giftschaden:

Rüstung wird ignoriert



### 3. Gegenstände

#### 3.1. Waffen, Rüstungen und Zaubersprüche

Dieses Kapitel befasst sich mit der Übersicht aller ausrüstbaren Gegenstandstypen, die im Spiel erhältlich sind.

Ein Charakter kann dabei folgende Gegenstände tragen:

- 1 Rüstung
- 1 Helm
- 1 Paar Stiefel
- 2 Ringe
- 1 Amulett
- 4 \* Einhandwaffe + Einhandwaffe **oder** Einhandwaffe + Schild **oder** Zweihandwaffe **oder** Zauberkristall

Anmerkung zu Gegenstandspreisen: Diese Preise gelten für den Kauf eines Gegenstandes. Beim Verkauf erhält man die Hälfte des Marktpreises in Goldstücken.

#### Nahkampfwaffen

##### Dolche & Kurzschwerter (Geschicklichkeit)

Angriffszeit in Sekunden: 0.6

Stichdolch	Preis: 90 Gold
Schaden: 14 - 22	
Krummdolch	260 Gold
Schaden: 19 - 29	
Kurzschwert	510 Gold
Schaden: 24 - 36	
Langdolch	850 Gold
Schaden: 29 - 43	
Kurzklinge	1280 Gold
Schaden: 34 - 50	
Runendolch	1790 Gold
Schaden: 38 - 58	
Stoßschwert	2380 Gold
Schaden: 43 - 65	
Kristalldolch	3060 Gold
Schaden: 48 - 72	

##### Schwerter, einhändig (Stärke)

Angriffszeit in Sekunden: 0.9

Langschwert	Preis: 110 Gold
Schaden: 20 - 34	
Krummsäbel	420 Gold
Schaden: 30 - 50	
Justiziarschwert	950 Gold
Schaden: 39 - 65	
Ritterschwert	1680 Gold
Schaden: 49 - 81	
Runenklinge	2630 Gold
Schaden: 58 - 97	
Kristallschwert	3780 Gold
Schaden: 68 - 113	

##### Schwerter, zweihändig (Stärke)

Angriffszeit in Sekunden: 1.2

Bastardschwert	Preis: 150 Gold
Schaden: 41 - 68	
Bihänder	580 Gold
Schaden: 59 - 99	
Großschwert	1310 Gold
Schaden: 78 - 131	
Kriegsschwert	2320 Gold
Schaden: 97 - 162	
Heldenschwert	3630 Gold
Schaden: 116 - 194	

##### Tar'Nogh-Schwert

Schaden: 135 - 225

5220 Gold

##### Äxte & Stangenwaffen, einhändig (Stärke)

Angriffszeit in Sekunden: 1

Kriegsbeil	Preis: 100 Gold
Schaden: 18 - 42	
Kampfaxt	390 Gold
Schaden: 26 - 62	
Reißeraxt	880 Gold
Schaden: 35 - 81	
Sturmklinge	1570 Gold
Schaden: 43 - 101	
Berserkeraxt	2450 Gold
Schaden: 52 - 120	
Tar'Nogh-Axt	3530 Gold
Schaden: 60 - 140	

##### Äxte & Stangenwaffen, zweihändig (Stärke)

Angriffszeit in Sekunden: 1.4

Großaxt	Preis: 140 Gold
Schaden: 38 - 88	
Hellebarde	560 Gold
Schaden: 55 - 129	
Sturmsense	1260 Gold
Schaden: 73 - 171	
Runenaxt	2320 Gold
Schaden: 91 - 212	
Schlachtenwüter Axt	3500 Gold
Schaden: 108 - 253	
Kristallaxt	5040 Gold
Schaden: 126 - 294	

##### Hämmer & Streitkolben, einhändig (Stärke)

Angriffszeit in Sekunden: 1.1

Keule	Preis: 110 Gold
Schaden: 17 - 50	
Schmiedehammer	440 Gold
Schaden: 24 - 73	
Streitkolben	990 Gold
Schaden: 32 - 96	
Kriegshammer	1760 Gold
Schaden: 40 - 119	
Schwerer Streitkolben	2750 Gold
Schaden: 47 - 142	
Tar'Nogh-Hammer	3960 Gold
Schaden: 55 - 165	



### Hämmer & Streitkolben, zweihändig (Stärke)

Angriffszeit in Sekunden: 1.5

#### Große Keule

Schaden: 34 - 101

Preis: 160 Gold

#### Großer Kampfhammer

Schaden: 50 - 149

620 Gold

#### Schlachtenflegel

Schaden: 65 - 196

1400 Gold

#### Runenhammer

Schaden: 81 - 243

2480 Gold

#### Schlachtenhammer

Schaden: 97 - 290

3880 Gold

#### Kristallhammer

Schaden: 113 - 338

5580 Gold

### Kampfstäbe (Geschicklichkeit)

Angriffszeit in Sekunden: 1

#### Holzstab

Schaden: 32 - 59

Preis: 140 Gold

#### Verstärkter Stab

Schaden: 42 - 78

410 Gold

#### Naginata

Schaden: 53 - 98

810 Gold

#### Stachelbesetzter Stab

Schaden: 42 - 117

1350 Gold

#### Schwarzholz Kampfstab

Schaden: 74 - 137

2030 Gold

#### Kriegsstab

Schaden: 84 - 156

2840 Gold

#### Schlachtenstab

Schaden: 95 - 176

3780 Gold

#### Kristallstab

Schaden: 105 - 195

4860 Gold

### Fernkampfwaffen

### Bögen, Reichweite 25 m (Geschicklichkeit)

Angriffszeit in Sekunden: 1.4

#### Kurzbogen

Schaden: 21 - 38

Preis: 130 Gold

#### Langbogen

Schaden: 27 - 51

400 Gold

#### Komposit Kurzbogen

Schaden: 34 - 64

790 Gold

#### Komposit Langbogen

Schaden: 41 - 76

1320 Gold

#### Jagdbogen

Schaden: 48 - 89

1980 Gold

#### Kriegerbogen

Schaden: 55 - 102

2770 Gold

#### Runenbogen

Schaden: 62 - 115

3700 Gold

#### Kristallbogen

Schaden: 69 - 127

4750 Gold

### Armbrüste, Reichweite 20 m (Geschicklichkeit)

Angriffszeit in Sekunden: 1.8

#### Leichte Armbrust

Schaden: 30 - 45

Preis 130 Gold

#### Leichte Kompositarmbrust

Schaden: 40 - 60

390 Gold

#### Schwere Armbrust

Schaden: 50 - 76

780 Gold

### Kriegsarmbrust

Schaden: 60 - 91

1300 Gold

#### Repetierarmbrust

Schaden: 71 - 106

1950 Gold

#### Schwere Repetierarmbrust

Schaden: 81 - 121

2730 Gold

#### Sturmarmbrust

Schaden: 91 - 136

3640 Gold

#### Tar'Nogh-Armbrust

Schaden: 101 - 151

4680 Gold

### Wurfwaffen, Reichweite 10 m (Stärke)

Angriffszeit in Sekunden: 1.6

#### Wurfstern

Schaden: 20 - 47

Preis: 130 Gold

#### Wurfpfeil

Schaden: 27 - 63

380 Gold

#### Wurfmesser

Schaden: 34 - 78

760 Gold

#### Wurfaxt

Schaden: 40 - 94

1260 Gold

#### Wurfspeer

Schaden: 47 - 110

1890 Gold

#### Kriegswurfaxt

Schaden: 54 - 125

2650 Gold

#### Kriegswurfspeer

Schaden: 60 - 141

3530 Gold

#### Kristallspeer

Schaden: 67 - 157

4540 Gold

### Rüstungen

#### Lederrüstung

Rüstungsklasse: 10

Preis: 600 Gold

#### Beschlagene Lederrüstung

Rüstungsklasse: 20

1400 Gold

#### Kettenhemd

Rüstungsklasse: 30

3000 Gold

#### Schuppenrüstung

Rüstungsklasse: 40

5400 Gold

#### Plattenrüstung

Rüstungsklasse: 50

8300 Gold

#### Ritterrüstung

Rüstungsklasse: 60

12600 Gold

### Helme

#### Lederhelm

Rüstungsklasse: 10

Preis: 300 Gold

#### Kettenhaube

Rüstungsklasse: 20

1000 Gold

#### Plattenhelm

Rüstungsklasse: 30

2800 Gold

#### Ritterhelm

Rüstungsklasse: 40

5000 Gold

### Schilde

#### Buckler

Blockchance in %: 10

Preis: 400 Gold

#### Drachenschild

Blockchance in %: 20

2000 Gold

#### Turmschild

Blockchance in %: 30

6400 Gold



Modifikationen von Bewegungsgeschwindigkeiten bei Schuhen und Stiefeln in %:

#### Keine Stiefel (Barfuss)

Normales Gelände	-10
Wald	-30
Sumpf	-60
Wüste	-40
Gebirge	-40
Schnee	-40
Wasser	-40

Preis: 0 Gold

#### Gebirgsstiefel

Normales Gelände	0
Wald	-20
Sumpf	-50
Wüste	-30
Gebirge	-20
Schnee	-20
Wasser	-30

Preis: 600 Gold

#### Wanderstiefel

Normales Gelände	0
Wald	-20
Sumpf	-50
Wüste	-30
Gebirge	-30
Schnee	-30
Wasser	-30

Preis: 200 Gold

#### Kundschafterstiefel

Normales Gelände	0
Wald	-10
Sumpf	-40
Wüste	-20
Gebirge	-20
Schnee	-20
Wasser	-20

Preis: 1100 Gold

#### Abenteurerstiefel

Normales Gelände	0
Wald	-10
Sumpf	-40
Wüste	-20
Gebirge	-30
Schnee	-30
Wasser	-30

Preis: 350 Gold

#### Ringe und Amulette

##### Ring

Preis: 100 Gold  
Preis: 150 Gold

#### Zaubersprüche

##### Lichtmagie

###### Kleinere Heilung

Preis: 200 Gold

Heilung von 10 TP eines Ziels	
Reichweite	selbst / 10 m
Dauer	augenblicklich
Zauberzeit	0.5 Sekunden

###### Segen

Preis: 300 Gold

+10% Bewegungsgeschwindigkeit / +10% Angriffsge-	
schwindigkeit und +10 TP	
Reichweite	selbst / 10 m
Dauer	45 Sekunden
Zauberzeit	4 Sekunden

###### Heiliges Licht

Preis: 500 Gold

Verursacht 20 Heiligen Schaden auf einen Gegner	
Reichweite	20 m
Dauer	augenblicklich
Zauberzeit	1 Sekunde

###### Kreis der Heilung

Preis: 800 Gold

Heilung von 20 TP auf alle Alliierte im Radius	
Reichweite	10 m Radius
Dauer	augenblicklich
Zauberzeit	1 Sekunde

###### Göttliche Beihilfe

Preis: 1200 Gold

+20% Bewegungsgeschwindigkeit / +20% Angriffsge-	
schwindigkeit und +20 TP	
Reichweite	selbst / 10 m
Dauer	45 Sekunden
Zauberzeit	4 Sekunden

###### Heiliges Wort

Preis: 1700 Gold

Verursacht 45 Heiligen Schaden auf einen Gegner	
Reichweite	20 m
Dauer	augenblicklich
Zauberzeit	1.5 Sekunden

#### Genesung

Preis: 2300 Gold

Vollständige Heilung eines Ziels, negative Sprüche werden entfernt	
Reichweite	selbst / 10 m
Dauer	augenblicklich
Zauberzeit	6 Sekunden

#### Göttliche Macht

Preis: 3000 Gold

+30% Bewegungsgeschwindigkeit / +30 % Angriffsge-	
schwindigkeit und +30 TP	
Reichweite	selbst / 10 m
Dauer	augenblicklich
Zauberzeit	4 Sekunden

#### Sonnenstrahl

Preis: 3800 Gold

Verursacht 80 Heiligen Schaden auf einen Gegner	
Reichweite	25 m
Dauer	augenblicklich
Zauberzeit	2 Sekunden

#### Massengenesung

Preis: 4700 Gold

Vollständige Heilung aller Alliierten im Radius, negative Sprüche werden entfernt	
Reichweite	10 m Radius
Dauer	augenblicklich
Zauberzeit	7.2 Sekunden

#### Heiliger Avatar

Preis: 5700 Gold

+40% Bewegungsgeschwindigkeit / +40% Angriffsge-	
schwindigkeit und +40 TP	
Reichweite	selbst / 10 m
Dauer	45 Sekunden
Zauberzeit	4 Sekunden

#### Zorn der Götter

Preis: 6800 Gold

Verursacht 150 Heiligen Schaden auf einen Gegner	
Reichweite	25 m
Dauer	augenblicklich
Zauberzeit	3 Sekunden



## Schattenmagie

### Nebel

Senkung der Sichtweite des Gegners auf 8 m, Senkung seiner Bewegung auf 80%, Ausweichenmodifikator -10%	
Reichweite	30 m, 10 m Radius
Dauer	1 Minute
Zauberzeit	6 Sekunden

Preis: 200 Gold

### Schatten der Nacht

Senkung der Sichtweite des Gegners auf 4 m, Senkung seiner Bewegung auf 40%, Ausweichenmodifikator -30%	
Reichweite	30 m, 10 m Radius
Dauer	1 Minute
Zauberzeit	6 Sekunden

Preis: 2300 Gold

### Vampirgriff

Verursacht 13 Vampirischen Schaden	
Reichweite	15 m
Dauer	augenblicklich
Zauberzeit	1 Sekunde

Preis: 300 Gold

### Strahl des Schattens

Verursacht 52 Vampirischen Schaden	
Reichweite	15 m
Dauer	augenblicklich
Zauberzeit	2 Sekunden

Preis: 3000 Gold

### Fluch der Dämmerung

Senkung der Angriffsgeschwindigkeit um 10%, Senkung der Rüstungsklasse um 15	
Reichweite	12 m
Dauer	30 Sekunden
Zauberzeit	4 Sekunden

Preis: 500 Gold

### Fluch der Dunkelheit

Senkung der Angriffsgeschwindigkeit um 30%, Senkung der Rüstungsklasse um 45	
Reichweite	12 m
Dauer	augenblicklich
Zauberzeit	4 Sekunden

Preis: 3800 Gold

### Dunkelheit

Senkung der Sichtweite des Gegners auf 6 m, Senkung seiner Bewegung auf 60%, Ausweichenmodifikator -20%	
Reichweite	30 m, 10 m Radius
Dauer	1 Minute
Zauberzeit	6 Sekunden

Preis: 800 Gold

### Nebel des Todes

Senkung der Sichtweite des Gegners auf 2 m, Senkung seiner Bewegung auf 20%, Ausweichenmodifikator -40%	
Reichweite	30 m, 10 m Radius
Dauer	1 Minute
Zauberzeit	6 Sekunden

Preis: 4700 Gold

### Finger des Todes

Verursacht 30 Vampirischen Schaden	
Reichweite	15 m
Dauer	augenblicklich
Zauberzeit	1.5 Sekunden

Preis: 1200 Gold

### Strudel der Nacht

Verursacht 100 Vampirischen Schaden	
Reichweite	15 m
Dauer	augenblicklich
Zauberzeit	3 Sekunden

Preis: 5700 Gold

### Fluch des Schattens

Senkung der Angriffsgeschwindigkeit um 20%, Senkung der Rüstungsklasse um 30	
Reichweite	12 m
Dauer	augenblicklich
Zauberzeit	4 Sekunden

Preis: 1700 Gold

### Fluch des Todes

Senkung der Angriffsgeschwindigkeit um 40%, Senkung der Rüstungsklasse um 60	
Reichweite	12 m
Dauer	augenblicklich
Zauberzeit	4 Sekunden

Preis: 6800 Gold

## Naturmagie

### Wurzelwuchs

Verursacht 25 Giftschaden, Gegner sind 5 Sekunden lang festgehalten	
Reichweite	18 m, 6 m Radius
Dauer	augenblicklich
Zauberzeit	6.2 Sekunden

Preis: 200 Gold

### Kraft des Bären

+60 TP, +50% Schaden	
Reichweite	selbst / 10 m
Dauer	1 Minute
Zauberzeit	3 Sekunden

Preis: 1200 Gold

### Kraft des Wolfes

+30 TP, +25% Schaden	
Reichweite	selbst / 10 m
Dauer	1 Minute
Zauberzeit	3 Sekunden

Preis: 300 Gold

### Ruf des Geisterbärs

Beschwörung eines Geisterbären	
Reichweite	5 m
Dauer	2 Minuten
Zauberzeit	10 Sekunden

Preis: 1700 Gold

### Ruf des Geisterwolfs

Beschwörung eines Geisterwolfs	
Reichweite	5 m
Dauer	2 Minuten
Zauberzeit	10 Sekunden

Preis: 500 Gold

### Dornenschuh

Verursacht 75 Giftschaden, Gegner sind 5 Sekunden lang festgehalten	
Reichweite	18 m, 6 m Radius
Dauer	augenblicklich
Zauberzeit	6.2 Sekunden

Preis: 2300 Gold

### Dornengestrüpp

Verursacht 50 Giftschaden, Gegner sind 5 Sekunden lang festgehalten	
Reichweite	18 m, 6 m Radius
Dauer	augenblicklich
Zauberzeit	6.2 Sekunden

Preis: 800 Gold

### Kraft des Tigers

+90 TP, +75% Schaden	
Reichweite	selbst / 10 m
Dauer	1 Minute
Zauberzeit	3 Sekunden

