



Einführung

Schnellstart

- [Der tägliche Report](#)
- [Beginn einer Karriere](#)
- [Anfängertipps](#)

Rassen

- [Rassenbeschreibungen](#)
- [Schablonen](#)

Züge

- [Einen Zug machen](#)
- [Einen Zug versenden](#)

Leben in der Welt von Ta-Lan

- [Alltägliches](#)
- [Kalender](#)

Mächte der Welt

- [Götter](#)
- [Magie](#)
- [Psionik](#)

Talente

- [Talente erhalten](#)
- [Rassenmodifikatoren](#)
- [Beschreibung](#)

Gegenstände

Orte

- [Regionen](#)
- [Siedlungen](#)
- [Gebäude](#)

Befehle

Es heißt, daß die Welt einmal anders war, als sie es heute ist. Man konnte sich frei über das endlose Land bewegen. Zu dieser Zeit existierte eine gewaltige Stadt; eine Metropole. Sie war die Hauptstadt eines mächtigen Imperiums. Ihr Name war Ta-Lan, die Stadt der Magie. In ihren letzten Tagen wurde sie von einem Kaiser regiert, dessen ganzes Streben auf die Erlangung der Unsterblichkeit ausgerichtet war. Er meisterte die drei Bereiche der Magie wie kein zweiter vor ihm. Dennoch konnte er seinen Körper nicht am altern hindern. So mächtig er auch war, konnte er das unvermeidliche nur hinaus zögern. Mit seinem nahen Ende wuchs seine Verzweiflung. Der Sturz kam schließlich, als er einen neu entwickelten Zauber versuchte, der furchtbar scheiterte.

Der Kaiser löbte unglaubliche Kräfte aus, die dazu gedacht waren, ihn in einen Gott zu verwandeln, doch stattdessen einen großen Teil des Landes in die Chaosebene katapultierten. Ta-Lan selber wurde vom Land getrennt und ging im Chaos verloren, doch der Rest blieb irgendwie intakt. Über 2500 Jahre sind seitdem vergangen. Die Legende, von der Stadt Talan, die irgendwo im Chaos existieren soll, bleibt bislang unbestätigt.

-- bekannte Gutenachtgeschichte

- [Verfügbare Zeit pro Tag](#)
 - [Basisbefehle](#)
 - [Reisen](#)
 - [Characterinteraktion](#)
 - [Lernen und Lehren](#)
 - [Geld und Handel](#)
 - [Geld verdienen](#)
 - [Kampf](#)
 - [Magie und Alchimie](#)
 - [Gefolgsleute](#)
 - [Weitere Befehl](#)
 - [Spezielle Befehle](#)
 - [Befehlsreihenfolge](#)
-

[Teilnehmen](#)

[Report ansehen](#)

[Download](#)

[E-Mail](#)

© Cédrik Duval

Last modified: 2003-08-29

Der tägliche Report

Der tägliche Report beinhaltet alle Informationen, die der Charakter in der Lage war, am Tag davor zu sammeln. Er beginnt mit einer kompletten Zusammenfassung der Aktionen des Charakters.

Tue Aug 29, 2569

LEARN: You learn sword.

MISC: You are adventuring for 21 days.

Es folgen einige Eigenschaften...

Name: Aragon (1000)

Race: human (mortal)

Description: A proud looking man. He wields a big sword.

Condition: excellent

Max carry: 5.0

Stealth level: 0

Movement Points: 10 (move) / 0 (fly)

... und sein Verhalten während eines Kampfes.

Combat values:

Help group members: off

Position: front

Retreat: 50% of max. Hitpoints

Style: normal

Flee: 30% of max. Hitpoints

Actions: nothing

nothing

nothing

Melee: 4 Defense: 6

Ranged: 0

Sobald der Charakter lernt oder gewisse Aktionen unternimmt, erhält er Talente. Ein Talent wird immer mit eine Stufe und der gesammelten Erfahrung seit dieser Stufe angezeigt. Man benötigt kumulativ 5 Erfahrungspunkte um eine Stufe aufzusteigen (5 für Stufe 1, weitere 10 für Stufe 2, etc.).

