

SPIELANLEITUNG

„DER SEELENTURM“



Laden und Sichern

Um das Spiel zu sichern, muß ein Vorrat an Goldmünzen gesammelt werden, mit denen der Wasserspeier links neben dem Statusbildschirm gefüttert wird. Legt man ihm Münzen in den Mund, bis die Zahl auf dem Sockel Null erreicht, erscheint ein Disketten-Icon. Jetzt kann ein Spielstand gespeichert werden. Wer nicht genug Goldmünzen hat, kann versuchen, den Wasserspeier mit anderen Gegenständen aus dem Bestand zu füttern.



Gegen Gebühr spendiert der Wasserspeier einen Spielstand.

Tod der Spielfigur

Wenn mindestens 100 Goldmünzen in der Geldbörse sind, erscheint ein Bildschirm mit einem Grabstein. Wird der Stein angeklickt und die erforderliche Summe in den Opferbecher gelegt, erhebt Treeac als



Gegen ein weiteres Entgelt erwacht Treeac wieder zum Leben.



Die Geschichte beginnt!

Geist wieder auf. Man kann auch mehr geben, damit Treeac stärker wird, da ein vorübergehend Verblichener nicht gerade vor Kraft strotzt.



Icons der Menüleiste, von links nach rechts:

1. Automatische Karte:

Mit diesem Icon kommt man zum Bildschirm mit der automatischen Karte, die den Weg durch das Spiel zeigt.

2. Tasche

Wird dieses Icon mit dem LINKEN Mausknopf (LMK) angeklickt, gelangt man zum Statusbildschirm. Drückt man den LMK, während ein Gegenstand in der Hand gehalten wird, so wird dieser automatisch in den richtigen Behälter gelegt. Drückt man dagegen den RECHTEN Mausknopf (RMK), während man ein Objekt festhält, erscheint der Statusbildschirm, ohne daß der Gegenstand weggepackt wird.

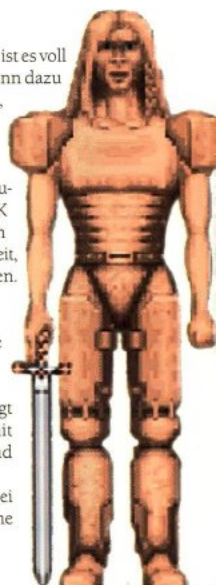
3. Amulett-Icon:

Ist das Amulett rot, ist es voll aufgeladen und kann dazu benutzt werden, die meisten Gegner im aktuellen Raum zu töten. Dazu wird das Amulett mit dem LMK angeklickt. Danach braucht es einige Zeit, sich zu regenerieren.

4. Hände:

Aufgesammelte Gegenstände können in eine der beiden Hände gelegt werden, indem mit dem LMK die Hand angeklickt wird.

Handelt es sich bei dem Objekt um eine Tasche,



Steuerung der Spielfigur:

Der Held wird mit Hilfe des „virtuellen Joysticks“ gesteuert, der eine Mischung aus Maus und Joystick darstellt. Die Leertaste schaltet den „virtuellen Joystick“ EIN oder AUS. Ist der Joystick eingeschaltet, erscheint ein Leitlicht. Ist er ausgeschaltet, erscheint der Mauscursor in Form einer Hand.

Virtueller Joystick ein

Färbung des Leitlichts:verfärbt sich das Leitlicht rot, ist ein Gegner im Anmarsch
 Bewegung:die Spielfigur bewegt sich in Richtung des Leitlichts
 linke Maustaste:aktuelle Waffe benutzen
 rechte Maustaste:aktuellen Zauberspruch anwenden

Virtueller Joystick aus:

rechte Maustaste:aktiviert andere mögliche Funktionen auf der Menüleiste,
bzw. schaltet den ‚virtuellen Joystick‘ wieder EIN.
 linke Maustaste:aktiviert das gewünschte Icon

Tastatur-Schnellasten

Es lassen sich die folgenden Tasten verwenden, um die Menüleiste zu bedienen, während der virtuelle Joystick eingeschaltet bleibt. Dadurch beschleunigt sich der Spielverlauf, da auf Funktionen zugegriffen werden kann, ohne den virtuellen Joystick ausschalten zu müssen, bevor die Icons angeklickt werden.

Optionen

ESCverläßt das Spiel
 F6Texture Mapping an / aus
 F7/F8Maus-Sensibilität höher bzw. niedriger
 F9/F10Musik lauter / leiser
 F11/F12Sound FX lauter / leiser

Spielkontrolle

Pfeiltaste HOCHJoystick bzw. Hand nach oben
 Pfeiltaste RUNTERJoystick bzw. Hand nach unten
 Pfeiltaste LINKSJoystick bzw. Hand nach links
 Pfeiltaste RECHTSJoystick bzw. Hand nach rechts
 CLinker Maus Knopf
 VRechter Maus Knopf
 QStatusbildschirm
 TABKarte
 WAlchemie-Bildschirm

Zauberbuchkontrolle

F1Angriffszauber-Klasse und nächsten Zauber wählen
 F2Abwehrzauber-Klasse und nächsten Zauber wählen
 F3Metamorphosezauber-Klasse und nächsten Zauber wählen
 F4Objektzauber-Klasse und nächsten Zauber wählen
 F5Zauberbuch öffnen / schließen
 1.5Stärke des Zaubers wählen
 PageUpnächster Zauberspruch
 PageDownvorheriger Zauberspruch
 Shift RECHTSzur nächsten Zauberklasse blättern
 Alt RechtsZauberbuch öffnen / schließen
nächste Zauberstärke aufrufen
bei der Zauberspruch-Auswahl vorwärts blättern
bei der Zauberspruch-Auswahl rückwärts blättern
 Strg RechtsKristallmulett benutzen

kann durch Anklicken der Tasche mit dem RMK durch den Inhalt gescrollt werden.