Preis: 3000 Gold

**Ruf des Geistertigers**

Preis: 3800 Gold

Beschwörung eines Geistertigers

Reichweite 5 m  
Dauer 2 Minuten  
Zauberzeit 10 Sekunden

**Wuchs des Urwaldes**

Preis: 4700 Gold

Verursacht 100 Giftschaden, Gegner sind 5 Sekunden lang festgehalten

Reichweite 18 m, 6 m Radius  
Dauer augenblicklich  
Zauberzeit 6.2 Sekunden

**Kraft des Löwen**

Preis: 5700 Gold

+120 TP, +100% Schaden

Reichweite selbst / 10 m  
Dauer 1 Minute  
Zauberzeit 3 Sekunden

**Ruf des Geisterlöwen**

Preis: 6800 Gold

Beschwörung eines Geisterlöwen

Reichweite 5 m  
Dauer 2 Minuten  
Zauberzeit 10 Sekunden

**Elementarmagie****Blitzschild**

Preis: 200 Gold

verursacht 10 Blitzschaden für jeden erhaltenen Nahkampftreffer am Gegner

Reichweite selbst, 10 m  
Dauer 30 Sekunden  
Zauberzeit 4 Sekunden

**Feuerbolzen**

Preis: 300 Gold

verursacht 30 Feuerschaden in einem Radius von 5 m

Reichweite 20 m  
Dauer augenblicklich  
Zauberzeit 1.5 Sekunden

**Kältestrahl**

Preis: 500 Gold

verursacht 30 Kälteschaden auf einen Gegner

Reichweite 25 m  
Dauer augenblicklich  
Zauberzeit 1 Sekunde

**Statikfeld**

Preis: 800 Gold

verursacht 30 Blitzschaden / 5 Sekunden auf alle Gegner in 7 m Radius

Reichweite selbst, 10 m  
Dauer 30 Sekunden  
Zauberzeit 6 Sekunden

**Feuerball**

Preis: 1200 Gold

verursacht 75 Feuerschaden in einem Radius von 6 m

Reichweite 20 m  
Dauer augenblicklich  
Zauberzeit 2.5 Sekunden

**Frothauch**

Preis: 1700 Gold

verursacht 45 Kälteschaden auf alle Gegner in einem 60° Kegel

Reichweite 10 m  
Dauer augenblicklich  
Zauberzeit 2 Sekunden

**Blitzsphäre**

Preis: 2300 Gold

verursacht 20 Blitzschaden für jeden erhaltenen Nahkampftreffer am Gegner, Dauer 30 Sekunden

Reichweite selbst, 10 m  
Dauer 30 Sekunden  
Zauberzeit 8 Sekunden

**Infernoball**

Preis: 3000 Gold

verursacht 160 Feuerschaden in einem Radius von 7 m

Reichweite 25 m  
Dauer augenblicklich  
Zauberzeit 4 Sekunden

**Schneesturm**

Preis: 3800 Gold

verursacht 90 Kälteschaden auf alle Gegner in einem 90° Kegel

Reichweite 15 m  
Dauer augenblicklich  
Zauberzeit 3 Sekunden

**Gewitter**

Preis: 4700 Gold

verursacht 30 Blitzschaden / 5 Sekunden auf alle Gegner in 10 m Radius, Dauer 30 Sekunden

Reichweite selbst, 10 m  
Dauer 30 Sekunden  
Zauberzeit 10 Sekunden

**Meteorschwarm**

Preis: 5700 Gold

verursacht 300 Feuerschaden in einem Radius von 7 m

Reichweite 25 m  
Dauer augenblicklich  
Zauberzeit 6 Sekunden

**Arktisches Inferno**

Preis: 6800 Gold

verursacht 150 Kälteschaden auf alle Gegner in einem 120° Kegel

Reichweite 15 m  
Dauer augenblicklich  
Zauberzeit 4 Sekunden



### 3.2 Verzauberungen

Auf jedem ausrüstbaren Gegenstand (siehe 3.1.) können zusätzlich noch Verzauberungen liegen, die den Gegenstand weiter verbessern.

#### *Verzauberungen von Waffen*

##### brennend

die Waffe verursacht bei jedem Treffer zusätzlich Feuerschaden

schwach	+20 Feuerschaden	Preis: 500 Gold
leicht	+40 Feuerschaden	1000 Gold
mittel	+60 Feuerschaden	2000 Gold
stark	+80 Feuerschaden	4000 Gold

##### elektrisch

die Waffe verursacht bei jedem Treffer zusätzlich Blitzschaden

schwach	+20 Blitzschaden	Preis: 500 Gold
leicht	+40 Blitzschaden	1000 Gold
mittel	+60 Blitzschaden	2000 Gold
stark	+80 Blitzschaden	4000 Gold

##### heilig

die Waffe verursacht bei jedem Treffer zusätzlich Heiligen Schaden

schwach	+20 Heiligen Schaden	Preis: 1000 Gold
leicht	+40 Heiligen Schaden	2000 Gold
mittel	+60 Heiligen Schaden	4000 Gold
stark	+80 Heiligen Schaden	8000 Gold

##### frostig

die Waffe verursacht bei jedem Treffer zusätzlich Kälteschaden

schwach	+20 Kälteschaden	Preis: 1000 Gold
leicht	+40 Kälteschaden	2000 Gold
mittel	+60 Kälteschaden	4000 Gold
stark	+80 Kälteschaden	8000 Gold

##### giftig

die Waffe verursacht bei jedem Treffer zusätzlich Giftschaden

schwach	+20 Giftschaden	Preis: 2000 Gold
leicht	+40 Giftschaden	4000 Gold
mittel	+60 Giftschaden	8000 Gold
stark	+80 Giftschaden	16000 Gold

##### lähmend

die Waffe hat bei jedem Treffer eine lähmende Wirkung auf den Gegner

schwach	-20% Bewegung und Angriff, Dauer 2 Sekunden	Preis: 2000 Gold
leicht	-40% Bewegung und Angriff, Dauer 3 Sekunden	4000 Gold
mittel	-60% Bewegung und Angriff, Dauer 4 Sekunden	8000 Gold
stark	-80% Bewegung und Angriff, Dauer 5 Sekunden	16000 Gold

##### vampirisch

die Waffe verursacht bei jedem Treffer zusätzlich Vampirischen Schaden

schwach	+10 Vampirischen Schaden	Preis: 2000 Gold
leicht	+20 Vampirischen Schaden	4000 Gold
mittel	+30 Vampirischen Schaden	8000 Gold
stark	+40 Vampirischen Schaden	16000 Gold

#### *Verzauberungen von Tar'Nogh-Kristallen*

##### arcano vastus

Reichweite des Zauberspruchs wird verbessert

schwach	+5 m Reichweite	Preis: 500 Gold
leicht	+10 m Reichweite	1000 Gold
mittel	+15 m Reichweite	2000 Gold
stark	+20 m Reichweite	4000 Gold

##### arcano grandus

Wirkungsradius des Zauberspruchs wird verbessert

schwach	+2.5 m Reichweite	Preis: 500 Gold
leicht	+5 m Reichweite	1000 Gold
mittel	+7.5 m Reichweite	2000 Gold
stark	+10 m Reichweite	4000 Gold



### **arcano destructere**

Schaden des Zauberspruchs wird erhöht

schwach	+10% Schaden
leicht	+20% Schaden
mittel	+30% Schaden
stark	+40% Schaden

Preis: 1000 Gold  
2000 Gold  
4000 Gold  
8000 Gold

### **arcano tempus**

Dauer des Zauberspruchs wird erhöht

schwach	+10 Sekunden Dauer
leicht	+20 Sekunden Dauer
mittel	+30 Sekunden Dauer
stark	+40 Sekunden Dauer

Preis: 1000 Gold  
2000 Gold  
4000 Gold  
8000 Gold

## *Verzauberungen von Hälmen*

### **des Lebens**

erhöht die Trefferpunkte des Trägers

schwach	+10 TP
leicht	+20 TP
mittel	+30 TP
stark	+40 TP

Preis: 1000 Gold  
2000 Gold  
4000 Gold  
8000 Gold

### **des Wissens**

senkt die Downtime der Spezialfähigkeit des Trägers

schwach	-12.5% Dauer
leicht	-25% Dauer
mittel	-37.5% Dauer
stark	-50% Dauer

Preis: 2000 Gold  
4000 Gold  
8000 Gold  
16000 Gold

## *Verzauberungen von Rüstungen*

### **des Lebens**

erhöht die Trefferpunkte des Trägers

schwach	+10 TP
leicht	+20 TP
mittel	+30 TP
stark	+40 TP

Preis: 500 Gold  
1000 Gold  
2000 Gold  
4000 Gold

### **der Regeneration**

erhöht die Regeneration der Trefferpunkte des Trägers

schwach	+1.25 TP / Sekunde
leicht	+2.5 TP / Sekunde
mittel	+3.75 TP / Sekunde
stark	+5 TP / Sekunde

Preis: 2000 Gold  
4000 Gold  
8000 Gold  
16000 Gold

### **des Ausweichens**

steigert den Ausweichen-Bonus des Trägers

schwach	+5% auf Ausweichen
leicht	+10% auf Ausweichen
mittel	+15% auf Ausweichen
stark	+20% auf Ausweichen

Preis: 1000 Gold  
2000 Gold  
4000 Gold  
8000 Gold

## *Verzauberungen von Stiefeln*

### **des Lebens**

erhöht die Trefferpunkte des Trägers

schwach	+10 TP
leicht	+20 TP
mittel	+30 TP
stark	+40 TP

Preis: 1000 Gold  
2000 Gold  
4000 Gold  
8000 Gold

### **der Schnelligkeit**

steigert die Bewegungsgeschwindigkeit des Trägers

schwach	+10% Bewegungsgeschwindigkeit
leicht	+20% Bewegungsgeschwindigkeit
mittel	+30% Bewegungsgeschwindigkeit
stark	+40% Bewegungsgeschwindigkeit

Preis: 1000 Gold  
2000 Gold  
4000 Gold  
8000 Gold



## *Verzauberungen von Schilden*

### **des Lebens**

erhöht die Trefferpunkte des Trägers

schwach	+10 TP
leicht	+20 TP
mittel	+30 TP
stark	+40 TP

Preis: 500 Gold  
1000 Gold  
2000 Gold  
4000 Gold

### **des Blitzes**

fügt dem Gegner bei jedem erfolgreichen Nahkampf-Block Blitzschaden zu

schwach	+15 Blitzschaden
leicht	+30 Blitzschaden
mittel	+45 Blitzschaden
stark	+60 Blitzschaden

Preis: 500 Gold  
1000 Gold  
2000 Gold  
4000 Gold

### **der Flammen**

fügt dem Gegner bei jedem erfolgreichen Nahkampf-Block Feuerschaden zu

schwach	+15 Feuerschaden
leicht	+30 Feuerschaden
mittel	+45 Feuerschaden
stark	+60 Feuerschaden

Preis: 500 Gold  
1000 Gold  
2000 Gold  
4000 Gold

### **des Frostes**

fügt dem Gegner bei jedem erfolgreichen Nahkampf-Block Kälteschaden zu

schwach	+15 Kälteschaden
leicht	+30 Kälteschaden
mittel	+45 Kälteschaden
stark	+60 Kälteschaden

Preis: 1000 Gold  
2000 Gold  
4000 Gold  
8000 Gold

## *Verzauberungen von Ringen und Amuletten*

### **der Stärke**

erhöht die Stärke des Trägers

schwach	+5 Stärke
leicht	+10 Stärke
mittel	+15 Stärke
stark	+20 Stärke

Preis: 1000 Gold  
2000 Gold  
4000 Gold  
8000 Gold

### **der Geschicklichkeit**

erhöht die Geschicklichkeit des Trägers

schwach	+5 Geschicklichkeit
leicht	+10 Geschicklichkeit
mittel	+15 Geschicklichkeit
stark	+20 Geschicklichkeit

Preis: 1000 Gold  
2000 Gold  
4000 Gold  
8000 Gold

### **der Geisteskraft**

erhöht die Geisteskraft des Trägers

schwach	+5 Geisteskraft
leicht	+10 Geisteskraft
mittel	+15 Geisteskraft
stark	+20 Geisteskraft

Preis: 1000 Gold  
2000 Gold  
4000 Gold  
8000 Gold

### **der Konstitution**

erhöht die Konstitution des Trägers

schwach	+5 Konstitution
leicht	+10 Konstitution
mittel	+15 Konstitution
stark	+20 Konstitution

Preis: 1000 Gold  
2000 Gold  
4000 Gold  
8000 Gold

Jeder Gegenstand hat eine maximal Anzahl an möglichen Verzauberungen, welche durch Verzauberungspunkte geregelt ist. Dabei ist jedem Gegenstand eine maximale Anzahl an Verzauberungspunkten zugeordnet und jeder Verzauberung Kosten in Verzauberungspunkten.

schwache Verzauberungen kosten 1 Verzauberungspunkt;  
leichte Verzauberungen kosten 2 Verzauberungspunkte;  
mittlere Verzauberungen kosten 3 Verzauberungspunkte;  
starke Verzauberungen kosten 4 Verzauberungspunkte



## Verzauberungspunkttabelle

### Waffenkategorien mit 8 Waffensorten

Waffensortenstufe 1	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	2
Waffensortenstufe 2	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	3
Waffensortenstufe 3	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	4
Waffensortenstufe 4	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	6
Waffensortenstufe 5	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	8
Waffensortenstufe 6	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	9
Waffensortenstufe 7	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	10
Waffensortenstufe 8	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	12

### Waffenkategorien mit 6 Waffensorten

Waffensortenstufe 1	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	2
Waffensortenstufe 2	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	4
Waffensortenstufe 3	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	6
Waffensortenstufe 4	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	8
Waffensortenstufe 5	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	10
Waffensortenstufe 6	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	12

### Zaubersprüche

Stufe 1	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	3
Stufe 2	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	3
Stufe 3	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	3
Stufe 4	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	6
Stufe 5	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	6
Stufe 6	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	6
Stufe 7	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	6
Stufe 8	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	9
Stufe 9	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	9
Stufe 10	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	12
Stufe 11	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	12
Stufe 12	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	12

### Rüstungen

Stufe 1	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	2
Stufe 2	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	4
Stufe 3	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	6
Stufe 4	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	8
Stufe 5	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	10
Stufe 6	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	12

### Schilde

Stufe 1	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	4
Stufe 2	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	8
Stufe 3	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	12

### Helme

Stufe 1	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	2
Stufe 2	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	4
Stufe 3	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	6
Stufe 4	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	8

### Stiefel

Stufe 1	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	2
Stufe 2	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	4
Stufe 3	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	6
Stufe 4	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	8

### Ringe & Amulette

Stufe 1	maximale Anzahl an Verzauberungspunkten:	4
---------	--	---



### 3.3 Artefakte und verbrauchbare Gegenstände

Artefakte sind uralte sehr mächtige Gegenstände, die meist gut bewacht in alten vergessenen Dungeons liegen. Jedes Artefakt ist einzigartig und existiert daher nur einmal. Die Macht dieser Artefakte geht weit über die von normalen Gegenständen hinaus.

#### Thors Donnerschlag

(Basiswaffe: Kristallwaffe je nach Charakter)

- +80 Blitzschaden
- 20% der aktuellen TP bei jedem Treffer
- +10 zu jedem Attribut

Fundort: Tempel von Re'Lak

#### Runenklangs Rüstung

(Rüstungsklasse 60)

- +50 zu Leben
- +20 Heiligen Schaden auf jeden Angreifer
- +10% Blockbonus

Fundort: in einer Höhle im Riesengebirge

#### Helm der Zeiten

(Rüstungsklasse 50)

- +15 zu jedem Attribut
- 50% Aufladezeit von Spezialfähigkeiten

Fundort: nördliche Klaue, vom Drachen als Geschenk

#### Schild der Archonen

(Blockchance 35%)

- +30 zu Leben
- +20 Feuerschaden bei jedem Nahkampfblock
- +20 Blitzschaden bei jedem Nahkampfblock
- +20 Kälteschaden bei jedem Nahkampfblock

Fundort: in den heiligen Lagerstätten des Lo'Gaans

#### Avatar der Wildnis

keine Zauberschule (einzigartig)

- ruft einen Naturavatar herbei
- Zauberzeit 20 Sekunden
- Dauer 4 Minuten

Fundort: In den Dschungeln von Xyr, Dorf der Schlangenmenschen

#### Noyer Tar'Quats wirbelnde Elfenstiefel

(Kundschafterstiefel)

- +50% Geschwindigkeit
- +10% auf Ausweichen
- +10 zu Leben

Fundort: bei einem Händler in Sorae

#### Amulett von Ner'Ash

- +10 zu allen Attributen

- +15 Giftschaden zum Angriff

Fundort: in einem alten Tempel in einem Wald nördlich der Sorg Berge

Verbrauchbare Gegenstände sind Gegenstände die nach einmaliger Benutzung verschwinden. Einige geben dem Charakter Trefferpunkte zurück während andere dafür sorgen das dieser für eine begrenzte Zeit lang stärker oder geschickter wird.

#### Wurzeln & Kräuter

##### Sonnenklee

heilt den Anwender um 100 TP und entfernt alle negativen magischen Effekte

Verzehrdauer: 5 Sekunden

Preis: 50 Gold

##### Sambawurzel

heilt den Anwender vollständig und entfernt alle negativen magischen Effekte

Verzehrdauer: 5 Sekunden

200 Gold

##### Wolfskraut

erhöht die Stärke des Anwenders um 20 für die nächsten 5 Minuten

Verzehrdauer: 5 Sekunden

500 Gold

##### Tigerblüte

erhöht die Geschicklichkeit des Anwenders um 20 für die nächsten 5 Minuten

Verzehrdauer: 5 Sekunden

500 Gold

##### Grüngras

erhöht die Geisteskraft des Anwenders um 20 für die nächsten 5 Minuten

Verzehrdauer: 5 Sekunden

500 Gold

##### Blutmoos

erhöht die Konstitution des Anwenders um 20 für die nächsten 5 Minuten

Verzehrdauer: 5 Sekunden

500 Gold

##### Mondkraut

alle Spezialfähigkeiten sind sofort wieder einsetzbar

Verzehrdauer: 5 Sekunden

2000 Gold

##### Tränke

##### Heiltrank

heilt den Anwender um 100 TP und entfernt alle negativen magischen Effekte

Trinkdauer: 2 Sekunden

Preis: 200 Gold

##### Genesungstrank

heilt den Anwender vollständig und entfernt alle negativen magischen Effekte

Trinkdauer: 2 Sekunden

500 Gold

##### Unsichtbarkeitstrank

macht den Anwender für 60 Sekunden unsichtbar

Trinkdauer: 2 Sekunden

1000 Gold



## 4. Monster

### 4.1. Normale Monster

Dieser Abschnitt befasst sich mit den Monstern die in der Welt von Noghal häufiger anzutreffen sind. Sie sind dabei nach dem ungefähren Auftreten im Spiel geordnet. Das heißt je weiter unten ein Monster steht, desto später taucht es im Spiel auf. Monster auf die der Spieler bereits am Anfang trifft sind auch später im Spiel noch anzutreffen, dann allerdings in höherer Anzahl sowie in Verbindung mit anderen Monstern.