Skill:	level:	exp:
observation[obs]	2	1
sword[swo]	2	5
trader[tra]	0	1

Wenn der Charakter Gegenstände besitzt, werden diese als nächstes aufgelistet. EQUIPPED bedeutet, das man den Gegenstand nicht nur im Rucksack trägt, sondern aktiv einsetzt (ARMOR = Rüstung, MELEE = als Nahkampfwaffe, RANGED = als Fernwaffe, RING = Ring und NECK = als Halskette). Waffen und Rüstungen beeinflussen direkt die Kampfwerte (MELEE, DEFENSE, RANGED, siehe oben).

Das Gewicht (WEIGHT) ist immer die Summe aller Einheiten desselben Gegenstands (z.B. wiegen die 77 Silbermünzen zusammen 0.77 Gewichtseinheiten).

Der Wert VALUE gibt an, wieviel örtliche Händler bereit sind, für eine Einheit dieses Gegenstands zu bezahlen.

Item:	amount:	equipped:	weight:	value:
street clothes[scl]	1		0.5	16
leather vest[lve]	1	armor	1.0	55
silver coins[sic]	77		0.77	
iron sword[isw]	1	melee	1.0	46

LOAD zeigt das Gesamtgewicht aller Gegenstände an, die der Charakter mit sich trägt. Bei WEIGHT wird noch das Eigengewicht des Charakters dazugezählt.

Der letzte Eintrag zeigt an, wieviel Silber der Charakter auf der Bank hat, allerdings nur dann, wenn sich in der Region eine Bank befindet.

```
Load: 3.27          Weight: 13.27
You have 0 Silver on bank.
```

Als nächstes folgt eine Beschreibung der Region, in der sich der Charakter aufhält. Man sieht eine kleine Karte der aktuellen Region in der Mitte und die angrenzenden Regionen. Links neben dem Regionstyp sieht man die persönlichen Koordinaten (Ursprung des Koordinatensystems ist links-oben).

```
Region: Swamp (1; 0)
Map:      Legend:
F P P      F = Forest   P = Plane     H = Highland
S S F      L = Lake     M = Mountain S = Swamp
M M L      . = Ocean    @ = The Chaosplane
```

Es folgt eine Liste aller Siedlungen in den Nachbarregionen. Nicht genannte Regionen besitzen nur einen Weiler (HAMLET).

```
The Town of Appleburg lies to the north-east.
The Village of Walnut's Place lies to the south.
The Town of Cherryville lies to the south-west.
The Village of Fostershear lies to the west.
```

Sollten sich in der Region spezielle Gebäude befinden (Höhlen, Türme, Ruinen, etc.), so würden diese als nächstes aufgelistet werden. Man beachte, dass die meisten versteckt sind. Mit dem Talent OBSERVATION lassen sie sich aber recht schnell entdecken.

Dies beendet die Regionsbeschreibung, es folgt die Siedlung, die sich in der Region befindet. Man sieht zuerst mit einigen allgemeinen Informationen über Größe und durchschnittlichen Reichtum der Bürger versorgt. Je größer eine Stadt, desto größer auch die Chance, dass schwerreiche Adlige in der Stadt leben (der Reichtum einer Metropole wird fast ausschließlich durch den Herrscher bestimmt).

```
Name: Wolf's Rest          Size: Town          Assets: 1230 (prospering)
Population: 699
```

Es folgt eine Liste interessanter Gebäude in dieser Siedlung. Auch hier gilt zu beachten, dass einige versteckt sein können. Man benötigt das Talent OBSERVATION, um sie zu lokalisieren.

```
Buildings in this settlement:
```

```

fortress[for]
tavern[tav]
bank[ban]
school[sch]
temple of Galsin[gal]
forge[fog]

```

Als nächstes folgt eine Liste von erwerbbaaren Gegenständen. Die erhältlichen Gegenstände sind abhängig von den vorhandenen Gebäuden (Pferde erhält man nur in Siedlungen, die über Ställe verfügen) und der Region (Holz gibt es nur in Wäldern). Auch Größe und Reichtum einer Siedlung beeinflusst das Warenangebot.