5. Kopf:

Dieses Icon zeigt den aktuellen Gesundheits- und Energiestatus an. Mit dem LMK schaltet man zwischen beiden Kategorien um. Der Gesundheitszustand wird durch eine grafische Darstellung von Schäden angezeigt, die durch die Anwendung von Heilmitteln behoben werden können. Für den Energiestatus steht ein grauer Kopf. Durch Essen und Trinken baut sich der Energielevel wieder auf.

6. Zauberbuch:

Mit dem LMK öffnet und schließt man das Zauberbuch. Sobald es offen ist, wird mit gedrücktem LMK durch die Seiten geblättert (wird der RMK zum Anklicken benutzt, geht man das Buch Seite für Seite durch.) Der vorige, aktuelle und nächste Zauberspruch werden unter dem Icon für den aktuellen Zauberspruch angezeigt, bis man den Mausknopf losläßt. Daraufhin ist nur noch der momentan gewählte Zauber zu sehen. Man hält den LMK gedrückt, während die Maus nach oben und unten bewegt wird, um die Stärke des Zaubers festzulegen.

7. Aktueller Zauberspruch:

In diesem Fenster wird der aktuelle Zauberspruch gezeigt. Die Funktionen sind die gleichen wie beim Zauberbuch-Icon.

8. A – Angriff:

Wählt den aktuellen Angriffszauber und führt dieselben Funktionen aus wie das Zauberbuch-Icon.

9. D – Abwehr:

Wählt den aktuellen Abwehrzauber und führt dieselben Funktionen aus wie das Zauberbuch-Icon.

10. M – Metamorphosezauber:

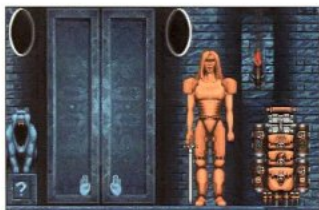
Wählt den aktuellen Metamorphosezauber (bei dem sich der Körper verändert) und führt dieselben Funktionen aus wie das Zauberbuch-Icon.

11. E – Objekte:

Wählt den aktuellen Objektzauber und führt dieselben Funktionen aus wie das Zauberbuch-Icon.

2 Statusbildschirm

Um den Statusbildschirm aufzurufen, klickt man mit dem RMK das Taschen-Icon an. Zum Verlassen des Statusbildschirms genügt ein Klick mit dem LMK in die obere rechte Bildschirmcke.



Der Statusbildschirm

Man kann auf diesem Bildschirm essen und trinken, indem man die entsprechende Nahrung auf den Mund der Figur zieht und den LINKEN Mausknopf drückt. Hierdurch wird der Energievorrat aufgestockt. Auch die Figurenstatistik findet sich auf diesem Bildschirm, wenn mit dem LMK der Kreis rechts neben dem Raster angeklickt wird. Um das Statistikfenster zu schließen, klickt man erneut das Auge an.

Die Hände unten auf dem Bildschirm sind dieselben wie in der Menüleiste und zeigen an, welche Gegenstände gerade in der Hand gehalten werden. Die Gegenstände lassen sich mit dem LMK vom Raster in die Hände legen. Die einzige Ausnahme bilden der Schlüsselring und die Geldbörse.

Behälter im Rucksack öffnen

Zum Öffnen des Behälters im Raster wird er mit dem RECHTEN Mausknopf angeklickt. Geschlossen wird er durch Anklicken des Rasters mit dem RECHTEN Mausknopf oder indem das linke Auge mit dem LMK angeklickt wird.

Der Alchemie-Bildschirm

Um zum Alchemie-Bildschirm zu kommen, klickt man mit dem LINKEN Mausknopf die Alchemie-Truhe auf dem Rucksack im Statusbildschirm an. Das Schließen des Bildschirms erfolgt über einen Klick mit dem LMK auf das Rechteck über dem Blutbehälter. Auf dem Alchemie-Bildschirm können nach den Rezepten im Zauberbuch magische Tränke gemixt werden. Die Liste der Gegenstände kann mit den Knöpfen ober- und unterhalb der Anzeige gescrollt



Zauberversionen

- A - Angriffszauber
- D - Abwehrzauber
- M - Metamorphosezauber
- E - Objektzauber

werden, falls nicht alle Gegenstände zu sehen sind. Um etwas aus der Tasche ins Anzeigenfenster zu holen, geht man durch den Zaubertrank-Gürtel, die Kräuter und die Behälter im Rucksack. Falls leere Reagenzgläser da sind, erscheint eines davon automatisch, sobald der gewünschte Zauberspruch ausgewählt wurde. Um ein Zauberspruch-Rezept zu wählen, klickt man zunächst mit dem LMK die Art des gewünschten Zaubers an. Die verfügbaren Zaubersprüche erscheinen dann im Anzeigenfenster. Grau abgeblendete Zaubersprüche können wegen fehlender Zutaten nicht hergestellt werden.