#### Goblin

Trefferpunkte: 100  
Rüstungsklasse: 20  
Bewegungsgeschwindigkeit: 1,5 m / s  
Angriff Rostiges Kurzschwert (Nahkampf)  
Angriffszeit: 1,2 s  
Reichweite: 1 m  
25 - 35 Schaden  
Erfahrungspunkte: 10

#### Goblin Hexenmeister

Trefferpunkte: 80  
Rüstungsklasse: 20  
Bewegungsgeschwindigkeit: 1,5 m / s  
Angriff Feuerbolzen (Zauber)  
Angriffszeit: 1,5 s  
Reichweite: 20 m  
35 - 45 Feuerschaden  
Erfahrungspunkte: 15



#### Ork Krieger

Trefferpunkte: 150  
Rüstungsklasse: 30  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2 m / s  
Angriff Zweihändige Axt (Nahkampf)  
Angriffszeit: 1,5 s  
Reichweite: 1 m  
43 - 57 Schaden  
Erfahrungspunkte: 20

#### Ork Armbrustschütze

Trefferpunkte: 150  
Rüstungsklasse: 30  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2 m / s  
Angriff Armbrust (Fernkampf)  
Angriffszeit: 1,8 s  
Reichweite: 18 m  
32 - 43 Schaden  
Erfahrungspunkte: 25

#### Ork Schamane

Trefferpunkte: 120  
Rüstungsklasse: 20  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2 m / s  
Angriff Blitzbolzen (Zauber)  
Angriffszeit: 1,4 s  
Reichweite: 15 m  
40 - 56 Blitzschaden  
Angriff Heilung (Zauber)  
Angriffszeit: 2 s  
Reichweite: 15 m  
heilt 10 TP  
Erfahrungspunkte: 30

#### Braunbär

Trefferpunkte: 200  
Rüstungsklasse: 0  
Bewegungsgeschwindigkeit: 1,8 m / s  
Angriff 2 Klauen (Nahkampf)  
Angriffszeit: 1,5 s  
Reichweite: 1 m  
50 - 70 Schaden  
wenn beide Klauen treffen: Angriff Biss (Nahkampf)  
[Spezialangriff] - kein Ausweichen möglich  
Angriffszeit: 2 s  
Reichweite: 1 m  
70 - 85 Schaden  
Erfahrungspunkte: 40

#### Wolf

Trefferpunkte: 150  
Rüstungsklasse: 0  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2,5 m / s  
Angriff Biss (Nahkampf)  
Angriffszeit: 1,2 s  
Reichweite: 1 m  
40 - 52 Schaden  
Angriff Sprintangriff (Nahkampf)  
Spezial: extraschnelle Bewegung - 2fache Bewegungsgeschwindigkeit  
Angriffszeit: 1 s  
Reichweite: 1 m  
80 - 104 Schaden  
Erfahrungspunkte: 35



### Zombie

Trefferpunkte: 120  
Rüstungsklasse: 30  
Bewegungsgeschwindigkeit: 1 m / s  
Angriff 2 Klauen (Nahkampf)  
Spezial: zusätzlicher Giftschaden - verursacht zusätzlich 8 Giftschaden  
Angriffszeit: 1,5 s  
Reichweite: 1 m  
20 - 40 Unheiliger Schaden  
Erfahrungspunkte: 35

### Troll

Trefferpunkte: 180  
Rüstungsklasse: 40  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2,1 m / s  
Angriff 2 Klauen (Nahkampf)  
Angriffszeit: 1,4 s  
Reichweite: 1 m  
62 - 73 Schaden  
Spezialfähigkeit Regeneration  
regeneriert 2 TP / s  
Erfahrungspunkte: 45



**Fab' Dein La**

### Troll Schamane

Trefferpunkte: 160  
Rüstungsklasse: 40  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2,1 m / s  
Angriff Magierstab (Nahkampf)  
Angriffszeit: 1 s  
Reichweite: 1 m  
30 - 48 Schaden  
Angriff Flammensphäre (Zauber)  
Angriffszeit: 2,5 s  
Reichweite: 22 m / 3 m Radius  
43 - 65 Feuerschaden  
Spezialfähigkeit Regeneration  
regeneriert 2 TP / s  
Erfahrungspunkte: 55

### Oger

Trefferpunkte: 200  
Rüstungsklasse: 10  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2,2 m / s  
Angriff Zweihändige Keule (Nahkampf)  
Angriffszeit: 1,8 s  
Reichweite: 1 m  
85 - 98 Schaden  
Erfahrungspunkte: 65

### Riesenspinne

Trefferpunkte: 180  
Rüstungsklasse: 10  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2,5 m / s  
Angriff Spinnennetz (Spezial)  
Spezial: Verlangsamt auf 50 % Angriff / Bewegung für 5 s  
Angriffszeit: 10 s  
Reichweite: 10 m  
Angriff Biss (Nahkampf)  
Angriffszeit: 1,2 s  
Reichweite: 1 m  
20 - 22 Giftschaden  
Erfahrungspunkte: 60

### Tar'Gon'La Scout

Trefferpunkte: 180  
Rüstungsklasse: 50  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2,2 m / s  
Angriff Tar'Gon'La Energielazne (Fernkampf)  
Angriffszeit: 2 s  
Reichweite: 18 m  
68 - 98 Blitzschaden  
Angriff Tar'Gon'La Energielazne (Nahkampf)  
Angriffszeit: 2 s  
Reichweite: 1 m  
78 - 108 Blitzschaden  
Erfahrungspunkte: 80

### Dschungel-Ork Krieger

Trefferpunkte: 140  
Rüstungsklasse: 20  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2,1 m / s  
Angriff Krummsäbel (Nahkampf)  
Angriffszeit: 1,2 s  
Reichweite: 1 m  
43 - 58 Schaden  
Erfahrungspunkte: 40

### Dschungel-Ork Hexer

Trefferpunkte: 110  
Rüstungsklasse: 20  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2,1 m / s  
Angriff Giftbolzen (Zauber)  
Angriffszeit: 1,8 s  
Reichweite: 14 m  
15 - 22 Giftschaden  
Angriff Fluch des Xan'Trath (Zauber)  
Angriffszeit: 2,5 s  
Reichweite: 12 m  
Senkung der Rüstungsklasse um 20, Bewegungstempo um 25 % verringert  
Erfahrungspunkte: 55



### Schlangenmenschen Krieger

Trefferpunkte: 180  
Rüstungsklasse: 20  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2,3 m / s  
Angriff Wurfspeere (Fernkampf)  
Spezial: zusätzlicher Giftschaden - verursacht zusätzlich 12 Giftschaden  
Angriffszeit: 1,5 s  
Reichweite: 10 m  
42 - 73 Schaden  
Erfahrungspunkte: 60

### Schlangenmenschen Magier

Trefferpunkte: 160  
Rüstungsklasse: 20  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2,3 m / s  
Angriff Blitzball (Zauber)  
Angriffszeit: 3 s  
Reichweite: 18 m / 4 m Radius  
21 - 56 Blitzschaden  
Angriff Kraft von Snagrasch (Zauber)  
Angriffszeit: 2,1 s  
Reichweite: 15 m  
+20 % Bewegungstempo, +20 % Angrifstempo für 30 s  
Erfahrungspunkte: 75

### Velociraptor

Trefferpunkte: 190  
Rüstungsklasse: 0  
Bewegungsgeschwindigkeit: 3 m / s  
Angriff Biss (Nahkampf)  
Angriffszeit: 1,2 s  
Reichweite: 1 m  
48 - 73 Schaden  
Angriff Sprintangriff (Nahkampf)  
Spezialfähigkeit extraschnelle Bewegung - 2fache Bewegungsgeschwindigkeit  
Angriffszeit: 1,3 s  
Reichweite: 1 m  
96 - 146 Schaden  
Erfahrungspunkte: 80

### Hügelriese

Trefferpunkte: 300  
Rüstungsklasse: 10  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2,5 m / s  
Angriff Zweihändiger Hammer (Nahkampf)  
Angriffszeit: 2 s  
Reichweite: 1 m  
75 - 225 Schaden  
Erfahrungspunkte: 100

### Oger Magier

Trefferpunkte: 200  
Rüstungsklasse: 10  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2,2 m / s  
Angriff Frostwind (Zauberpruch)  
Angriffszeit: 2,5 s  
Reichweite: 5 m / 30 ° Winkel  
50 - 70 Kälteschaden  
Angriff Wolf beschwören (Zauber)  
Angriffszeit: 7 s  
Reichweite: 4 m  
beschwört einen Wolf (bringt keine XP)

### Angriff Wunden schließen (Zauber)

Angriffszeit: 3 s  
Reichweite: 10 m  
heilt 20 TP  
Erfahrungspunkte: 95

### Skelett Krieger

Trefferpunkte: 180  
Rüstungsklasse: 40  
Bewegungsgeschwindigkeit: 1,8 m / s  
Angriff 2 rostige Schwerter (Nahkampf)  
Spezial: zusätzlicher Giftschaden - verursacht zusätzlich 10 Giftschaden  
Angriffszeit: 1 s  
Reichweite: 1 m  
52 - 73 Schaden  
Erfahrungspunkte: 75



### Skelett Bogenschütze

Trefferpunkte: 160  
Rüstungsklasse: 40  
Bewegungsgeschwindigkeit: 1,8 m / s  
Angriff Vermoderter Bogen und rostige Pfeile (Fernkampf)  
Spezial: zusätzlicher Giftschaden - verursacht zusätzlich 8 Giftschaden  
Angriffszeit: 1,5 s  
Reichweite: 18 m  
43 - 68 Schaden  
Erfahrungspunkte: 80

### Skelett Magier

Trefferpunkte: 140  
Rüstungsklasse: 30  
Bewegungsgeschwindigkeit: 1,8 m / s  
Angriff Unheiliger Bolzen  
Spezial: zusätzlicher Giftschaden - verursacht zusätzlich 12 Giftschaden  
Angriffszeit: 2 s  
Reichweite: 20 m  
34 - 48 Unheiliger Schaden  
Erfahrungspunkte: 85



### Warg

Trefferpunkte: 240  
 Rüstungsklasse: 0  
 Bewegungsgeschwindigkeit: 2,5 m / s  
**Angriff Biss (Nahkampf)**  
 Angriffszeit: 1,4 s  
 Reichweite: 1 m  
 62 - 83 Schaden

**Angriff Sprintangriff (Nahkampf)**  
 Spezialfähigkeit extraschnelle Bewegung - 2fache Bewegungsgeschwindigkeit  
 Angriffszeit: 1,4 s  
 Reichweite: 1 m  
 124 - 166 Schaden  
 Erfahrungspunkte: 95

### Eisbär

Trefferpunkte: 300  
 Rüstungsklasse: 0  
 Bewegungsgeschwindigkeit: 1,9 m / s  
**Angriff 2 Klauen (Nahkampf)**  
 Angriffszeit: 1,8 s  
 Reichweite: 1 m  
 70 - 101 Schaden  
 wenn beide Klauen treffen: Angriff Biss (Nahkampf)  
 Spezial: kein Ausweichen möglich  
 Angriffszeit: 2 s  
 Reichweite: 1 m  
 85 - 125 Schaden  
 Erfahrungspunkte: 100

30

30

### Frostriese

Trefferpunkte: 350  
 Rüstungsklasse: 20  
 Bewegungsgeschwindigkeit: 2,4 m / s  
**Angriff Zweihändiger Hammer (Nahkampf)**  
 Angriffszeit: 2,2 s  
 Reichweite: 1 m  
 80 - 230 Schaden  
**Angriff Donnerschlag (Spezial)**  
 Spezial: Gegner auf 50 % Bewegungs- und Angriffs geschwindigkeit für 2 s  
 Angriffszeit: 3,5 s  
 Reichweite: 5 m Radius  
 55 - 160 Schaden  
 Erfahrungspunkte: 120

### Schattenritter

Trefferpunkte: 180  
 Rüstungsklasse: 60  
 Bewegungsgeschwindigkeit: 2 m / s  
**Angriff Runenklinge (Nahkampf)**  
 Spezial: zusätzlicher Vampirischer Schaden - verursacht 10 Vampirischen Schaden  
 Angriffszeit: 0,9  
 Reichweite: 1 m  
 58 - 97 Schaden  
 Spezial: mit Schild ausgestattet  
 +30% Blockchance  
 Erfahrungspunkte: 110

### Tar'Gon'La Soldat

Trefferpunkte: 200  
 Rüstungsklasse: 60  
 Bewegungsgeschwindigkeit: 2 m / s  
**Angriff Plasmaglaive (Fernkampf)**

Angriffszeit: 2,2 s  
 Reichweite: 15 m / 1 m Radius  
 89 - 122 Feuerschaden  
**Angriff Plasmaglaive (Nahkampf)**  
 Angriffszeit: 2 s  
 Reichweite: 1 m  
 111 - 146 Feuerschaden  
 Erfahrungspunkte: 120

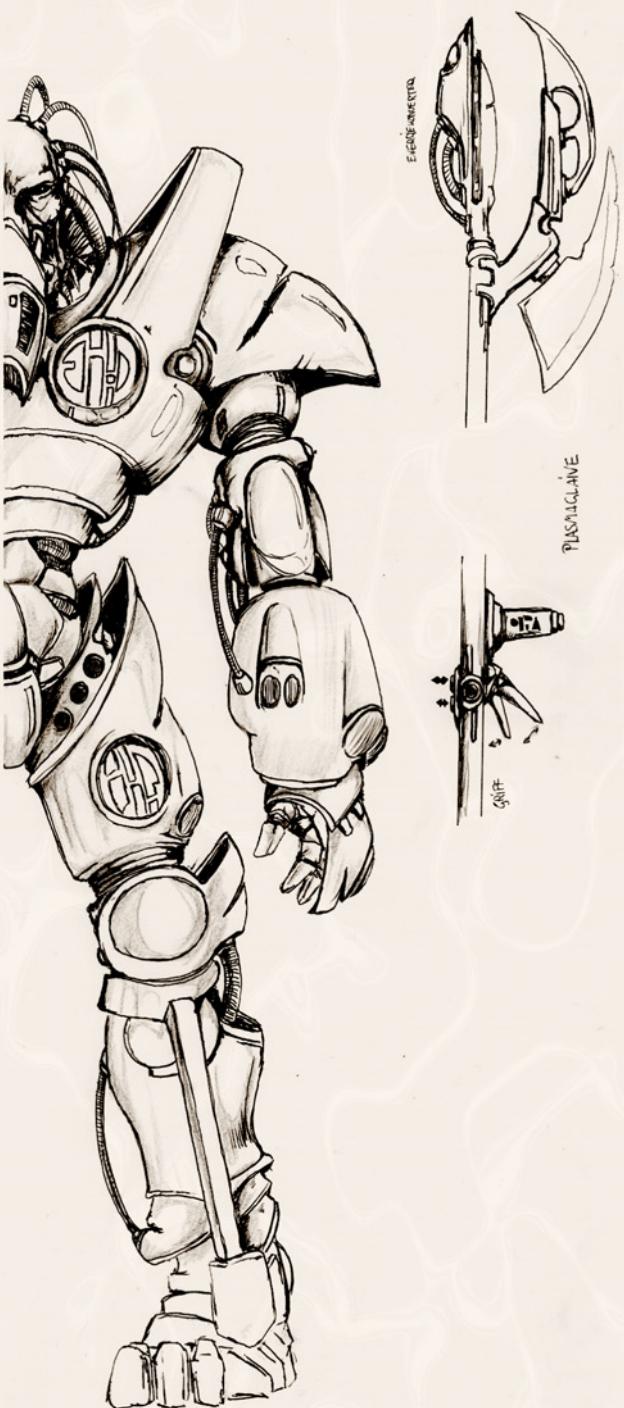
### Kampfdrohne

Trefferpunkte: 100  
 Rüstungsklasse: 25  
 Bewegungsgeschwindigkeit: 4 m / s (Fliegend)  
**Angriff 2 Gebündelte Energikanonen (Fly-By Angriff)**  
 Angriffszeit: 0,2 s  
 Reichweite: 10 m  
 10 - 15 Blitzschaden  
 Spezialfähigkeit Deflektionsschilder  
 50 % Ausweichen  
 Erfahrungspunkte: 80

### Ettin

Trefferpunkte: 220  
 Rüstungsklasse: 20  
 Bewegungsgeschwindigkeit: 2,1 m / s  
**Angriff Zweihändige Keule (Nahkampf)**  
 Angriffszeit: 2,1 s  
 Reichweite: 1 m  
 102 - 156 Schaden  
 Erfahrungspunkte: 105





### Tar'Gon'La Offizier

Trefferpunkte: 220  
Rüstungsklasse: 70  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2m / s  
Angriff Explosionspfeilwerfer (Fernkampf)

Angriffszeit: 1.5 s  
Reichweite: 15m / 3m Radius  
60 - 120 Feuerschaden

Angriff 2 Energieklauen (Nahkampf)