Available items:	buy:	sell:	weight:
bronze sword[bsw]	57 /	23	1.0
iron sword[isw]	114 /	46	1.0
steel sword[ssw]	171 /	69	1.0
iron sword, 2h[is2]	148 /	59	2.0
steel sword, 2h[ss2]	216 /	87	2.0
handaxe[axe]	85 /	34	1.0
hatchet[hat]	114 /	46	1.5
battleaxe[bat]	171 /	69	2.5
wooden spear[spe]	39 /	16	1.0
iron tipped spear[its]	102 /	41	1.0
street clothes[scl]	39 /	16	0.5
fine clothes[fcl]	114 /	46	0.5
rich clothes[rcl]	285 /	115	0.5
robes[rob]	51 /	20	0.5
mage robes[mro]	114 /	46	0.5
priest robes[pro]	114 /	46	0.5
cloth armor[clo]	85 /	34	1.0
leather vest[lve]	136 /	55	1.0
leather armor[lar]	342 /	138	1.5
chain mail[cma]	570 /	230	2.0
scale mail[sma]	684 /	276	2.0
full plate[fppl]	1140 /	460	3.0
mule[mul]	228 /	92	-20.0
horse[hor]	456 /	184	-20.0
peat[pea]	22 /	0	5.0
vulcuberry[vul]	57 /	0	0.01
screamstool[scr]	57 /	0	0.01
greenrot[gre]	57 /	0	0.01

Das Angebot der Siedlung wird abgeschlossen durch eine Auflistung der Lehrer und Gefolgsleute, die sich hier rekrutieren lassen. Jede größere Ansiedlung beherbergt Lehrer. Ob Gefolgsleute vorhanden sind, ist dagegen von speziellen Gebäuden abhängig.

Teachers:	quality:
0) stealth[sth]	average

Abschließend sieht man eine Liste aller anderen Charaktere und Monster, die sich in der Region aufhalten. Der Umfang

diese Liste wird ebenfalls stark davon beeinflusst, ob der Charakter das Talent OBSERVATION hoch genug beherrscht.

```
Persons in this region:
Kelendriel (1004), elf - email@home.net
wielding: shortsword[ssw]/longbow[lbo]           wearing: street clothes[scl]
An elf in a green outfit.
Kelendriel is a Nobody.
```

Monsters in this region:

0) kobold

Beginn eine Karriere

Als Anfänger bieten sich vier Pfade an, von denen man einen wählen sollte:

1) Der Weg des Handwerkers/Scholaren:

Viele Talent können dazu benutzt werden, zusammen mit dem Befehl **WORK** gutes Geld zu verdienen. Der Charakter benötigt allerdings auch das passende **Gebäude** in dem er arbeiten kann. Die Mindesttalentstufe für viele Gebäude beträgt 3, einige verlangen aber auch mehr (z.B. die Universität).

2) Der Weg des Kriegers:

Der Charakter benötigt eine Rüstung, eine Waffe, das entsprechende Talent dazu und vielleicht noch ein paar Gleichgesinnte und kann damit beginnen, Monster zu jagen. Man darf nie seine Kampfeinstellungen ignorieren und sollte sie vor allem bei unbekanntem Monstern entsprechend defensiv einstellen (z.B. **COMBAT FLEE 50 50**).

3) Der Weg des Händlers:

Viel wandern und prüfen der lokalen Märkte. Welche Güter werden wo produziert, wieviel kann man pro Tag einkaufen und wo werfen sie maximale Gewinne ab. Potentielle Waren werden mit **PRICE** überprüft.