Man klickt den gewünschten Typ mit dem LMK an, um die Zaubersprüche dieser Klasse und eine Reihe Reagenzgläser aufzurufen. Als nächstes wird die Stärke des Zaubers gewählt. Es gibt fünf verschiedene Stärken, die durch die Farbe der Reagenzgläser symbolisiert werden. Indem mit dem LMK das Reagenzglas der entsprechenden Farbe angeklickt wird,

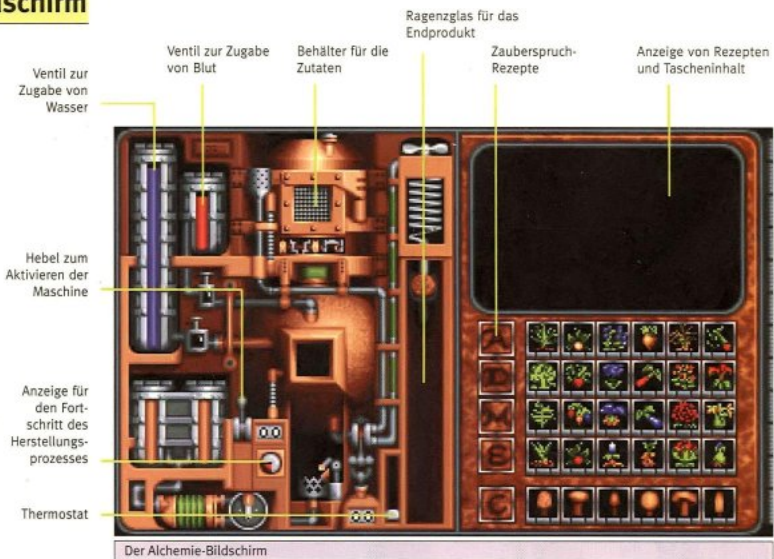
bestimmt man die Stärke. Daraufhin wird der Zauberspruch neben dem Reagenzglas angezeigt. Das Rezept erscheint daneben. Im Rezept sind die Zutaten aufgeführt (3 Kräuter und ein magischer Pilz), die für den Zauber nötig sind. Außerdem steht dort genau, wie viele Bluts- und Wassertropfen für diesen Trank benötigt werden und bei welcher Temperatur er gebraut werden muß.



Zauberstärke

SMARAGDGRÜNniedrigste Zauberkraft
SAPHIRBLAUniedrige Zauberkraft
RUBINROTmittlere Zauberkraft
SILBERgroße Zauberkraft
GOLDhöchste Zauberkraft

Die Kräuter werden in den Kästen unten rechts auf dem Alchemie-Bildschirm aufbewahrt. Darunter stehen die magischen Pilze. Man klickt das benötigte Kraut einmal mit dem LMK im Kräuterkasten oder im Anzeigenfenster an. Daraufhin erscheint ein Fenster, in dem das Kraut zu sehen ist. Wenn man nichts davon hat, bleibt das Fenster leer. Da alle Kräuter gewisse Zauberkräfte für Tränke besitzen, gibt es noch die Möglichkeit, es dann mit einem anderen Kraut zu versuchen. Um die nötigen Zutaten zu nehmen, klickt man wieder mit dem LMK. Danach werden die Zutaten in den Kästen für die Herstellung gelegt, indem





Man achte auf die Zutaten!

man ihn mit dem LMK öffnet und dann durch erneuten Knopfdruck die Zutaten hineintut. Danach muß die korrekte Anzahl an Blutstropfen hinzugefügt werden. Dazu

klickt man den Blut-Hahn oder das Icon im Feld an, bis die richtige Anzahl Blutstropfen herausgekommen ist. Wassertropfen werden auf die gleiche Weise hinzugefügt.

Die Temperatur zum Brauen des Tranks wird gewählt, indem bei gedrücktem LMK die Gleit-schiene nach oben und unten geschoben wird, um den Thermostat zu regulieren, oder das Icon im Bereich C angeklickt wird, um die Temperatur automatisch einstellen zu lassen. Um die Mixtur zu testen, klickt man mit dem LMK das Herstellungsfenster an. Die Zutaten erscheinen dann im Fenster. Wenn etwas schief gegangen ist, kann man den Trank aus dem Kocher entfernen, indem man mit dem RMK die Thermostatleitung anklickt. Jetzt kann der Alchemie-Motor gestartet werden, der den Trank automatisch braut, in ein Reagenzglas füllt und verkorkt.



Momentan verfügbare Zaubersprüche

blitz

Vernichtung der Gegner mit einem Blitzschlag.

meister

Lenkt den Willen eines Gegners, so daß er auf der eigenen Seite kämpft.

auflösung

Verzät Gegner mit einem Säurezauber.

illusion

Projiziert das Bild einer Säule oder eines ähnlichen Gegenstandes in die Luft, hinter dem man sich verstecken kann.

furcht

Erweckt Angst in den Gegnern, die daraufhin die Flucht ergreifen.

schneckentempo

Verlangsamt die Gegner.

schild

Ein Schild, der einen teilweise bedeckt, um Wurfgeschosse abzuhalten.

transformation

Verwandelt die Hauptfigur in eine Ratte.

unberührbarkeit

Macht schemenhaft unsichtbar.

heilung

Heilt Wunden entsprechend seiner Stärke. Je geringer die Zauberkraft, desto länger dauert es, bis die Wunde verheilt ist.