Angriffszeit: 1 s  
Reichweite: 1m  
60 - 75 Schaden

Spezialfähigkeit Mobiler Waffencontroller  
gibt allen Tar'Gon'La Einheiten +10% Schaden

Spezialfähigkeit Mobiler Schildgenerator  
gibt allen Tar'Gon'La Einheiten +10% Ausweichen  
Erfahrungspunkte: 150

### Säbelzahntiger

Trefferpunkte: 280  
Rüstungsklasse: 0  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2.8m / s

Angriff Biss (Nahkampf)  
Angriffszeit: 1.4 s  
Reichweite: 1m  
75 - 89 Schaden

Angriff Sprintangriff ( Nahkampf)

Spezialfähigkeit extraschnelle Bewegung - 2fache Bewegungsgeschwindigkeit  
Angriffszeit: 1.5 s  
Reichweite: 1m  
150 - 178 Schaden

Erfahrungspunkte: 130

### Ent

Trefferpunkte: 400  
Rüstungsklasse: 40  
Bewegungsgeschwindigkeit: 1.8m / s

Angriff Wurzelarme (Nahkampf)  
Angriffszeit: 2.3 s  
Reichweite: 1m  
90 - 250 Schaden

Spezialfähigkeit Festwurzeln

hält den Gegner bewegungsunfähig bis der Ent 80 Schaden erlitten hat

Erfahrungspunkte: 135

### Riesenscorpion

Trefferpunkte: 200  
Rüstungsklasse: 50  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2.4m / s

Angriff 2 Klauen (Nahkampf)  
Angriffszeit: 1 s  
Reichweite: 1m  
80 - 140 Schaden

Angriff Giftstachel ( Spezial)

Angriffszeit: 3 s  
Reichweite: 4m  
60 - 100 Giftschaden

Erfahrungspunkte: 130

### Riesenscarabäus

Trefferpunkte: 220  
Rüstungsklasse: 60  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2.6m / s

Angriff Zangen (Nahkampf)  
Angriffszeit: 2 s  
Reichweite: 1m  
120 - 160 Schaden

### Fung'Li

Trefferpunkte: 280  
Rüstungsklasse: 5  
Bewegungsgeschwindigkeit: 1,2 m / s

Angriff Ranken (Nahkampf)  
Spezial: zusätzlicher Giftschaden - verursacht zusätzlich 20 Giftschaden  
Angriffszeit: 3 s  
Reichweite: 1 m  
60 - 89 Schaden

Angriff Pilzsporen (Fernkampf)  
Angriffszeit: 4 s  
Reichweite: 8 m / 60 ° Winkel  
40 - 50 Giftschaden

Erfahrungspunkte: 115



Spezialfähigkeit Eingraben  
kann sich innerhalb von 5 Sekunden vergraben  
Spezialfähigkeit Regeneration  
regeneriert unter dem Wüstensand 40 TP / s  
Spezialfähigkeit Ausgraben  
kann sich innerhalb von 5 Sekunden ausgraben  
Erfahrungspunkte: 130

### Xol'Rok

Trefferpunkte: 300  
Rüstungsklasse: 20  
Bewegungsgeschwindigkeit: 3m / s  
Angriff 2 Klauen (Nahkampf)  
Spezialfähigkeit zusätzlicher Giftschaden - erhöht Schaden um 25 Giftschaden  
Angriffszeit: 1.2 s  
Reichweite: 1m  
89 - 130 Schaden  
Spezialfähigkeit Regeneration  
regeneriert 5 TP / s  
Erfahrungspunkte: 140

### Vampir

Trefferpunkte: 250  
Rüstungsklasse: 30  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2.5m / s  
Angriff Biss (Nahkampf)  
Angriffszeit: 1.5 s  
Reichweite: 1m  
48 - 73 Vampirischer Schaden  
Spezialfähigkeit Regeneration  
regeneriert 6 TP / s  
Erfahrungspunkte: 150

### Nol'Rosh Dämon

Trefferpunkte: 350  
Rüstungsklasse: 40  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2.8m / s  
Angriff Runenverzierter Zweihänder (Nahkampf)  
Spezialfähigkeit zusätzlicher Vampirischer Schaden - erhöht Schaden um 40 Vampirischen Schaden  
Angriffszeit: 1.2 s  
Reichweite: 1m  
135 - 225 Schaden  
Erfahrungspunkte: 170

### Xer'Ghul Dämon

Trefferpunkte: 400  
Rüstungsklasse: 20  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2.4m / s  
Angriff Hagel des Verderbens (Zauber)  
Angriffszeit: 4 s  
Reichweite: 15m / 4m Radius  
140 - 200 Unheiliger Schaden  
Angriff Griff des Todes (Zauber)  
Angriffszeit: 2 s  
Reichweite: 1m  
60 - 70 Vampirischer Schaden  
Erfahrungspunkte: 190

### Schattendrache

Trefferpunkte: 600  
Rüstungsklasse: 50  
Bewegungsgeschwindigkeit: 5m / s (Fliegend)  
2.5m / s (Laufend)  
Angriff Feueratem (Fernkampf)  
Angriffszeit: 5 s  
Reichweite: 12m / 30° Winkel  
140 - 190 Feuerschaden  
Angriff 2 Klauen (Nahkampf)  
Angriffszeit: 2,3 s  
Reichweite: 1 m  
120 - 189 Schaden  
Angriff Biss (Nahkampf)  
Angriffszeit: 3 s  
Reichweite: 1 m  
250 - 400 Schaden  
Spezialfähigkeit Regeneration  
regeneriert 10 TP / s  
Erfahrungspunkte: 220

### Guardian

Trefferpunkte: 800  
Rüstungsklasse: 80  
Bewegungsgeschwindigkeit: 3 m / s  
Angriff 2 Klauen (Nahkampf)  
Angriffszeit: 3 s  
Reichweite: 1 m  
300 - 450 Schaden  
Angriff Auge des Vernichters (Fernkampf)  
Angriffszeit: 4 s  
Reichweite: 10 m / 1 m Radius  
200 - 275 Feuerschaden  
Erfahrungspunkte: 250





## 4.2. Endgegner

Am Ende eines jeden der 9 Hauptquests trifft der Spieler auf einen Endgegner für diesen Quest. Diese sind deutlich stärker als die normalen Gegner im Spiel und können auch nicht umgangen werden.

Die Endgegner sind in der Reihenfolge ihres Vorkommens im Spiel geordnet.

### Trok Blaufaust, Häuptling der Orks

Trefferpunkte: 500

Rüstungsklasse: 40

Bewegungsgeschwindigkeit: 2.3m / s

Angriff Trok's Zweihändige Frostaxt (Nahkampf)

Spezialfähigkeit zusätzlicher Frostschaden - verursacht +20 Frostschaden, Gegner wird auf 75% Bewegungs- und Angriffsgeschwindigkeit für 2 Sekunden verlangsamt

Angriffszeit: 1.5 Sekunden

Reichweite: 1m

80 - 123 Schaden

Angriff Sturmangriff (Spezial)

Spezial: Geschwindigkeit wird verdoppelt, verursacht doppelten Schaden

Angriffszeit: 1 Sekunde

Reichweite: 10m

160 - 246 Schaden

Angriff Wirbelwindangriff (Spezial)

Spezial: jeder Gegner innerhalb des Radius nimmt vollen Waffenschaden

Angriffszeit: 2 Sekunden

Reichweite: 2m Radius

Spezialfähigkeit Ausweichen

30% auf Ausweichen

Erfahrungspunkte: 500

### Gragga Snokkar, Troll-General

Trefferpunkte: 800

Rüstungsklasse: 50

Bewegungsgeschwindigkeit: 2.4m / s

Angriff 2 Hämmer (Nahkampf)

Angriffszeit: 1.2 Sekunden

Reichweite: 1m

87 - 109 Schaden

Angriff Kriegstrommeln (Spezial)

Spezial: durch wildes Trommeln auf dem Boden erleidet alle Gegner im Radius 20% Moralabzug auf Schaden

Angriffszeit: 4.5 Sekunden

Reichweite: 7m Radius

Spezialfähigkeit Regeneration

regeneriert 4 TP / Sekunde

Erfahrungspunkte: 1000

### X-104 A, Samurraigolem-Wächterbot der Tar'Gon

Trefferpunkte: 1400

Rüstungsklasse: 50

Bewegungsgeschwindigkeit: 2m / s

Angriff 4 Energieschwerter (Nahkampf)

Angriffszeit: 0.5 Sekunden

Reichweite: 1m

50 - 73 Schaden

Spezialfähigkeit Selbstreparatur

setzt sich nach dem Umfallen neu zusammen - Energiezufuhr ausschalten, um das zu verhindern

Erfahrungspunkte: 1700

### Ssnaark Giftzahn, Häuptling der Schlangenmenschen

Trefferpunkte: 2200

Rüstungsklasse: 30

Bewegungsgeschwindigkeit: 2.5m / s

Angriff 2 Magische Schwerter (Nahkampf)

Angriffszeit: 1 Sekunde

Reichweite: 1m

60 - 83 Schaden

Angriff Energieblitz (Spezial)

lässt zwischen beiden Schwertern einen Energieblitz entstehen

Angriffszeit: 3 Sekunden

Reichweite: 10m

80 - 101 Blitzschaden

Spezialfähigkeit Ausweichen

30% auf Ausweichen

Erfahrungspunkte: 3000

### Gromsch Donnerfuss, Anführer der Hügelriesen von Lork

Trefferpunkte: 3000

Rüstungsklasse: 40

Bewegungsgeschwindigkeit: 2.8m / s

Angriff Hammer der Stürme (Nahkampf)

Spezialfähigkeit zusätzlicher Blitzschaden - verursacht zusätzlich 50 Blitzschaden

Angriffszeit: 2 Sekunden

Reichweite: 1m

75 - 225 Schaden

Angriff Blitzschlag (Spezial)

schleudert einen Blitz aus dem Hammer , der 50 - 150 Blitzschaden verursacht

Angriffszeit: 4 Sekunden

Reichweite: 15m

Angriff Donnerfuss (Spezial)

Spezial: Gegner wird auf 50% Bewegung- und Angriffs geschwindigkeit verlangsamt

Angriffszeit: 2s

Reichweite: 5m Radius

Erfahrungspunkte: 4500

### Sol'Rek - Bewahrer der Weisheit, Wächter des Tempels von Re'Lak

Trefferpunkte: 3500

Rüstungsklasse: 60

Bewegungsgeschwindigkeit: 2.5m / s

Angriff Streitkolben (Nahkampf)

Spezial: Mit Schild ausgestattet - 30% Blockchance

Angriffszeit: 1.1 Sekunden

Reichweite: 1m

55 - 165 Schaden

Angriff Bogen (Fernkampf)

Angriffszeit: 1.4 Sekunden

Reichweite: 25m

69 - 127 Schaden

Erfahrungspunkte: 6200

### Xel'Nodrash, dem Schatten verfallener Walddrache

Trefferpunkte: 5000

Rüstungsklasse: 50

Bewegungsgeschwindigkeit: 5m / s (Fliegend)

2.5m / s (Laufend)

Angriff Giftatem (Fernkampf)

Angriffszeit: 5 Sekunden

Reichweite: 12m / 30° Winkel

70 - 95 Giftschaden

Angriff 2 Klauen (Nahkampf)

Angriffszeit: 2.3 Sekunden

Reichweite: 1m

120 - 189 Schaden

Angriff Biss (Nahkampf)

Angriffszeit: 3 Sekunden

Reichweite: 1m

250 - 400 Schaden



Angriff Zerschmettern (Spezial)

Drache erhebt sich in die Luft und versucht mit voller Wucht auf dem Spieler zu landen, 9999 Schaden

Spezialfähigkeit Regeneration

regeneriert 8 TP / Sekunde

Erfahrungspunkte: 8000

**Barrash - der Mordende**, uralter Vampirlord

Trefferpunkte: 7000

Rüstungsklasse: 40

Bewegungsgeschwindigkeit: 2.8m / s

5.4m / s (Fliegend als Fledermaus)

Angriff Biss (Nahkampf)

Angriffszeit: 1.3 Sekunden

Reichweite: 1m

60 - 85 Vampirischer Schaden

Angriff Hypnose (Spezial)

Spezial: Gegner wird für 10 Sekunden aktionsunfähig

Spezialfähigkeit Regeneration

regeneriert 7 TP / Sekunde

Spezialfähigkeit In Fledermaus verwandeln

Barrash verwandelt sich in eine Fledermaus - in dieser Form hat er zusätzlich einen Ausweichenbonus von 70%

Spezialfähigkeit In Vampir verwandeln

Barrash verwandelt sich in einen Vampir zurück

Erfahrungspunkte: 10000

**Zha'Krull - der Zerstörer**, Dämonenlord der Ebenen der Dunkelheit

Trefferpunkte: 10000

Rüstungsklasse: 60

Bewegungsgeschwindigkeit: 3m / s

Angriff Zweihändiges Schattenschwert (Nahkampf)

Angriffszeit: 1.2 Sekunden

Reichweite: 1m

116 - 194 Unheiliger Schaden

Angriff Flammenstrahl (Fernkampf)

Angriffszeit: 4 Sekunden

Reichweite: 10m, 1m breit

100 - 150 Unheiliger Schaden

Angriff Sphäre der Dunkelheit (Fernkampf)

Angriffszeit: 3 Sekunden

Reichweite: 15m

200 - 400 Unheiliger Schaden

Spezialfähigkeit Regeneration

regeneriert 10 TP / Sekunde

Spezialfähigkeit Aura der unheiligen Flammen

jeder Gegner in 2m Reichweite nimmt 30 Unheiligen Schaden / Sekunden

Spezialfähigkeit Aura der Unauffindbarkeit

Fernkampfwaffen und Zaubersprüche haben ein 50% Fehlschlagchance

Erfahrungspunkte: 12000



### 4.3. Beschworene Einheiten

Der Spieler hat mit bestimmten Zaubersprüchen die Möglichkeit, sich Alliierte herbeizubeschwören. Folgende Wesen können dabei per Zauber beschworen werden.

#### Geisterwolf

Trefferpunkte: 200  
Rüstungsklasse: 20  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2.5m / s  
Angriff Biss (Nahkampf)  
Angriffszeit: 1.2 Sekunden  
Reichweite: 1m  
50 - 70 Schaden  
Spezial: Ausweichenbonus  
+10% auf Ausweichen

#### Geisterbär

Trefferpunkte: 300  
Rüstungsklasse: 20  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2.5m / s  
Angriff Biss (Nahkampf)  
Angriffszeit: 1.2 Sekunden  
Reichweite: 1m  
70 - 100 Schaden  
Spezial: Ausweichenbonus  
+20% auf Ausweichen

#### Geistertiger

Trefferpunkte: 400  
Rüstungsklasse: 20  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2.5m / s  
Angriff Biss (Nahkampf)  
Angriffszeit: 1.2 Sekunden  
Reichweite: 1m  
100 - 140 Schaden  
Spezial: Ausweichenbonus  
+30% auf Ausweichen

#### Geisterlöwe

Trefferpunkte: 500  
Rüstungsklasse: 20  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2.5m / s  
Angriff Biss (Nahkampf)  
Angriffszeit: 1.2 Sekunden  
Reichweite: 1m  
140 - 190 Schaden  
Spezial: Ausweichenbonus  
+40% auf Ausweichen

#### Naturavatar

Trefferpunkte: 450  
Rüstungsklasse: 40  
Bewegungsgeschwindigkeit: 2.4m / s  
Angriff Wurzeln (Spezial)  
Spezialfähigkeit zusätzlicher Giftschaden - verursacht zusätzlich 20 Giftschaden  
Angriffszeit: 2 Sekunden  
Reichweite: 5m  
75 - 125 Schaden  
Spezialfähigkeit Regeneration regeneriert 4 TP / s

### 4.4. Anmerkungen zur KI

Jedem Monstertypen ist ein bestimmtes KI-Script zugeordnet, welches folgende Bereiche abdeckt.

#### Grundverhalten

legt die grundlegenden Verhaltensweisen des Monsters fest, wie zum Beispiel das Benutzen von verschiedenen Angriffen in verschiedenen Situationen

#### Gruppenverhalten

legt fest, wie das Monster auf bestimmte andere Monster reagiert; dies umschließt das feindselige Verhalten zu bestimmten anderen Monstern, das Ignorieren dieser und das Unterstützen dieser im Kampf mit bestimmten Fähigkeiten oder Verhaltensweisen (z.B. das Rufen von Hilfe)

#### Intelligenz

definiert, wie clever das Monster beim Ausweichen von Angriffen ist und beim Zielen mit seinen Waffen ist

### 4.5. Fallen

Während des Spieles trifft der Spieler neben Monstern auch auf andere Gefahren - die Fallen. Diese werden entweder ausgelöst, sobald der Spieler ein bestimmtes Gebiet betritt oder sind dauerhaft aktiv.

Sie haben verschiedene Wirkungen, von einfachen Fallen, die Schaden verursachen, bis zu tödlichen Fallen.

Manche dieser Fallen können auch gegen Monster ausgenutzt werden, da die Fallen auf sie die gleiche Wirkung haben wie auf den Spieler.

#### Natürliche Fallen:

##### Moor

vor allen in Sumpfen zu finden  
Verlangsamt den Spieler um 50 %; bleibt der Spieler stehen beginnt er zu sinken, falls er sich nicht innerhalb von 3s weg bewegt, versinkt er und stirbt

##### Treibsand

vor allem in Wüstengegenden, erkennbar durch leicht andere Sandfarbe  
Betrifft der Spieler ein Gebiet mit Treibsand, versinkt er sekundenschnell darin und stirbt

##### Magma

vor allem in Gebirgen, besonders in Dschungelgegenden  
Fällt der Spieler in einen Lavastrom so verbrennt er und stirbt sofort.

##### Vulkane

vor allem in Gebirgen, besonders in Dschungelgegenden  
Ein Vulkan schleudert brennende Felsbrocken auf bestimmte Gebiete. Schafft der Spieler es nicht rechtzeitig auszuweichen so stirbt er.

##### Piranha-Schwarm

im Wasser – erkennbar durch die aufgewühlte Oberfläche  
Gerät der Spieler in einen solchen Piranhaschwarm, so wird er sofort zerfleischt

##### Umstürzender Baumstamm

Meistens in Wäldern; ein Baum wurde von Monstern so präpariert dass dieser von ihnen leicht zum Umfallen zu bringen ist.

Schafft der Spieler es nicht rechtzeitig auszuweichen, so nimmt er 150 Schaden und ist für 15 Sek. auf 50 % Bewegungstempo und Angriffstempo verlangsamt



### Schneelawine

in Gebirgen

Kann passiv und aktiv ausgelöst werden (z.B. durch darauffeuern oder durch Lärm). Schafft der Spieler es nicht rechtzeitig zu entkommen, so nimmt er 350 Kälteschaden.

### Felslawine

in Gebirgen und Hügeln

Kann passiv und aktiv ausgelöst werden. Schafft der Spieler es nicht rechtzeitig zu entkommen, so nimmt er 250 Schaden und wird für 20 Sek. auf 25 % Bewegung und Angriffszeit verlangsamt.

*Konstruierte Fallen:*

### Fallgrube

erkennbar an der leicht veränderten Oberfläche

Stürzt der Spieler in eine Fallgrube, so wird er von den Speerspitzen darin aufgespießt und stirbt.

### Rollende Felskugel

eine große Felskugel, die Gänge entlang rollt

Wird der Spieler von einer solchen Felskugel erwischt, so wird er zerquetscht und stirbt.

### Klingenfalle

sowohl in waagerechter als auch in senkrechter Ausführung

Eine scharfe Klinge saust blitzschnell durch die Luft und zerteilt den Spieler; lädt sich innerhalb von 10 Sek. wieder auf

### Senkende Decke

in großen Räumen in Dungeons

Schafft der Spieler es nicht rechtzeitig, aus dem Raum zu entkommen, so wird er zerquetscht

### Einstürzender Dungeon

Wird meist ausgelöst nachdem der Spieler ein Artefakt entwendet hat.

Der Dungeon beginnt danach nach und nach einzustürzen und besiegt damit das Schicksal des Spielers, falls dieser es nicht schafft schneller zu sein.

### Tar'Gon – Energiebarriere

gekennzeichnet durch rote Laserlinien in der Luft  
Gerät der Spieler in einen solchen Strahl, so stirbt er.

### Giftpfeilhagelfalle

durch Löcher in der Wand zu erkennen

Löst der Spieler eine solche Falle aus wird ein Hagel von Giftpfeilen senkrecht aus der Wand geschossen und verursacht 120 Giftschaden.  
lädt sich innerhalb von 5 Sek. wieder auf

### Giftgasfalle

findet sich engen Gängen und Räumen

Wird eine solche Falle ausgelöst, füllt sich der Raum langsam mit giftigen Dämpfen und der Spieler erleidet 10 Giftschaden / Sekunde solange er sich in diesem Raum befindet.  
lädt sich innerhalb von 30 Sek. wieder auf

### Blitzfalle

durch 2 elektrisch aufgeladene Metallstücke zu erkennen

Bewegt sich der Spieler zwischen diesen Metallstücken hindurch, so erleidet er 150 Blitzschaden.  
lädt sich innerhalb von 20 Sek. wieder auf

### Giftpfeifalle

durch 4 Löcher nebeneinander in einer Wand erkennbar.  
Die Giftpfeifalle feuert alle 0,5 Sek. einen giftigen Pfeil aus einem der Löcher (der Reihe nach). Dieser verursacht bei einem Treffer 30 Giftschaden.

### Flammenfalle

sowohl waagerecht als auch senkrechte Ausführung.

Alle 3 Sek. schießt eine Flammensäule aus einer Öffnung, die 150 Feuerschaden verursacht

### Tar'Gon-Selbstschussanlage

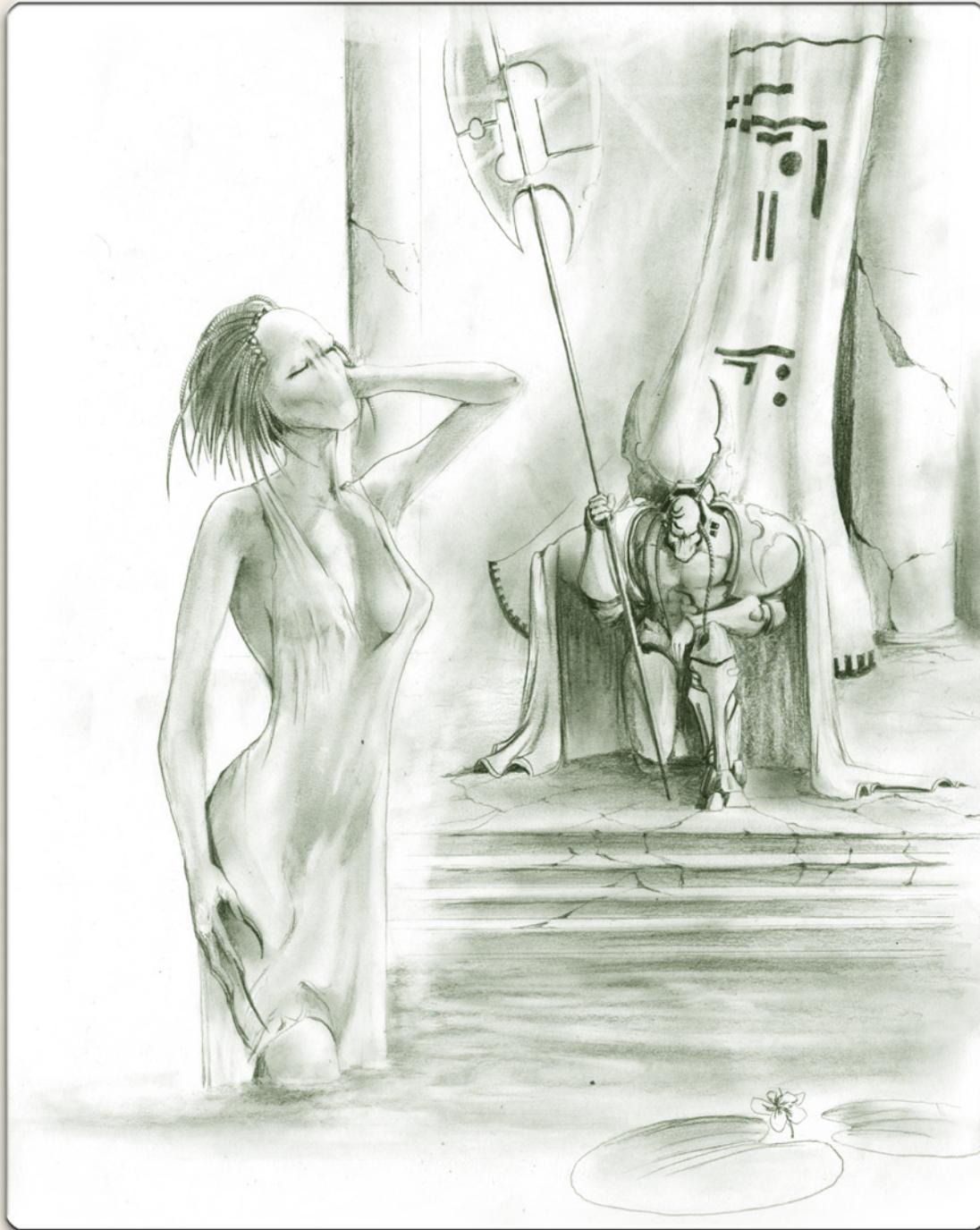
Intelligente Falle

Zielt selbstständig auf den Spieler und verursacht bei einem Treffer 200 Blitzschaden, Angriffszeit 1 Sek.



## 5. Storyline

Die Story setzt sich aus 9 Hauptquests zusammen, die von In-Game-Sequenzen und Zwischensequenzen begleitet werden. Innerhalb der Hauptquests trifft der Spieler hin und wieder auf Nebenaufgaben, die nicht zwangsläufig für das Weiterkommen im Spiel gelöst werden müssen, die den Spieler aber mit Gold, magischen Gegenständen oder sogar Artefakten belohnen.



Introsequenz: Landung der Tar'Gon'La

Sich langsam aufbauende epische Musik  
Harbinger Entertainment – Intro – Sequenz  
Presents

Noghal - Forgotten Legends (goldene Schrift vor Sternen)  
Schrift fadet weg

Kamera schwenkt langsam durch den Sternenhintergrund  
Nacheinander faden folgende Schriftzüge ein und wieder aus  
(kristallisieren sich am besten aus Nebel und lösen sich wieder  
in solchen auf)

A game by:  
Graphic:

Programming:

Sound:

Etc.....

Währenddessen langsamer Kamereschwenk/fahrt durchs All  
Bis zur Tar'Gon'La Flotte

Musik ändert sich, wird kurzeitig bedrohlich  
Kameracut.

Matriarchin betet (großer „Pool“, Kleopatra-like)

Musik etwas leiser, geheimnisvoll

Schatten hinter einem Vorhang (Tar'Gon'La Offizier)

Tiefe Stimme:

„Verzeiht mir meine Störung Matriarchin. Wir haben ihn  
gefunden.“



Matriarchin (sexy, geheimnisvoll)

„Gut... Bereiten Sie einen Raumsprung vor.“

„Wie Ihr befiehlt, ehrwürdige Matriarchin!“

Schritte, Offizier verlässt den Raum

Kameracut auf Brücke

Matriarchin betritt die Brücke

Tar'Gon'La Offizier steht in der Mitte

O: „Wir haben alles für einen Raumsprung vorbereitet.“

M: „Starten Sie die Initialisierungsequenz.“

O: „Navigator, beginnen Sie mit der Initialisierung. Sprungkoordinaten 314 Strich 579, Raumsektor 12...“

Musik ändert sich, wird tempogeladener, epischer, Maschinen beginnen sich aufzuladen (pulsierendes Geräusch)

M: „Nun wird sich also unser Schicksal erfüllen. Noghal – wir kommen...“

Kamerafahrt von der

Matriarchin weg, über die Brücke durch die Außenhaut des Raumschiffes (schnell)

Warpfeld lädt sich auf und beginnt sich aufzubauen, währenddessen weitere Kamerafahrt bis die Flotte in der Totale ist.

Warpfeld baut sich auf dehnt sich aus, bis die Flotte davon umhüllt ist und kollabiert dann und zieht dabei die Schiffe in den Warp

Kameracut

Weltall und der Planet Noghal in Totale

Erzählerstimme (kraftvoll, weise, geheimnisvoll)

„Noghal – auch bekannt als Perle des Universums. Ein Planet reich an Magie und vielfältig an Leben. Die Heimat der Krunark, der Elfen, Zwerge, Menschen und Xylanthen“

bei den Spezies werden kurze Sequenzen der Charakterklassen gezeigt, dazwischen Kameracuts, bei denen der Bildschirm kurz „übernebelt“

„Wir schreiben den dritten Tag im Monat des Arod, im Jahr 872 nach der Entdeckung der magischen Kristalle“ währenddessen Kameracut auf die Sonne Noghal (von der Xylanthensequenz übergehend) Tar'Gon'La-Flotte taucht direkt vor der Sonne aus dem Warp auf „Der Tag des Donners – der Tag der Ankunft der Fremden...“

Schiffe bewegen sich durch den Orbit an der Kamera vorbei (Kameracut), auf Zraa zu Kameracut

Schiffe landen in der Wüste der Verdammnis auf Zraa

„Mysterien umhüllen die Ankommenden und seltsam sind die Maschinen und Himmelsschiffe, die sie mit sich bringen.“

Währenddessen öffnen sich die Tore der Schiffe und Tar'Gon'La, Guardians, Samuraigolems und Drohnen entzünden den Schiffen.

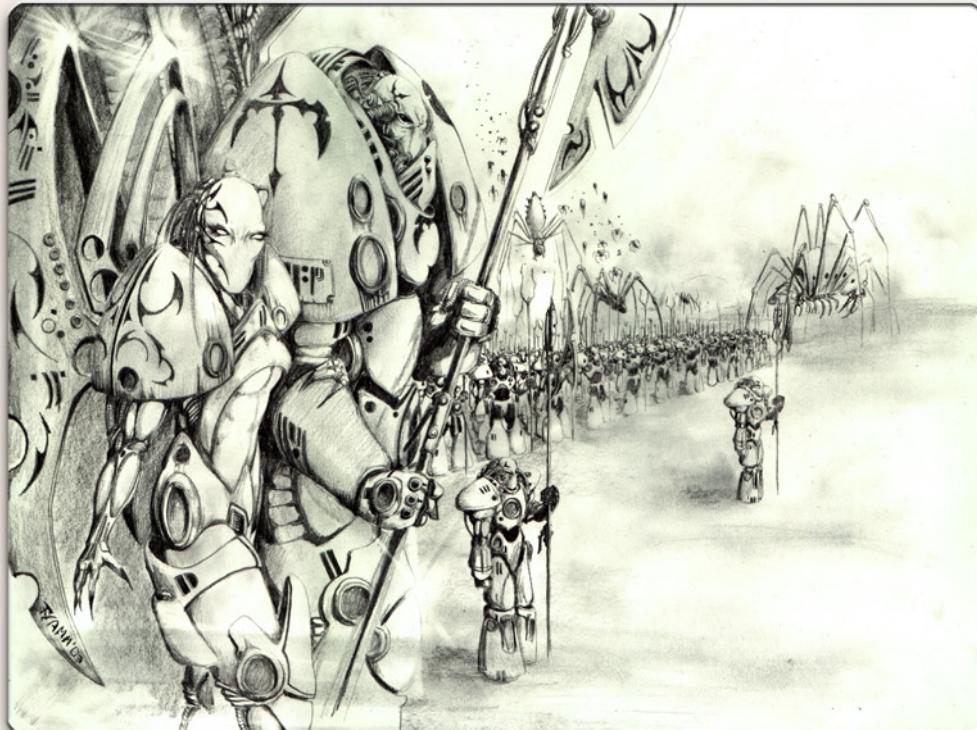
„Die Bewohner Noghal rätseln darüber, woher diese Fremden

kommen und welche Absichten sie mit sich bringen. Gerüchte verbreiten sich – Gerüchte über die Ankunft von Götterboten. Und seltsame Ereignisse überziehen Noghal. Und doch kann niemand genau sagen, was die Zukunft mit sich bringen wird... Oder doch?“

Währenddessen Kameracut über die Szenerie, Schiffe werden weiter entladen, Maschinen werden aufgebaut, und die Tar'Gon'La-Matriarchin verlässt das Habitat-Schiff, die Kameracut zentriert auf sie, zoomt heran, Matriarchin dreht ihren Kopf zur Seite und schaut genau in die Kamera (Bei „Oder doch?“)

M: „Noghal – Ich sehe dich...“

Cut, Ende





Einige Wochen später...

## Akt I

### 1. Quest: Orkhorden

Ihr beginnt in der Elfenstadt Quan'Tal, in der ihr von der Elfenkönigin Ya'Elle Sindal den Auftrag erhaltet, den Überfällen der Orkhorden auf die Menschen- und Elfensiedlungen sowie auf Handelskarawanen ein Ende zusetzen.

Die Orks, die sich Jahrhunderte lang recht friedlich verhalten haben, sind unter der Herrschaft ihres neuen Anführers Trok Blutfaust kriegerischer geworden als je zuvor. Seltsamerweise begann die Herrschaft von Trok und die damit verbundenen massiven Überfällen kurz nach der Ankunft der Fremden auf Noghal.

Ihr reist daraufhin durch den Wald des Lebens, an den nördlichen Ausläufern der Sorg-Berge vorbei und schließlich in die gefährlichen orkbehausten Grenzhügel, um dort den Machenschaften von Trok Blutfaust ein Ende zusetzen.

### 2. Quest: Belagerung von Malron

Nachdem ihr den neuen Anführer der Orks besiegt habt, lasst ihr seine Gefangenen frei, unter ihnen auch Arthur – der Sohn des Königs von Malron, der gerade unterwegs war, um von den Elfen Hilfe zu holen. Hilfe im Kampf gegen die Troll- und Orkarmeen, die mit der Belagerung von Malron begonnen haben. Bei seiner Gefangenschaft hatte er aufgrund seiner Kenntnis der orkischen Sprache erfahren, dass die Orks und die Trolle nur die Vorboten einer viel mächtigeren Invasionsstreitmacht der Fremden sein sollen, die mit ihnen alliiert sind.

Der Königsohn bittet euch, den König vor der noch kommenden Invasion zu warnen, damit dieser Vorbereitungen treffen kann, um Malron und die anderen Städte zu verteidigen. Er selbst begibt sich zu den Elfen, um auch ihnen davon zu erzählen und sie um Hilfe zu bitten.

Ihr müsst nun weiter entlang der Grenzhügel nach Süden reisen, dann nach Osten, die Mitte Grandaars durchqueren, um schließlich einen Weg in die von Trollen und Orks belagerte Stadt zu finden.

### 3. Quest: Expedition ins Drachenzahngebirge

Rigon der III. (auch bekannt als der Weise), der König von Malron ist wenig erfreut über die Botschaft die ihr ihm bringt, ist aber beeindruckt von eurem Mut und Können und bittet euch um einen weiteren Gefallen...

Weitere Ork- und Trollhorden wurden seltsamerweise vor dem Drachenzahngebirge gesichtet, die jeden fernzuhalten scheinen, der sich nähert. Es scheint fast so, als wollten sie irgendetwas bewachen. Möglicherweise etwas, das mit dem Auftauchen der Fremden zu tun habe...

Ihr sollt nun von Brota aus (welches ihr mit einem kleinen Boot verlasst) in südlicher Richtung zum Drachenzahngebirge reisen, um zu erkunden, was es damit auf sich hat.