zauber zerstören

Stoppt Gegner, die einen Zauber anwenden.

unsichtbarkeit

Macht unsichtbar, es sei denn, jemand hat eine gute Nase.

einfrisieren

Läßt den getroffenen Gegner erstarren.

unsichtbarer diener

Mit seiner Hilfe können Gegenstände aufgehoben werden, die eigentlich außerhalb der Reichweite sind.

schild

Schwächt Schläge der Gegner.

feuerblitz

Damit können Gegner aus der Entfernung angegriffen werden.

waffe verzaubern

Verstärkt die Kraft eines Schwertes, damit es mehr Schaden anrichten kann.

rüstung verzaubern

Verstärkt die Kraft einer Rüstung, damit sie mehr Schutz bietet.

eile

Damit kann man sich schneller bewegen.

blenden

Läßt Gegner, die für diesen Zauber empfänglich sind, erblinden. Andere erleiden Schaden.

nahrung

Erhöht die Energie.

levitation

Damit kann man über die Oberfläche einer Flüssigkeit gehen.

steinfleisch

Verwandelt Fleisch in Stein, damit man nicht verletzt werden kann.

bannspruch

Verbannt Dämonen zurück in ihr eigenes Reich.

aufhebung

Hebt einen gegen die eigene Person angewandten Zauberspruch auf.

glück

Wendet das Schicksal zu eigenen Gunsten.

federfall

Beschützt bei einem Sturz, damit man tiefer fallen kann, ohne sich zu verletzen.

psi-schutz

Vereinigt Geist und Körper, so daß die geistigen und physischen Eigenschaften gleichzeitig mit ganzer Kraft eingesetzt werden können.

held

Bringt den Körper auf Hochtouren und erhöht alle statistischen Werte für die Dauer des Zaubers.

rüstungsreparatur

Repariert die beschädigte Rüstung.

schwertreparatur

Repariert das Schwert. Die Stärke des Zaubers bestimmt, welches Schwert damit repariert werden kann.

zeitsprung

Verlangsamt den Zeitablauf für alle außer einen selbst.



Zum Einschalten der Maschine wird mit dem LMK der Schalter angeklickt. Er befindet sich unten links am Alchemie-Motor und muß nach unten umgelegt werden. Wie weit der Prozess fortgeschritten ist, ist an der kleinen Anzeige abzulesen. Wenn die Mixtur verkorrt ist, läßt sie sich entweder in die Tasche oder in die Hand auf der Menüleiste legen. In jedem Fall ist sie ab sofort einsatzbereit.

Anwenden eines Zauberspruches

Zaubersprüche können mit dem Zauberbuch oder einem beliebigen gefundenen magischen Gegenstand angewendet werden. Angriffszauber werden benutzt, um den Gegnern Schaden zuzufügen. Mit Abwehrzaubern schützt man sich vor Feinden, indem man entweder den erlittenen Schaden begrenzt oder dem Angriff ganz ausweicht. Metamorphosezauber wirken sich auf den Körper aus und können ihn heilen oder mit bestimmten Eigenschaften ausstatten, z. B. besonderer Schnelligkeit. Objektzauber haben Einfluß auf Gegenstände im eigenen Besitz und auf die Umgebung. So läßt sich z. B. ein Schwert verzaubern, damit es größeren Schaden anrichtet, oder ein unsichtbarer Diener herbeirufen, der Gegenstände aufheben kann, die sonst nicht zu erreichen sind.

Der Zauberspruch wird aus dem Zauberbuch gewählt. Nun wieder in den Modus „Virtueller Joystick“ gehen und den Zauber einsetzen, indem im richtigen Moment der rechte Mausknopf gedrückt wird. Um den Zauber automatisch ausführen zu lassen, bleibt der Knopf gedrückt.

Mit dem Zeiger lassen sich offensive Zauber dirigieren. Um einen Zauberspruch wieder abzustellen, drückt man den RMK, während der Zauber gewählt ist. Zauber mit magischen Gegenständen können zurückgenommen werden, indem ein anderer Zauber derselben Klasse angewendet wird.

Auswahl der Zaubersprüche

Während der Cursor sich auf dem Zauberbuch in der Menüleiste befindet, kann die Art des Zaubers gewählt werden, indem der LMK gedrückt gehalten und dabei die Maus nach links oder rechts bewegt wird. Die Stärke des Zaubers wird durch die Mausbewegung nach oben und unten geregelt.

Kämpfen

Die Kämpfe werden in acht Richtungen ausgeführt. Dazu bei eingeschaltetem virtuellem Joystick den linken Mausknopf drücken, während das Leitlicht ROT leuchtet. Das rote Leitlicht muß sich ziemlich genau auf dem Gegner befinden, wenn ihm Verletzungen zugefügt werden sollen.

Aufheben von Gegenständen

Es ist wichtig, nah genug bei einem Gegenstand zu stehen, um ihn aufheben zu können. Die Ausnahme von dieser Regel ist die Verwendung des „unsichtbaren Dieners“.



Zum Aufheben die LEERTASTE drücken, um den virtuellen Joystick auszuschalten. Nun den Hand-Cursor auf den Gegenstand ziehen, den man aufheben will, und den LMK drücken. Falls der Gegenstand nicht aufgehoben werden kann, passiert gar nichts. Ist das Aufheben möglich, dann gibt es jetzt zwei Optionen: Den Gegenstand entweder auf eine freie Hand in der Menüleiste ziehen und ihn dort ablegen,

indem man den LMK drückt, oder ihn auf das Taschen-Icon ziehen und den LMK drücken. Magische Gegenstände können auch sofort im Zauberbuch abgelegt werden.

Puzzles

Einige Türen haben Kombinationsschlösser. Um diese zu öffnen, muß zuerst das Schloß, das sich auf oder neben der Tür befindet, mit dem LMK angeklickt werden. Daraufhin erscheint das Schloß-Puzzle in der Menüleiste. Man klickt die Puzzleteile mit dem LMK an, um die Bolzen zu verschieben. Sobald alle Bolzen in der richtigen Position sind, öffnet sich die Tür. Mit dem RMK kehrt man ins Spiel zurück.

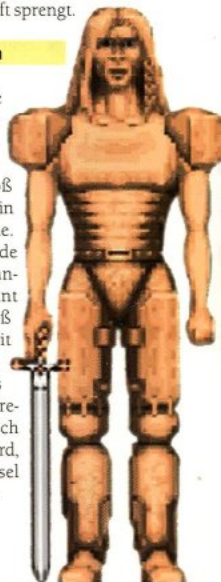
Für Zauberschlösser braucht man die richtigen Kristalle. Erst wenn alle Kristalle in der richtigen Position sind, leuchten die vier Lampen in den Ecken des Kästchens auf. Um die Position der Kristalle zu verändern, klickt man die beiden an, die ausgetauscht werden sollen. Die Kristalle wechseln daraufhin ihre Plätze. Sobald sich alle Kristalle an der richtigen Stelle befinden, öffnet sich das Schloß.

Springbrunnen, Pumpen und Motoren

Je mehr dieser Bestandteile der Seelen-Abbaumaschine ausgeschaltet werden können, desto geringer wird Baalhathroks Macht. Mit den Springbrunnen überflutet man die unteren Etagen des Turms, daher sollte man versuchen, die Puzzles zu lösen, mit denen die Brunnen abgeschaltet werden. Die Kolben müssen zerstört werden, indem man sie mit Angriffszaubern in die Luft sprengt.

Schlösser öffnen

Man klickt die Truhe oder das Türschloß an, die geöffnet werden sollen. Das Schloß erscheint daraufhin in der Menüleiste. Wenn der passende Schlüssel vorhanden ist, erscheint dieser im Schloß und läßt sich mit einer Mausbewegung nach links oder rechts umdrehen. Falls er falsch herum gedreht wird, kann der Schlüssel dabei abbrechen.



Alles eine Frage der Kombination.



Mit Dietrich und Fingerspitzengefühl läßt sich so manches Schloß knacken

Erscheint kein Schlüssel im Schloß, gibt es noch die Möglichkeit, es mit einem Dietrich zu öffnen. Die Dietriche finden sich rechts und links neben dem Schloß. Wenn

man den gewünschten mit dem LMK anklickt, wird er ins Schloß gesteckt. Mit einer Mausbewegung wird er herumgedreht. Man schiebt ihn auf den Punkt zu,

von dem er weggedrückt wird, um ihn in die richtige Position zu bringen. Der Dietrich, der sich dabei am langsamsten bewegt, ist der richtige für das jeweilige Schloß. Sobald der Dietrich im Schloß in der richtigen Position ist, wird die Maus nach rechts oder links bewegt, um das Schloß zu öffnen. Auch der Dietrich kann dabei abbrechen, wenn er in die falsche Richtung gedreht wird.

Automatische Karte

Mit einem Klick des Hand-Cursors auf das Karten-Icon in der Menüleiste wird die automatische Karte aufgerufen. Darauf sind der Standort im Turm und die Räume zu sehen, in denen man bereits gewesen ist. Wenn man das Bild des Turms rechts neben der Karte anklickt, läßt sich ein bestimmtes Stockwerk im Turm wählen. Die rote Lampe zeigt die Etage an, die gerade betrachtet wird. Mit einem Klick mit dem LMK auf das Kompaß - Wasserzeichen wird die Karte verlassen.

CHAYBORIANISCHE KRÄUTER



Der Mystische Bereich des Angriffszaubers

Die in dieser magischen Sphäre angewandten Kräuter sind normalerweise gefährlich und zeichnen sich durch Gifte aus, die enorme zerstörerische Kräfte haben.

Die sechs mystischen Kräuter dieses Bereichs sind im folgenden nach ihrer Zauberkraft geordnet:

Asaltine (Verstrickungskräutlein):

Asaltine ist ein natürlicher, aber nicht sehr stark wirkender Bestandteil von Angriffszaubern.

Bovora (Stinkbeere):

Die Stinkbeere ist ein wichtiger Bestandteil vieler Rezepturen, da sie aufgrund ihrer wertvollen Eigenschaften die Kräfte anderer Kräuter freisetzen kann.

Corro Lutea (Süßer Tod):

Die Wirkung des in diesen Beeren enthaltenen Giftes kann durch Kombination mit anderen Kräutern gemildert werden. Somit sind also verschiedene Arten von Zaubertänken herstellbar.



Durnip Harpagophyllum (Teufelsrübe):

Die Teufelsrübe kann in einigen Mixturen sehr gut als Sprengstoff verwendet werden.