Dort angekommen seht ihr, dass die Orks und Trolle einen riesigen Eingang zu einer unterirdischen Höhle bewachen. Dieser führt zu einem unterirdischen Höhlenlabyrinth, welches sich bald als Zugang zu einer uralten unterirdischen Stadt entpuppt.

Eine Stadt, die schon Tausende von Jahren alt zu sein scheint und in der zahllose mächtige, gefährlich aussehende Maschinen auf ihre Aktivierung warten...

(wenn der Spieler vor den Ruinen des alten Tar'Gon – Senats steht: )

Zwischensequenz: Flashback – Der Exodus der Tar'Gon'La Kameraperspektive wie Spieler vorher (kurz mit In-Game-Cut übergeleitet)

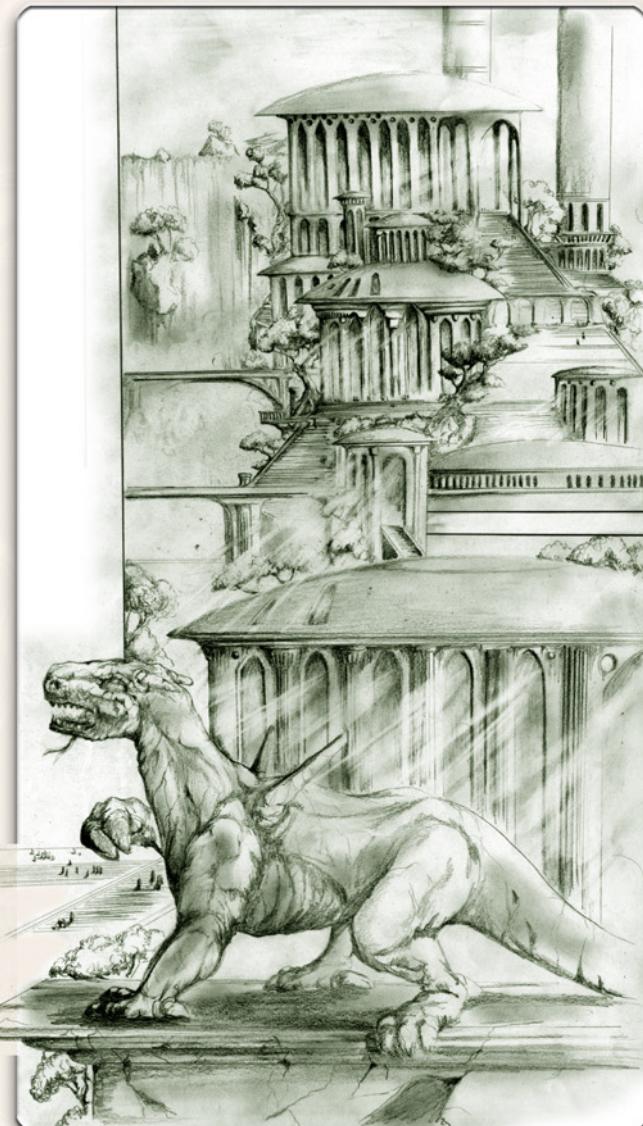


Bild wandelt sich langsam von der Spielgrafik in Sequenzgrafik, dabei entsteht aus den alten Ruinen der prunkvolle Senat von einst.

Runder Senat, auf der einen Hälfte die Tar'Gon'Re mit dem Shando'Ra Su'Rei Tem am Rednerpult.

Auf der anderen Hälfte die Tar'Gon'La mit dem Patriarchen So'Rem Tar als Sprecher, neben ihm die zukünftige Matriarchin Sha'Lei Tar.

Während der Konferenz eilen fortwährend gefühlvolle Blicke zwischen Su'Rei Tem und Sha'Lei Tar hin und her.

S: „Wir dürfen nicht mehr damit fortfahren uns über die Natur zu stellen – auch unsere Völker sind Teil von ihr. Und der Schritt, den der Rat unserer Brüder – der Tar'Gon'La – nun plant geht zu weit.“

P: „Ihr habt euch schon vor langer Zeit von unserer Kultur abgespalten. Sprecht nicht über Dinge, von denen ihr nichts versteht, Shando'Ra Su'Rei Tem!“

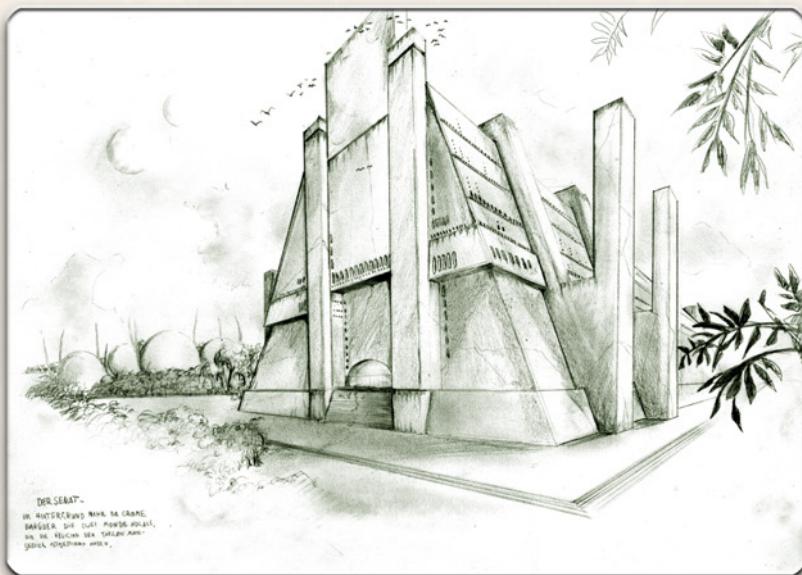
Euer Volk wird uns nicht von unserem Pfad abhalten. Wir werden der Vision folgen!“

S: „Ihr begebt euch auf einen wahrhaft dunklen Pfad, Patriarch. Diese Vision war eine Warnung, eine Warnung vor den Folgen eurer Taten!“

Andere Tar'Gon'La-Stimme: „Das ist unerhört!“

P: (an den Zwischen-Rufer) „Setzt euch, Sho'Kar!“

(wieder an der Shando'Ra) „Aber er hat recht. Alles was wir vorhaben, ist, den Planeten zu beschützen. Und wir werden dabei alle Mittel verwenden, die uns möglich sind – und wie das Schicksal es wollte, haben wir nun das, wonach wir suchten,



gefunden.“

S: „Ihr seid wahrhaftig blind geworden. Erkennt ihr denn nicht, dass derjenige, der nach der Dunkelheit sucht, niemals zum Licht gelangen wird? Oh, nein ehrwürdiger Patriarch – ihr dürft diese Reise nicht antreten... Ich berufe hiermit eine Abstimmung des Senats über diese Angelegenheit ein.“

P: „Ihr habt kein Recht, eine Abstimmung des Senats einzufordern Shando’Ra! Dies ist eine Angelegenheit unseres Volkes!“

M: „Er hat recht, Vater. Dies ist eine Angelegenheit, die die Zukunft des gesamten Planeten betrifft. Und auch die Tar’Gon’Re haben ein Recht, darüber abzustimmen.“

P: (nach einem Zögern) „Also gut, wir werden darüber abstimmen. Shando’Ra, wollt ihr zuvor noch einige Worte sagen?“

S: „Nun gut, hört meine Brüder und Schwestern: Wir waren einst ein geeintes Volk, und können es trotz unserer Differenzen immer noch sein. Unser Ziel sollte es sein, in Harmonie mit der Natur zu leben, statt uns über sie zu stellen. Und Diplomatie und Frieden sollte immer Vorzug über Krieg und Gewalt gegeben werden. Und so kann es kein Weg des Guten sein, nach einer Waffe zu suchen.. Denn das was ihr sucht ist Dunkelheit und Schatten. Und wo Dunkelheit und Schatten sind, kann kein Licht erstrahlen. Die Vision, die wir alle hatten war eine Warnung der Götter, was passieren wird, wenn ihr diesem Pfad weiter folgt. Lasst uns Gutes tun, statt der Dunkelheit zu folgen – und gemeinsam können wir diesen Planeten wieder heilen und eine Kultur bilden, deren Basis Frieden und Harmonie sein wird.“

Applaus in den Reihen der Tar’Gon’Re.  
Sha’Lei schaut traurig in die Augen des Shando’Ra.

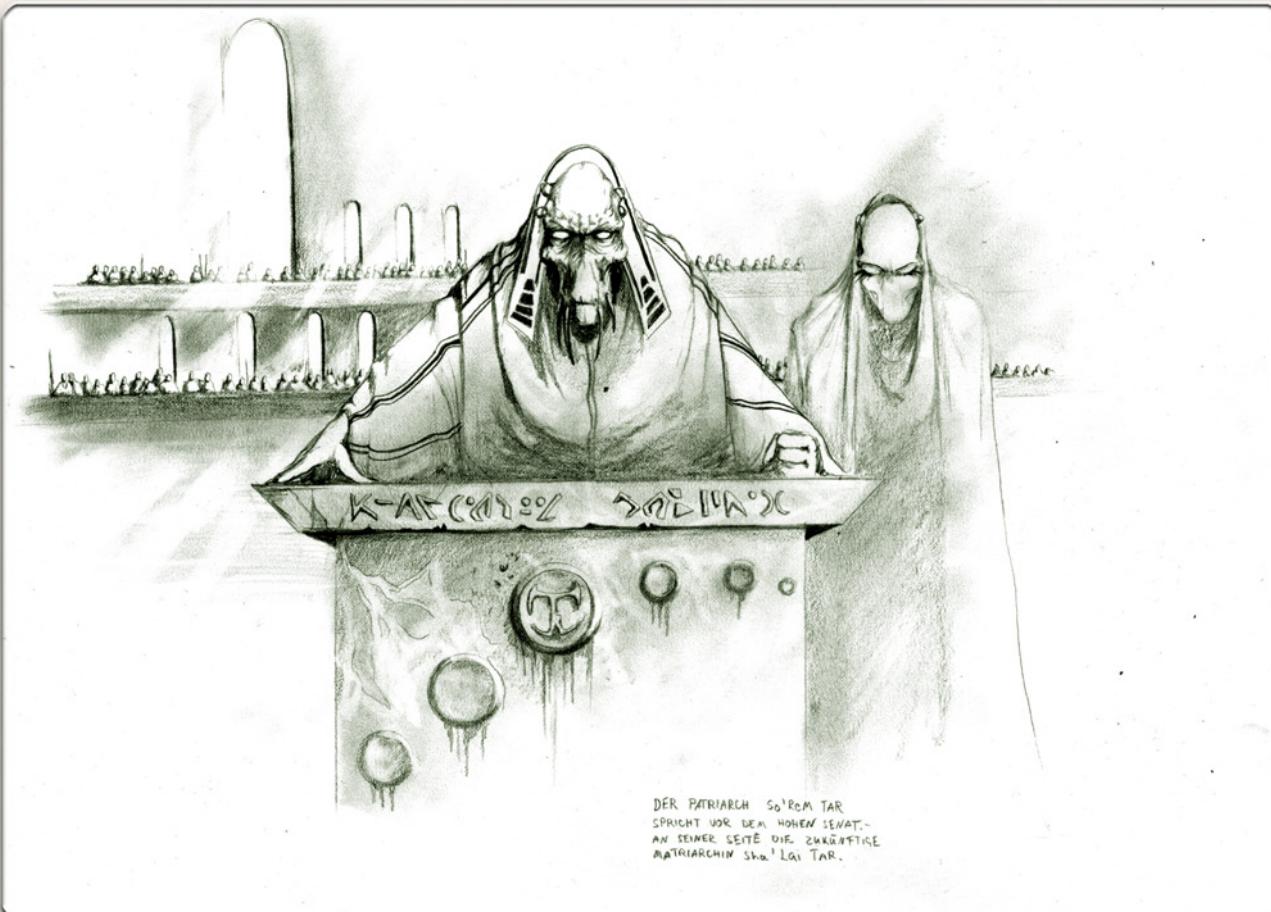
P: „Hört auf meine Worte: Frieden kann nur geschaffen werden, wenn man ihn verteidigen kann. Die Vision warnte uns vor einem Krieg, und diesen Krieg werden wir verhindern, indem wir das finden, was wir suchen. Und genau das werden wir, wenn wir uns auf diese Suche begeben. Und wie können wir das?“

Andere Tar’Gon’La-Stimme „Durch unseren Exodus von diesem Planeten!“

P: „Durch unseren Exodus! Dadurch, dass wir diesen Planeten verlassen und uns auf die Suche begeben. Und wenn wir diese Waffe in den Händen halten, kann niemand mehr unserem Volk und unserem Planeten Schaden zufügen!“ (Pause)

„Begeben wir uns nun zu der Abstimmung“

P: „Wer gegen den Exodus, ist möge die Hand heben!“  
Der Shando’Ra und die Mehrheit der Tar’Gon’Re-Mitglieder





heben die Hand.

Der Shando'Ra blickt noch einmal zu Sha'Lei herüber, diese schaut traurig zurück, hebt aber nicht ihre Hand.

P: „Und nun heben diejenigen ihre Hand, die dafür sind.“

Der Patriarch hebt seine Hand, sämtliche Tar'Gon'La-Mitglieder ebenfalls.

Langsam und ganz traurig zu Su'Rei T'em schauend hebt Sha'Lei ebenfalls ihre Hand, dieser schaut zurück - mit einer Spur von tiefem Kummer in seinem Gesicht.

P: „Damit hat der Senat nun mehrstimmig für den Exodus gestimmt. Die Entscheidung ist gefallen: Unsere Flotte wird wie geplant innerhalb des nächsten Mondes den Planeten

Ruine des Tar'Gon – Senats wieder.

Die Matriarchin steht mit ihren Leibwachen neben dem Spieler M: „Du siehst Dinge die du nicht sehen sollst, Fremdling. Euer Tod ist nun unausweichlich.“

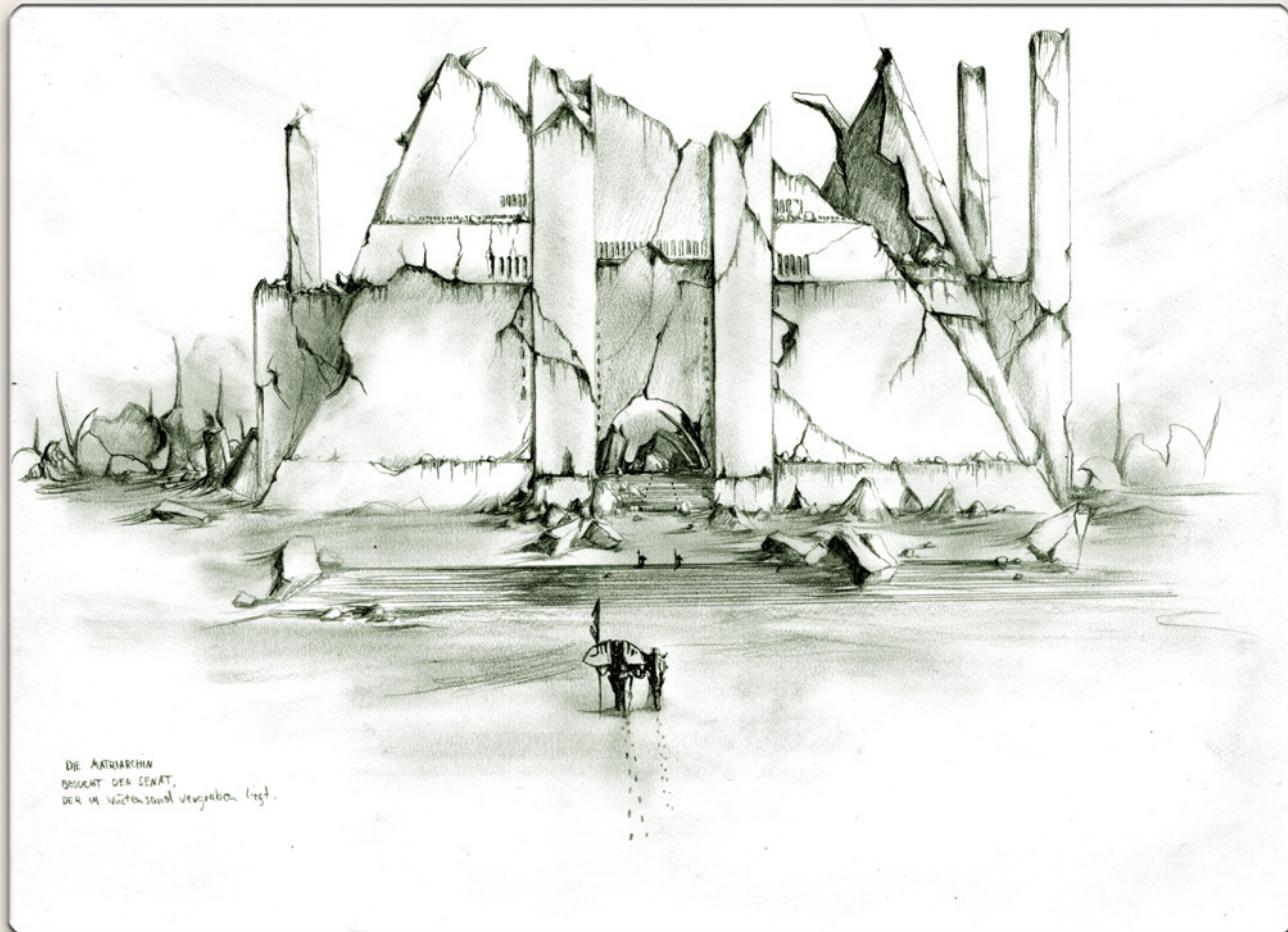
Spieler: „Ich... ich sah euch ... hier. Ihr wart hier an diesem Ort, vor langer Zeit.“

(ein kurzer Anflug von Trauer scheint über das Gesicht der Matriarchin zu huschen)

M: „Woher...? .... Schatten der Vergangenheit... Tötet ihn(sie)...“

Die Leibwachen der Matriarchin richten ihre Waffen auf den Spieler.