Endama Larvicum (Aschkraut):

Die roten Beeren des Aschkrauts sind wichtiger Bestandteil höherer Magie im Bereich des Angriffszaubers.

Fucus Officinalis (Gugdar-Schote):

Die Frucht dieser Pflanze ist eine rote Schote, die nur auf der höchsten Stufe des Angriffszaubers Anwendung findet. Es empfiehlt sich, diese Pflanze mit Vorsicht zu verwenden, da die magischen Auswirkungen verheerend sein können.

Der mystische Bereich des Abwehrzaubers

Die Kräuter des Abwehrzaubers absorbieren alle gegen sie gerichteten Kräfte. Diese Eigenschaft der Verteidigungstränke wirkt bei allen magischen Angriffen und kann genutzt werden, um einem Gegner auszuweichen.

Belgia Crispus (Wilder Kohl):

Er ist Grundbestandteil der meisten magischen Abwehrmixturen und enthält alle wichtigen Nährstoffe. Außerdem dient er auch als Heilpflanze. So z. B. als Umschlag bei Hautkrankheiten und kleineren Wunden oder aber zerkaut bei Verdauungsstörungen. Allerdings entzieht der Kohl der betreffenden Person gleichzeitig einen Teil ihrer magischen Kräfte.

Populus Arscidia (Waldmelisse):

Durch den Genuß dieser Beeren geht ein Teil der magischen Kräfte der betreffenden Person verloren. Trotzdem können sie im Abwehrzauber oder als Heilmittel sinnvoll



Anwendung finden. Zermahlen bei Hämorrhoiden eingenommen, beseitigen diese Beeren die Beschwerden schon nach zweimaligem Genuß, auch wenn alle anderen Mittel versagt haben sollten.

Myristica Fragrans (Kaltes Herz):

In einigen Abwehrzaubern finden ihre Blütenblätter sinnvolle Anwendung. Obwohl gänzlich geschmacklos, sind sie genießbar und haben eine heilende Wirkung. Ebenso wie alle anderen Kräuter dieser Gruppe absorbiert auch diese Pflanze magische Kräfte.

Trifoliata Plumbago (Erdpflaume):

Diese normalerweise in Wäldern wachsende Pflanze kann im Abwehrzauber sehr sinnvoll angewendet werden. Obwohl sie auch roh verzehrt werden kann, werden ihre vollen Heilkräfte erst beim Kochen freigesetzt.

Zariphoxylum Orbitus (Drachenaug):

Die kleinen Blüten eignen sich gut für stärkere Verteidigungszauber, haben Heilkräfte und sind genießbar. Jedoch schmecken sie so wie sie riechen, nach Schimmelkäse oder alten Socken.

Expitiorium Vulgaris (Rotwort):

Die Verdauungssäfte dieses Krauts werden für die höchste Stufe des Abwehrzaubers benötigt. Es ist ratsam, diese Zutat in einem luftdichten Behälter zu transportieren, um Freunde nicht zu vergraulen. Die Pflanze hat auch leichte Heilkräfte und ist nicht giftig.



Der mystische Bereich der Metamorphose

In diesem Bereich bewirkt die Magie Veränderungen in Geist und Körper. Alle Kräuter, die in diesem Bereich Anwendung finden, sind essbar; allerdings haben sie nur geringen Nährwert. Die sechs unten angeführten Kräuter haben starke Heilkräfte. Aus diesem Grund ist es sehr sinnvoll, sich einen Vorrat davon anzulegen. Die persönlichen magischen Kräfte werden durch die Anwendung dieser Pflanzen nicht beeinträchtigt, was es noch verlockender macht, damit Versuche anzustellen.

Die sechs mystischen Kräuter der Metamorphose sind im folgenden nach ihrem Wirkungsgrad geordnet:

Caneatum Glycyrrhiza (Lakritzfarn):

Trotz des geringen Nährwerts würde jeder Hungernde sich nach einem kleinen Stück dieses Farns verzehren, da er leicht zu kauen ist und einen langanhaltenden Geschmack hat. So glaubt man zumindest,

nach Nahrung zu haben, während man sich auf die Suche nach etwas Nahrhaftem macht. Ich muß jedoch hinzufügen, daß dieser Farn keinesfalls eine ewige Quelle lakritzähnlichen Genusses ist. Sein Name bedeutet nur, daß die Zunge nach dem Genuß mindestens eine Woche lang eine schwarze Färbung behält.

Hedera Graveoli (Königsrebe):

Der Legende nach soll einst ein König von einem bösen Zauberer verfolgt worden sein, der ihn aus unerfindlichen Gründen vernichten wollte. Der verzweifelte König suchte schließlich in einem finsternen Wald Zuflucht und lehnte sich erschöpft an einen Baum, an dem er kurz darauf einschlief. Als sich sein Verfolger näherte, flohen die Kreaturen und Vögel des Waldes aufgeschreckt durch das Knacken der Zweige. Der König schlummerte jedoch so tief, daß er selbst dann nicht die Augen öffnete, als das Schwert des Zauberers auf ihn herniedersauste und ihn mit einem Schlag köpfte. Daraufhin, so heißt es in der Überlieferung, sproß aus der Stirn des toten Königs die Rebe und schlang sich um den Baumstamm, an dem der König in seiner Erschöpfung geruht hatte. Die roten Früchte der Königsrebe sind ein Symbol des Blutes des Königs; die violetten Früchte versinnbildlichen seine Gewänder und die goldenen die Krone (die allerdings niemals gefunden wurde). Der bittere Geschmack steht für den Tod.

Chamaelirium Haluceum:

Beim Verzehr der essbaren Frucht könnten als Nebenwirkungen kurzfristig Halluzinationen auftreten.

Chamaelirium Haluceum ist ein wichtiger Bestandteil des stärkeren Metamorphosenzaubers.

Belchiflorum (Rülpstrichter):

Die Blüte dieser überwiegend in Urwaldgebieten wachsenden Pflanze ist groß, blau-lila gefärbt und trichterförmig. Sie enthält süßen Nektar, der zusammen mit Regenwasser zu Ambrosia wird - der berühmten Speise der Götter (natürlich entfernen die Götter vor dem Genuß von Ambrosia die Überbleibsel jeglicher armen Säuger und Insekten aus dem Trank). Die ekligen Rülpplaute werden von der Knolle direkt über den

Chayborianische Kräuter



braunen Wurzelballen abgegeben. Diese verarbeitet die Nahrung, die die Pflanze durch den Nektar aufgesaugt hat. Der Nektar wird dann zusammen mit unverdaulichen Überbleibseln - wie Flügeln oder Klauen - wieder in den Becher abgegeben. Giftige Gase, ein Nebenprodukt dieses Verdauungsvorgangs, dienen dazu, die überflüssigen Bestandteile in den Becher zurückzutransportieren, wobei sie anschließend mit einem Rülpplaut in die Atmosphäre entweichen. Manchmal ist ein fast ununterbrochenes Rülpfen zu vernehmen, wenn z. B. größere Aasstücke verdaut werden. Dann heißt es Abstand halten und auf keinen Fall näherkommen!

Glospendens (Feuerglut):

Obwohl es sich hier um eine seltene Pflanze handelt, ist sie leicht zu erkennen. Sie wächst ausschließlich an fließendem Süßwasser, ist kompakt geformt und erreicht bis zu einer Meter Höhe. Die Blätter der Feuerglut wuchern am Boden, während der übrige Strauch das ganze Jahr über mit leuchtend roten Blüten bedeckt ist. Durch die Reflexion des Sonnenlichts im vorbeifließenden Wasser leuchtet der Strauch wie Feuer. Die Blütenblätter haben starke Heilkräfte. Außerdem kann diese Pflanze - falls man sie findet - im Metamorphosenzauber hervorragend angewendet werden.

Magisuperiatum:

Dieses Kraut ist so selten, daß es nicht einmal einen deutschen Namen hat. Die äußerst kleine Pflanze wächst meist auf Waldlichtungen und hat an ihren grünen fleischigen Stielen klebrige gelbe Knospen. Man braucht dieses Kraut auf jeden Fall für die höchste Stufe des Metamorphosenzaubers. Viel Glück bei der Suche!

Der mystische Bereich des Objektzaubers

In diesem Bereich werden Objekte magisch manipuliert. Die Kräuter in diesem Bereich sind in vielerlei Hinsicht sehr nützlich. Sie sind sogar alle essbar und haben einen hohen

Nährstoffgehalt. Außerdem besitzen sie Heilkräfte und erhöhen die eigene magische Kraft.

Nach ihrem Wirkungsgrad geordnet handelt es sich um folgende Kräuter:

Tridaco (Drachenzahnkraut):

Das Drachenzahnkraut ist in Wüstengebieten weitverbreitet. Es hat drei fleischige, harte Blätter, die mit Stacheln besetzt sind. Das spinnenartige Wurzelsystem, das über dem Boden wuchert, erleichtert die Suche nach Wasser und Nährstoffquellen. Das sonnenliebende Drachenzahnkraut kann sich also sozusagen selbst „entwurzeln“ und dadurch an Stellen überleben und gedeihen, an denen andere Pflanzen nicht mehr wachsen.

Wildii Metallica (Sumpfbeere):

Wildii Metallica ist ein häufig vorkommender kleiner Baum, der feuchte Umgebung – wie Marschland und Seefeuer – bevorzugt. Die Blätteroberseite ist weich und leuchtendgrün, während die Unterseite metallgrau ist. Dieser Baum entfaltet am Frühlingsanfang seine volle Pracht, mit goldfarbenen Blüten, deren Blätter die Sonnenstrahlen auf ihrer Oberseite funkelnd reflektieren.

Die großen, leuchtendroten Beeren sind süß und saftig. Es handelt sich also um einen sehr schönen Baum, der auch sehr bekannt ist. In der Objektmagie findet hauptsächlich die Frucht der Sumpfbeere sinnvolle Anwendung.



Rubus Communis (Kornkraut):

Dieses bekannte Kraut wächst fast überall. Wegen der starken Wurzeln kann man es nur sehr schwer aus dem Boden ziehen. Im Gegensatz zu den Blättern und Wurzeln des Kornkrauts ist seine lilafarbene Blüte wichtiger Bestandteil der Magie. Deshalb sollte man die Pflanze entweder knapp über dem Boden abschneiden oder einfach nur deren Blüten abzupfen.