Ein Schatten taucht aus dem Dunkeln auf und aktiviert ein



verlassen...“

Gemurmel in den Reihen, die Senatoren und Senatorinnen erheben sich langsam und begeben sich zum Ausgang.

Kameracut, gefühlvolle Musik.

Sha'Lei begibt sich gerade zum Ausgang, Su'Rei kommt ihr hinterher

S: „Wartet...“

M: (dreht sich um, bedauernd) „Es tut mir leid, aber ich musste mich dem Willen meines Volkes beugen...“

S: „Es ist, als würde meine Seele in tausend Stücke zerspringen, wenn ich daran denke, welche Grenzen uns trennen...“

M: „Es liegt leider nicht an uns allein, über unser Schicksal zu entscheiden. Aber eines sollst du wissen: Auch wenn ich bald fortgehe – ich werde nie aufhören dich zu lieben, oh Su'Rei T'em, der so überzeugte Befürworter des Friedens...“

Sie gibt ihm das Tar'Gon Äquivalent zu einem Kuss und löst sich dann von ihm um zu gehen, noch seine Hand haltend

S: „Ich werde dich nie vergessen Sha'Lei Tar...“

Die Hände lösen sich, sie dreht sich herum und geht.

In-Game Sequenz: Begegnung mit der Matriarchin

Vision endet und der Spieler, findet sich am Rand der alten

Portal, packt den Spieler und wirft sich mit diesem hinein. In diesem Moment feuern die Leibwachen ihre Waffen ab...

## Akt II

Zwei Wochen später:

In-Game Sequenz:

Spieler liegt auf Blättern gebettet bewusstlos in einem Xylanthenhain. Ein Xylanth flößt ihm(ihr) gerade Wasser ein

Zwischensequenz: Vision vom Tempel von Re'Lak

Schneegebirge

Kamera fährt durch weite Schluchten und enge Pässe

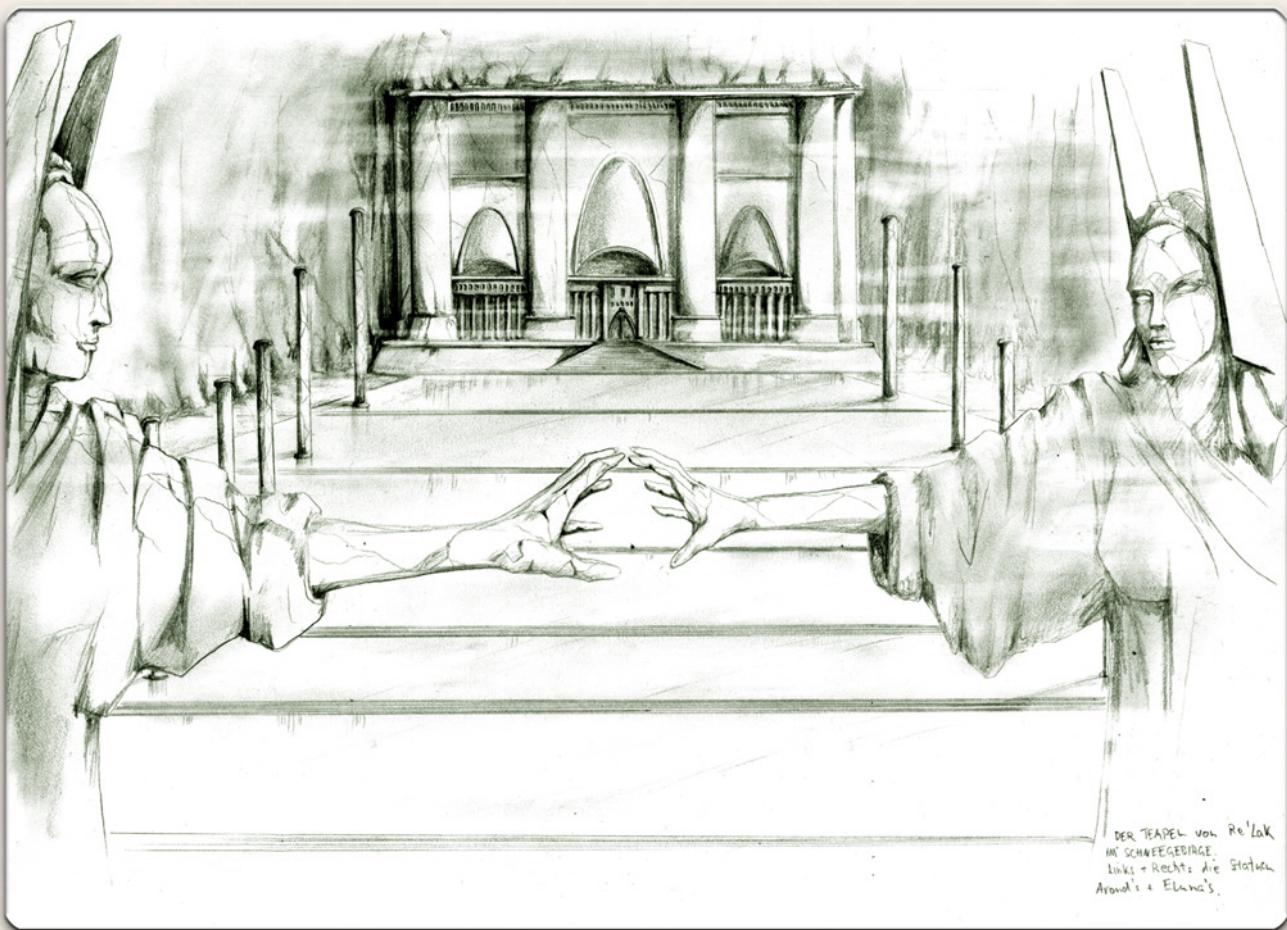
Schneegestöber liegt über der Szenerie

Geheimnisvolle Musik, Schneesturmfauchen im Hintergrund

Eine überirdische Stimme spricht:

„Begib dich nach Norden Auserwählter, nach Norden in das Schneegebirge...“

Kamera fährt weiter, bis sie schließlich an dem Fuß der Stufen zum Tempel von Re'Lak angelangt ist. Am Horizont sind durch das Schneegestöber ganz leicht die Statuen von Arod



und Eluna, sowie das riesige Eingangstor zu erkennen.  
„Dort findest du den Tempel von Re'Lak, den Tempel der wahren Weisheit, der dir Antwort auf deine Fragen geben kann und neue Fragen aufdeckt, deren Antworten du noch finden wirst.“

Kamera fährt die Stufen empor, über die 9 Ebenen der Elemente hinweg, an den Statuen vorbei.

Musik wird epochaler

„Eile – eile so schnell du kannst, Auserwählter... Denn nur die Weisheit der Götter selbst kann dir jetzt bei deiner Aufgabe helfen.“

Die Tore des Tempels öffnen sich..

#### 4. Quest: Die Suche nach dem vergessenen Portal

Ihr wacht in dem Xylanthenhain Lagon'In auf. Die Xylanthen fanden euch unweit dieser Stelle in einer alten Ruinenstadt neben einem Portal bewusstlos liegend. Zwei Wochen lang pflegten sie euch, damit ihr wieder zu Kräften kamt. Währenddessen begannen die Tar'Gon'La (deren Namen ihr jetzt wisst) mit ihrer Invasion auf Grandaar. Viele der großen Städte fielen bereits unter ihren mächtigen Kriegsmaschinen, und weitere werden folgen, wenn niemand ihnen Einhalt gebieten kann.

Doch noch ist nicht alle Hoffnung verloren: In diesen zwei Wochen hattet ihr immer wieder den gleichen Traum, eine Vision von den Göttern selbst, wie die Xylanthen meinen. Die Vision, die euch den Weg zum uralten Tempel von Re'Lak weist – zum Tempel der Götter selbst, tief verborgen im Schneegebirge.

Die Xylanthen erzählen euch von einer Möglichkeit, Xyr zu verlassen und eure Reise anzutreten: Sie haben Kenntnis von einem weiteren Portal, dessen Energieströme sie bis nach Lork, dem Kontinent der Zwerge und Riesen zurückverfolgen konnten.

Ihr macht euch auf, um dieses Portal zu finden, welches im

Norden Xyrs, unweit der Crallhügel, liegt. Eure Reise führt euch durch die tiefsten Tiefen des Dschungel von Xyr, am Herz des Südens vorbei zu einer alten Ruinenstadt, die nun von Schlangenmenschen bewohnt wird. Dort befindet sich das Portal, welches euch schließlich nach Lork bringt.

#### 5. Quest: Befreiung Lorks

Ihr materialisiert in der Nähe des Goldsees, an einer zergischen Frontlinie. Die Zwerge teilen euch mit, dass die Fremden, die Tar'Gon'La, zusammen mit den Riesen des Riesengebirges die Mitte Lorks vollständig besetzt halten, und dass kein Durchkommen nach Norden möglich ist.

Im Moment suchen sie einen Freiwilligen, der sich durch das Riesengebirge durchkämpft, um eine Jahrtausende alte Kristallspeigelanlage zu reaktivieren, mit der sich die Armeen im Norden und im Süden Lorks miteinander verständigen können, um so ihre Angriffe zur Befreiung Lorks zu koordinieren.

Eure Reise führt euch am Goldsee vorbei, direkt durch das Riesengebirge mit all seinen gefährlichen Wäldern, Tälern und Schluchten und schließlich in die Zwergenstadt Bomrat. Auf eurem Weg reaktiviert ihr nach und nach die einzelnen Teile der uralten Spiegelanlage.

In Bomrat angekommen, erfahrt ihr vom Zwergenkönig Gragh Felsenaxt, dass die Riesen und die Fremden dank der Spiegelanlage von den zergischen Truppen weiter zurückgedrängt werden konnten und Lork nun fast wieder befreit ist. Man erhält als Dank eine Waffe seiner Wahl von einem zergischen Meister-Kristallschmied.

Eine zergische Flotte wird gerade bereit gemacht, um nach Grandaar auszulaufen, wo die Fremden mit einer riesigen Armee anlandet sind und von mächtigen Kampfmaschinen begleitet werden. Es scheint auch ein schlimmeres Übel zu lauern: Schatten, grausige und dunkle Schatten, die mit den



Tar'Gon'La Seite an Seite kämpfen.

Der Spieler bittet den König, mit der Flotte mitreisen zu dürfen, um nach Grandaar zu gelangen und in das Schneegebirge aufzubrechen.

In-Game Sequenz: Überfahrt nach Grandaar

Erzähler: „Nachdem Gragh euch einen Platz auf seiner Flotte zugesichert hatte, macht ihr euch mit den Zwergen auf, um zur Küste Lorks zu gelangen, wo die zwerngische Flotte darauf wartet aufzubrechen.“

Spieler und Zwerge laufen durch verschneite Steppe, teils von Pflanzen durchbrochen.

Kameracut

E: „Ihr betretet das zwerngische Schiff, welches euch nun nach Grandaar bringen soll und nach und nach beginnt die Flotte in See zu stechen.“

Spieler fährt in einem kleinen Boot an einer Reihe zwerngischer Kriegsschiffe vorbei, die an der Küste vor Anker liegen. An eines dieser Schiffe wird das Boot festgezurrt und der Spieler betrifft dieses.

Kameracut

Zwerngische Schiffe lichten die Segel und setzen sich langsam in Bewegung.

Kameracut

E: „Zwölf Tage lang segelt ihr durch das nördliche Ende der großen Passage und immer wieder halten euch Stürme auf...“ Schiffe kämpfen gegen einen Sturm an. Es ist dunkel und blitzt. Schnee fällt vom Himmel. Eisschollen schwimmen durch das Wasser

Kameracut

E: „Doch schließlich erreicht ihr Grandaar und betretet endlich wieder das Festland“

Schiffe liegen vor Anker, kleine Beiboote fahren die Besatzung an Land, in einem von ihnen auch der Spieler – Kamera-Rundumschwenk über die Szenarie, Spieler & Boot dabei als Mittelpunkt, auf den dann gezoomt wird.

Boot des Spielers landet an der Küste, Spieler und Zwerge steigen aus.

Kameracut

E: „Die Zwerge machen sich nun auf, um sich gemeinsam an der Seite der Elfen und Menschen der dunklen Bedrohung entgegenzustellen, die Grandaar zu überfluten droht, und ihr beginnt mit den letzten Vorbereitungen für eure Reise in das Schneegebirge...“

## 6. Quest: Suche nach dem Tempel von Re'Lak

Nachdem Ihr euch von den Zwergen verabschiedet habt, die den Menschen und Elfen nun bei der Verteidigung von Grandaar behilflich sein wollen, begebt ihr euch nun durch die eisige Steppe direkt zum sagenumwobenen Schneegebirge. In der eisigen Steppe trefft ihr auf einen Krunarkstamm, der mit anderen Stämmen von den Krundrillingen nach Grandaar gereist ist, als die Tar'Gon'La diese mit ihren Kampfdrohnen bombardierten. Nachdem ihr euch dort ausgerüstet habt, begebt ihr euch weiter in Richtung Schneegebirge. Dort kämpft ihr euch durch verschlungene Pfade und eisige Schluchten und bemerkt schließlich, dass euch noch ganz andere Gefahren auf den Fersen sind. Schatten – dunkle und grausige Schatten greifen euch an, anscheinend um zu verhindern, dass ihr den Tempel erreicht.

Schatten, die Seite an Seite mit den Tar'Gon'La kämpfen. Anscheinend scheinen noch mehr Dinge zu geschehen, als ihr bis jetzt erahnen könnt...

Doch schließlich liegt der uralte und geheimnisvolle Tempel von Re'Lak vor euch, der hoffentlich Antwort auf all die ungelösten Fragen gibt.

Ihr betretet den Tempel und...

Zwischensequenz: Der Rat der Götter

Kameraflash

Szene mit viel Nebel, hellem Licht, verschwommene himmlische Gestalten

Sri – Göttin der Weisheit – erhabene Frauenstimme, wissend aber mystisch

„Weisheit die ihr suchtet – und Weisheit die ihr finden werdet.“

Kameraflash

mystische Musik setzt ein, Kamerafahrt durch Nebel

„Zwei Energien bilden das erste Element, zwei Energien die in jedem Lebewesen fließen: Gut und Böse.“

„Und wie sich auch die anderen Götter und Mächte aus den 9 Elementen bildeten, so bildeten sich auch die Kräfte des Guten und des Bösen“

„Die einen den Idealen des Mitgefühls, des Friedens und der Liebe folgend, die anderen dem Hass, der Angst und der Macht verfallen...“

„So unterschiedlich ihre Ansichten waren, so sehr folgten sie ihren Idealen und so sehr trotzten sie denen der anderen...“

„Doch sie konnten keine Einigkeit erzielen und schließlich begann der große lange Krieg...“

„Der Krieg der Götter, in dem die Armeen der Engel und Dämonen aufeinander trafen...“

Kamera bewegt sich weiter durch den Nebel und erreicht schließlich ein riesiges Schlachtfeld, in dem Armeen von Engeln und Dämonen aufeinander prallen

„Chaos brach über das Universum herein und zahllose Leben und Welten gingen verloren.“

Engel und Dämonen kämpfen gegeneinander, brennendes Gelände

„Doch die ewigwährenden Kriege dauerten an...“

Kameracut, ein Engel und ein Dämon kämpfen gegeneinander

„Bis die Schöpfer des Universums selbst – Arod und Eluna – beschlossen diese zu beenden, und den Sterblichen diese Entscheidung zu überlassen.“

Eine magische Barriere schiebt sich zwischen den Engel und den Dämon

Bildschirm wird dunkel

„Zwei Kristalle wurden geschaffen, aus den beiden Energien des ersten Elements...“

„Der Run'Noor – Stein der Finsternis, der die Kräfte des Bösen kanalisierte.“

Bild vom Run'Noor, schwarzer Kristall von innen heraus dunkelrot glühend

„... und der Lo'Gaan – der Kristall des Lichts, der die Macht des Guten in sich vereinte.“

Bild vom Lo'Gaan, durchsichtiger Kristall, majestatisch hellblau leuchtend

Kameraflash

„Das Böse hat seinen Zug getan – und die, die einst von eurer Welt kamen, sind zurückgekehrt und haben gefunden, wonach sie suchten: Schatten und Dunkelheit...“

Wieder zurück zu der Szenen mit den himmlischen Gestalten

„Und bald werden die Tore zur dunklen Ebene geöffnet sein und erneut wird Zerstörung über das Universum ziehen...“

„Nur die, die ihrem Herzen folgen, können sich noch der Finsternis entgegenstellen.“

„Du wurdest auserwählt, auserwählt um das Böse zu besiegen. Lauf durch die inneren Tore des Tempels, in die unterirdischen Höhlen eures Planeten – und du wirst finden...“

## Akt III

### 7. Quest: Das Licht des Lo'Gaans

Ihr tretet durch das riesige Tor im Inneren des Tempels, um euch in den Tiefen der unterirdischen Höhlen Noghals auf die Suche nach dem Lo'Gaan zu begeben. Lange bewegt ihr euch durch das Höhlensystem und kämpft euch voran, bis ihr schließlich dort angekommen seid, wo sich laut dem Rat der Götter die Lagerstätte des Lo'Gaans befindet. Eine riesige Höhle liegt vor euch, in der die Wände und die Steinbauten voll mit uralten Runen beschrieben sind. Ihr erforscht die



Höhle weiter – und je weiter ihr lauft desto größer und prunkvoller werden die Steinbauten und desto geheimnisvoller die Schriftzeichen... Schließlich seht ihr einen Kristall, hell funkeln, durchsichtig – von innen heraus majestätisch hellblau leuchtend: der Lo'Gaan liegt vor euch... Ihr tretet zu ihm hin und berührt ihn mit eurer Hand.