Radii Calvegis (Steinkartoffel):

Das knorrige Wurzelgemüse ist ziemlich selten und wächst nur in Ebenen. Es ist sehr schwer aufzufinden, weil an der Erdoberfläche nur ein fünf Zentimeter hoher grasartiger Büschel zu sehen ist. Die knorrige Wurzel, die einem kleinen Stein ähnelt, riecht fast wie Knoblauch. Deshalb kann man die Steinkartoffel leicht an ihrem Geruch ausfindig machen. Man sollte also in einem Gebiet, in dem grasähnliche Pflanzen vorkommen, mit der Nase am Boden

umherkriechen und tief einatmen, wenn man die Steinkartoffel sucht. Auf diese Weise habe ich zwei Radii Calvegis aufgespürt, bevor mich etwas Unangenehmes in die Nase zwickte.

Idaeus Randriae (Zitterkraut):

Am häufigsten ist dieses große Kraut in Sumpfgewässern zu finden. Es hat grüne Blätter und am Stielende einen dichten Busch kleiner roter Blüten, die innen gelb gefärbt sind. Diese Blüten sind so schwer, daß der Stiel unter dem Gewicht stark schwankt. Doch es lohnt sich wirklich, diese seltene Pflanze zu sammeln, da sie in der höheren Objektmagie äußerst nützlich sein kann.

Rotunda Vulgare (Pinkelkraut):

Mit diesem sehr seltenen Kraut können die stärksten magischen Wirkungen erzielt werden. Allerdings wird das Auffinden der fleischfressenden Parasitenpflanze dadurch erschwert, daß sie bis in die Baumkronen alter Bäume hinaufwuchert, deren Borke ihr alle nötigen Nährstoffe liefert. Das Pinkelkraut ist grün, kugelförmig und hat eine einzige purpurne Blüte, die alljährlich nur zwei Tage lang blüht. Nach dem Abblühen fallen die Blütenblätter von der kugelförmigen Pflanze ab und lassen eine Öffnung sichtbar werden, aus der der Gestank von verwesenen Leichen kommt.

Magische Kräfte

Die bisher beschriebenen Kräuter wurden in verschiedene Bereiche aufgeteilt, um die Zuordnung ihrer Kräfte für magische Anwendungen und Tränke zu erleichtern. Die Wirkung selbst kommt aus der Zauberkraft bestimmter magischer Pilze. Hierbei gibt es verschiedene Stärken der Magie, die mit den Begriffen Smaragd, Saphir, Rubin, Silber und Gold bezeichnet werden.

Alle magischen Pilze sind eßbar. Obwohl sie nur wenig Nährstoffe enthalten, sind sie eine hervorragende Quelle von Zauberkraft, durch die individuelle magische Fähigkeiten verstärkt werden können. Magische Pilze haben allerdings keine Heilkräfte. Ich konnte die folgenden sechs magischen Pilze identifizieren:

Glockenkappe:

Ein glockenförmiger Pilz mit roten Lamellen. Wächst in Wiesen. Dieser Pilz hat Smaragd-Zauberkraft.

Brauner Flachpilz:

Flacher Pilz mit hohem Stamm. Die Lamellen sind dunkelbraun mit schwarzen Sporen, die kreisförmig um die

Mutterpflanze fallengelassen werden. Der braune Flachpilz kommt überwiegend in Waldgebieten vor und verleiht die Saphir-Zauberkraft.

Sumpflaterne:

Schmalere, kegelförmiger Pilz, der in der Feuchtigkeit von Sümpfen gedeiht, sofern die nötigen Nährstoffe vorhanden sind. Da diese Pilze sehr selten sind und tagsüber durch ihre braune Färbung und geringe Größe kaum auffallen, sollten sie nachts gesammelt werden, wenn sie ein gelb-oranges Leuchten verbreiten – als ob in der Kappe eine Kerze brennen würde. Selbst nach dem Einsammeln leuchten sie weiter bis Sonnenaufgang. Sie besitzen Rubin-Zauberkraft.

Sporb:

Eine Art Bovist, der überall wächst und bis zu zwei Meter Durchmesser erreichen kann. Die reifen Pilze fallen von ihrem Stamm ab und rollen durch die Landschaft, bis sie mit soviel Wucht auf ein Hindernis treffen, daß sie explodieren und ihre roten Sporen im weiten Umkreis verstreuen. Allerdings wird der Sporb heute immer seltener: Da der Pilz mit seinen Explosionen großen Schaden anrichten kann, wird er von den Bauern aus Angst um das eigene Leben und um das ihres Viehbestandes schon zertreten, wenn er noch sehr klein ist. In der Magie wird nur der junge Pilz verwendet, da die Überbleibsel der Explosionen kaum noch Wirkungskraft haben. Der Sporb besitzt Silber-Zauberkraft.

Schädelkappe:

Ein großer Pilz mit einer runden glatten Kappe auf einem hohen Stamm. Die wie Samt schimmernden Lamellen sind schwarz. Dieser Pilz ist sehr selten und kommt nur in Höhlen oder an ähnlich kühlen, dunklen und feuchten Orten vor. Ich habe ihn mir zum Frühstück geröstet – unübertroffen! Vergessen Sie aber nicht, einige Exemplare für die Goldmagie aufzuheben. Schädelkappe... Den Namen habe ich erachtet... Ich trage sie jetzt... Schmeckt nicht so gut... Welche Kraft verleiht der Pilz?

Schwarzer Tintling:

Hoch und dünn, schwarze, klebrige Flüssigkeit, tropft und tropft, und Sporen, sehr wenige, in der schwarzen, klebrigen Tinte. Ich kann mich nicht entsinnen, wo... Magische Kräfte, sie schwinden...