Ein strahlend helles Leuchten breitet sich vom Kristall durch den Raum aus.

#### Zwischensequenz: Die Finsternis erwacht

Wüste der Verdammnis, düstere und dunkle Szenerie, bedrohliche Musik

Kamera auf Totale, Matriarchin steht auf einem kleinem Azteken-Tempel-ähnlichen Bauwerk, vor ihr der Run'Noor Ein Tar'Gon'La Berater neben ihr. Leibwachen stehen um sie herum.

Zoom auf Matriarchin

M: „Schatten, Schatten über Noghal,  
Schatten und Dunkelheit zu zerstören es all!  
Dämonen erwacht aus eurem Schlaf!“

Das Glühen im Run'Noor wird stärker und ein dunkles bedrohliches rotes Licht legt sich über die Szenarie, ausgehend vom Run'Noor

Kamera fährt weiter weg

M „Wir erwarten dich, oh Finsternis!“

Das glühend wird zu greißend und dunkle Schwaden bewegen sich vom Run'Noor aus in alle Richtungen

Kamera fährt weiter nach hinten, bis die Szenerie in der Totale ist

Musik steigert Intensität

Die Schwaden formen sich langsam zu Dämonen

Einige der Schwaden bewegen sich in die Tar'Gon'La, deren Augen daraufhin anfangen, rot zu glühen.

Dämonenfürst: „Die dunklen Götter werden erfreut sein...  
(endgültig) Auf in den Krieg.“

#### In-Game-Sequenz: Begegnung mit einem Tar'Gon'Re

Nachdem das Leuchten des Lo'Gaans erlischt:

Eine Gestalt tritt aus dem Schatten hervor, es ist der Shando'Ra Su'Rei T'em aus eurer Vision vom Tar'Gon – Senat

S: „Ich grüße euch Fremdling, was tut ihr hier an diesem heiligen Ort?“

Spieler (stutzt kurz): „Das gleiche könnte ich euch fragen... Ich bin hier, da mich die Götter mit einer Mission beauftragt haben – ohne mich vorher zu fragen...“

S: „Nun mein Weg führt mich hierher, um zu beten – um Kraft zu sammeln für meine Aufgabe... Ich bin hierher zurückgekommen, um jemanden zu retten - jemanden den ich vor langer Zeit verloren habe...“

Spieler: „Ihr wollt mir sicherlich nicht verraten, um wen es sich handelt?“

S: „Ihr kennt Sie – sie war diejenige die euch im Drachenzahngebirge töten wollte...“

Spieler: „Woher...?“

S: „Nun, ich war derjenige der euch gerettet hat... Ihr schient ein wenig abwesend...“

Spieler: „Ihr wart das...? Dann habt Dank... Jetzt fällt mir auch auf woher ich euch kenne – ihr wart auch in dieser Vision die ich dort hatte...“

S: „Eine Vision? Habt ihr öfter solche ...Visionen?“

Spieler: „Ja, sie zeigen mir Zukunft und Gegenwart. In der Vision im Drachenzahngebirge sah ich eine Senatssitzung, in der es über irgendeinen Exodus ging.. Auch sie war darin... Weswegen wollt ihr sie retten – ist sie nicht längst der Dunkelheit verfallen?“

S: „Diese Senatssitzung habt ihr gesehen? Die Tar'Gon'La – unsere Brüder waren nicht immer böse. Aber als der Tempel von Re'Lak entdeckt wurde, suchten sie nach den falschen Antworten... Ihr Bestreben war es, Macht zu finden – und so fanden sie in den Büchern über den großen Krieg die Passage

über den Run'Noor. Das Verlangen nach Macht wuchs in ihnen und nicht einmal die Warnung, die sie von den Göttern erhielten, konnte sie davon abbringen, nach ihm zu suchen. Aber sie war nicht so – sie war anders... Auch sie folgte Idealen wie Frieden und Mitgefühl, doch sie war die Tochter des Patriarchen – und als diese musste sie sich dem Willen ihres Volkes beugen...“

Spieler: „Nun, als ich den Lo'Gaan berührte hatte ich wieder eine Vision: Jetzt versucht sie anscheinend ein riesiges Dämonenheer zu beschwören...“

S: „(traurig) Nun ist sie also schon so sehr der Dunkelheit verfallen... Aber ich glaube, dass noch ein Kern Gutes in ihr ruht... Und ich werde sie nicht aufgeben...“

Spieler: „Viel Glück dabei, Tar'Gon'Re. Ich werde versuchen Verbündete zu gewinnen und den Run'Noor mit der Kraft des Lo'Gaans zu verbannen...“

S: „Viel Glück auch euch, aber versucht niemals den Lo'Gaan zu aktivieren, um die Kräfte des Licht gegen die der Finsternis kämpfen zu lassen, denn das käme einem zweiten Götterkrieg gleich – und dies ist es was die dunklen Mächte erreichen wollen...“

Spieler: „Danke, Tar'Gon'Re. Möge das Licht mit euch sein...“

S: „Und mit euch, Auserwählter!“  
Su'Rei T'em verschwindet im Schatten.

#### 8. Quest: Reise nach Relon

Ihr tragt nun einen Teil der Macht des Lo'Gaans mit euch und seid durch einen Gang gegangen, der aus dem Raum des Lo'Gaans führte. Nun seid ihr in der Nähe der Dschungelstadt Sorae. Ihr begebt euch dorthin und warnt den örtlichen Herrscher Brozek Feron vor der Dunkelheit, die nun kommen wird.

Dieser schickt Boten los, um die anderen Herrscher zu informieren, damit diese ihre Armeen sammeln können und sich gemeinsam gegen das Böse stellen können.

Als ihr ihn fragt, ob er einen Weg nach Zraa kennt, erzählt er euch von den Luftschiffen der Stadt Relon, die euch sicher über den Ozean ohne Wiederkehr bringen könnten.

Ihr brecht daraufhin auf, um durch den Wald von Sorae in die Wüste von Grobb nach Relon zu reisen.

Dort angekommen wartet euch ein riesiges Schlachtfeld. Relon ist bis auf die Grundmauern niedergebrannt und es scheint keine Überlebenden zu geben...





45

45

#### In-Game-Sequenz: Intervention der Drachen

Drache fliegt durch die Luft und landet neben dem Spieler

D: „Was sucht ihr hier? Hier findet ihr nichts mehr als Ruinen...“  
S: „Es scheint als wäre ich zu spät gekommen. Die Tar'Gon'La waren schon hier...“

D: „Die Tar'Gon'La? Ja, das ist wohl nicht zu übersehen...“  
S: „Nun finde ich wohl keinen Weg nach Zraa mehr... Alle Hoffnung scheint verloren...“

D: „Nach Zraa, wollt ihr? Was sollte ein so kleines und schwaches Wesen wie ihr auf Zraa wollen – dort wo jetzt Schatten und Dunkelheit regieren?“

S: „Genau diese Schatten und Dunkelheit vertreiben – durch die Verbannung des Run'Noors..“

D: „Moment... Ihr seid doch nicht etwa der Auserwählte, von dem so viel gesprochen wird? ... Ich hatte euch mir irgendwie größer vorgestellt...“

S: „...Danke, das ist sehr aufmunternd. Ihr kennt nicht zufällig noch einen Weg nach Zraa?“

D: (überlegt kurz): „Nun ... Hmm ... Tja – vielleicht gibt es einen. Ich bin zwar nicht mehr so jung, wie vor 3000 Jahren, aber ich denke das ich den Flug nach Zraa noch schaffen würde...“

S: „Ihr wollt mich nach Zraa bringen? Ich wusste gar nicht, dass Drachen so großzügige Geschöpfe sein können...“

D: „Hmmpf... Steigt auf bevor ich's mir anders überlege..“  
Spieler steigt auf den Drachen, Drache erhebt sich in die Lüfte

Kameracut Drache fliegt über Wüste und Meer  
Schließlich ist Zraa am Horizont erkennbar, schwarze dunkle Wolken hängen darüber und Blitze zucken herab

D: „Zraa, der Kontinent der Verdammten... Seid ihr euch sicher, dass ihr dahin wollt?“

S: „Nein, ich glaube nicht. Aber mich fragt ja niemand, wenn es darum geht, Auserwählter zu werden...“

Kameracut, Drache fliegt über die nördliche Klaue Zraas

D: „Die nördliche Klaue Zraas – hier werde ich euch absetzen. Den restlichen Weg müsst ihr alleine schaffen...“

Drache landet, Spieler steigt ab

D: „Hier werdet ihr nun absteigen müssen...“

Drache landet, Spieler steigt ab

S: „Ich danke euch, Altehrwürdiger. In euch Drachen scheint also doch ein Funken Gutes zu ruhen...“

D: „In euch kleinen, unbedeutenden Lebewesen wohl auch... Aber seid vorsichtig – einige unserer Art sind dem Bösen verfallen, denn nicht alle Drachen besitzen die Weitsicht und Weisheit die für uns üblich ist.“

S: „Ich werde vorsichtig sein...“

D: „Und ich werde versuchen einige von uns mal etwas wach zu rütteln. Es gibt noch einiges, was wir gegen diese Dämonen tun können... Viel Glück, kleines Geschöpf.“

Drache erhebt sich wieder in die Lüfte

#### 9. Quest: Gegen die Finsternis

Ihr werdet vom Drachen auf der nördlichen Klaue von Zraa abgesetzt, von der ihr euch weiter durch die Wüste der Verdammnis nach Mihil'La'Crom – der Stadt der Toten – vorkämpft. Es ist dunkel und stürmt und blitzt fortwährend. Dämonen, Schatten, Tar'Gon'La und dunkle böse Drachen greifen euch auf eurem Weg an, und je näher ihr der Stadt kommt, desto größer wird der Strom aus Geschöpfen der Finsternis.

Als ihr schließlich Mihil'La'Crom erreicht, seht ihr euch mit einer Armee aus Dämonen, Tar'Gon'La und Schatten konfrontiert, die größer ist als alles, was ihr zuvor gesehen habt.

Doch auch die Armeen der Allianz von Noghal sind eingetroffen – und die Schlacht beginnt.

Während die Allianz-Armee einen Großteil der Gegner in der Schlacht binden kann, kämpft ihr euch immer weiter zum Mittelpunkt der Armee der Finsternis vor, um schließlich vor dem Run'Noor zu stehen, eure Hand auszustrecken und mit dem Teil der Macht des Lo'Gaans, der in euch ruht, den Run'Noor zu bannen...





durch die Leibwachen der Matriarchin und erreicht diese, als sie gerade zu Boden sinkt.

Kameracut

Berater dreht sich zu Su'Rei T'em

Dieser zieht ein Runenschwert und lässt es durch die Luft sirren.

Berater fällt zu Boden, in zwei Teilen.

Kameracut

Spieler stößt die Leibwachen vor dem Run'Noor zur Seite, wirft sich ihm entgegen und streckt die Hand aus...

Kameracut auf den Run'Noor

Von der Hand aus geht ein heller Strahl auf den Run'Noor über, bis ein hellblaues Leuchten diesen umhüllt.

Zeitlupe aus

Kameracut, Kamera von oben auf den Run'Noor, Stille Vom Run'Noor aus breitet sich ein kugelförmiges Feld über das ganze Schlachtfeld, bis es alles umhüllt.

Danach sieht es sich wieder zusammen. Leise Musik setzt ein

Kameracut

Dämonen verwandeln sich in dunkle Schwaden zurück, dunkle Schwaden strömen aus den Tar'Gon'La, während das Kraftfeld durch ihre Reihen zieht

Kameracut, wieder von oben

Kraftfeld zieht sich auf den Run'Noor

Als es ihn erreicht, passiert kurz nichts, dann breitet sich ein riesiger Lichtblitz über die Szenerie aus...

Lichtblitz verblasst, die Schlacht hat aufgehört

Traurige Musik setzt ein

Kamera auf Su'Rei T'em und Spieler

S: „Sie ist tot... Ich... ich habe es nicht geschafft, sie zu retten...“

Spieler: „Aber sie und ihr.. ihr habt es ermöglicht, dass der Run'Noor gebannt wurde... Durch ihr Opfer konnte das Gute siegen...“

S: „...möge anderen Wesen dieses Leid erspart bleiben...“

Eine Stimme aus dem Hintergrund

K: „Das wird es, das wird es...“

Musik wird „heroischer“

König von Malron tritt dazu, Kamera zoomt langsam hinaus, ebenso die Elfenkönigin, der Zwergenkönig und einige Krunark und Xylanthen kommen hinzu

Kamera zoomt weiter hinaus

Erzähler: „Durch die heldenhaften Taten derjenigen, die ihrem Herzen folgten und so das Böse besiegten, konnte endlich wieder Frieden auf Noghal herrschen.

Selbst die Orks, Trolle und Riesen – früher bekannt als kriegerische Völker, legten ihre Waffen nieder, um Harmonie zu suchen.

Und ein neues Zeitalter der Entdeckungen begann...“

Bildschirm fadet weg

Schrift Gold auf Schwarz

ENDE ... doch niemand weiß, was die Zukunft bringt

Abspann

Kurze Sequenz

Ein seltsamer Raum, voll mit Runen, glatten Steinen – er scheint nach einem heiligen Ort auszusehen

Der Run'Noor liegt auf einem Podest

Ein Piepen ertönt: „Piep...Piep...“ in regelmäßigen Abständen

Die Kamera zoomt weiter auf den Run'Noor.

Das Piepen wird lauter.

Kamera erreicht den Run'Noor, das Piepen ist nun laut zu hören.

Kamera fährt langsam um den Run'Noor herum, auf eine Stelle an der Unterseite zu.

Zu sehen ist ein kleines Gerät, welches auf dem Run'Noor klebt, Tar'Gon'La Schriftzeichen sind darauf

....Und andere Schriftzeichen sind darauf, die sich ändern – ein Timer...

....eingestellt auf 5000 Jahre....

Anhang I  
Karte Noghals



48



NOGHAL

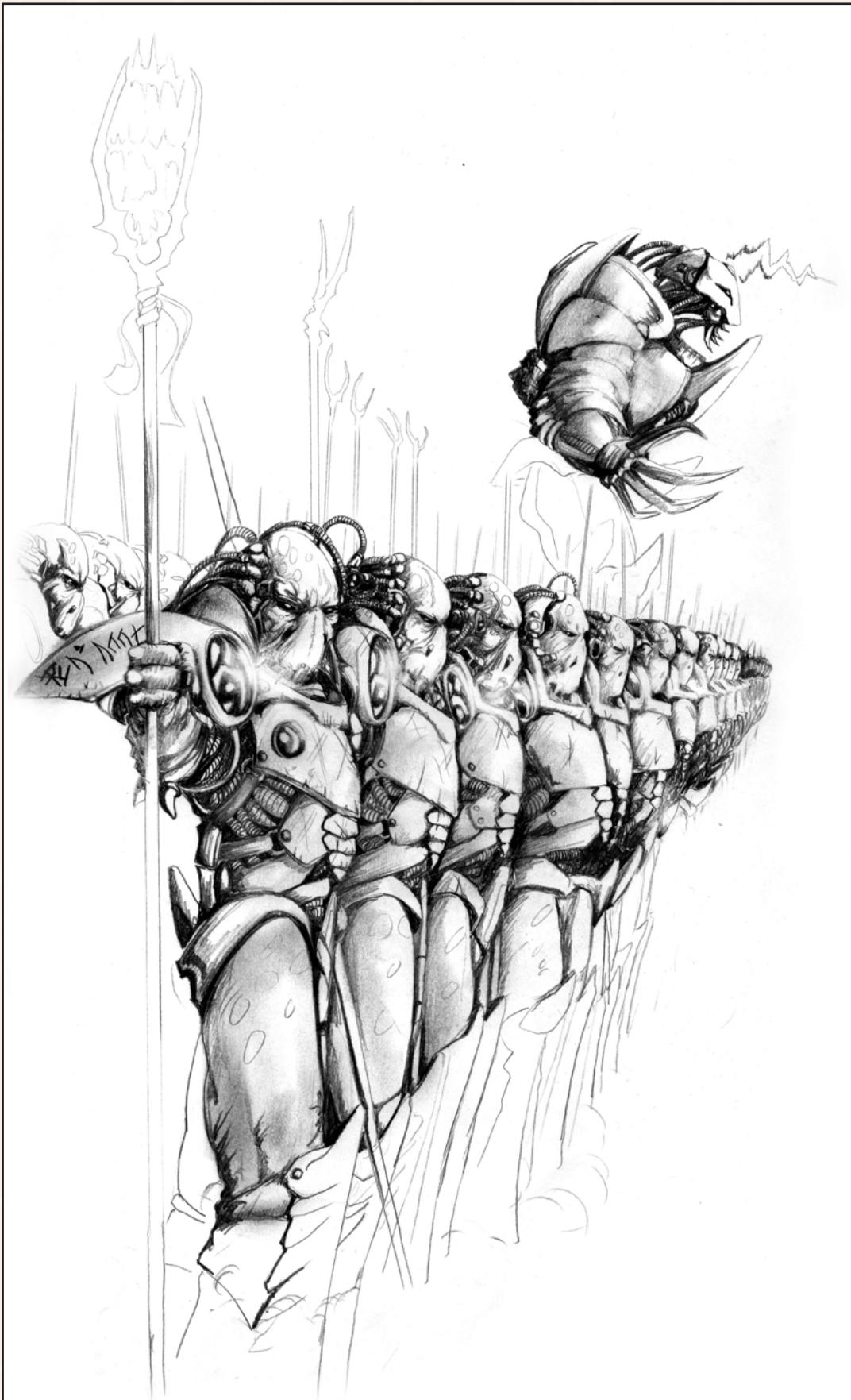


Anhang II  
Weitere Konzeptbilder



Die Tar'Gon'La bei der Landung auf Noghal

NOGHAL



Die Streitmacht der Tar'Gon'La vor der finalen Schlacht

NOGHAL