Anmerkung: Güter werden nur in Dörfern (VILLAGES) und Kleinstädten (TOWNS) hergestellt und lassen sich am besten in Kleinstädten und größeren Siedlungen verkaufen. Der Charakter sollte so schnell wie möglich das Talent TRADER lernen um seine Gewinnspanne zu maximieren. Bei größeren Mengen und schweren Gütern kommt man nicht um den Erwerb von Lasttieren herum.

4) Der Weg des Diebs:

Mit den Talenten STEALTH, STEALING, PICK LOCK und OBSERVATION kann man eine Karriere als Taschendieb oder Einbrecher beginnen. In größeren Siedlungen ist die Beute im allgemeinen größer, das Risiko erwischt zu werden allerdings auch. Freundlichere Naturen lernen noch DISARM TRAPS und helfen Abenteurern Schätze aus Verliesen und Höhlen zu bergen.

Anfängertipps:

- Lerne OBSERVATION, um andere Charaktere, Monster und Gebäude zu sehen. Je höher die Talentstufe, desto geringer die Chance, dass man beklaut wird.
- Neue Charaktere sind zu Beginn des Spiel mit Silber überladen, so dass sie sie Region nicht verlassen können. Lerne zuerst einige Talente. Kaufe nur nützliche Gegenstände und behalte Geld in Reserve.
- Versuche keine Kombination aus zwei der obigen Karrierepfaden. Konzentriere dich darauf, dir ein sicheres

Auskommen zu erarbeiten bevor du dich mit anderen Dingen beschäftigst.

- Bekämpfe Monster in der Gruppe. Wenn du ein neues Monster belämpfst, finde vorher soviel wie möglich über es heraus (OBSERVE) und setze notfalls dein kampfverhalten so, dass du früh genug fliehst, wenn es doch zu stark ist (COMBAT STYLE DEFENSIVE, COMBAT FLEE 50 45).

Rassenbeschreibungen

Es existieren viele unterschiedliche Rassen in der Welt von Ta-Lan. Allerdings sind nur einige davon als Spielercharaktere zugelassen. Die folgende Tabelle listet einige Unterschiede zwischen ihnen auf.

Drakkan

Die Drakkan sind eine Rasse von Drachenmenschen. Sie sind stark und wenig aggressiv. Ihre Flügel können sie für kurze Flüge nutzen.

Elves (Elfen)

Die schlanken und hochgewachsenen Elfen sind überalle leicht erkennbar. In den Augen der anderen Völker sind sie graziös und arrogant. Sie besitzen eine starke Affinität zur Magie.

Lizardmen (Echsenmenschen)

Graziös und merkwürdig beschreibt dieses zweibeinige Echsenvolk am besten. Sie sind sehr naturverbunden und wissen scheinbar die Wege der Götter am besten.

Hawkmen (Falkenmenschen)

Auch bekannt als das Himmelsvolk, gibt es wohl keine andere zivilisierte Rasse, die den Himmel derartig beherrscht, wie die Falkenmenschen.

Halflings (Halblinge)

Das kleine Volk ist berüchtigt für seine Heimlichkeit und sein Durchhaltevermögen. Sie bringen exzellente Kundschafter und Diebe hervor, neigen aber dazu, mehr zu essen als andere.

Halfgiants (Halbriesen)

Sie sind die letzten Abkömmlinge der wahren Riesen von einst. Ein Halbgigant wird zwischen 2 und 2,5 Meter gross und überragt damit sogar die hochgewachsenen Elfen. Sie sind unglaublich starke und mächtige Krieger, die wie eine Naturgewalt über das Schlachtfeld ziehen.

Humans (Menschen)

Die vielseitigste Rasse von allen, kann absolut überall angetroffen werden. Viele Rassen bevorzugen bestimmte Orte, aber Menschen haben es geschafft, überall von nur möglich zu überleben. Sie besitzen keine besonderen Vor- oder Nachteile, was ihnen einen grossen Spielraum bei der Wahl ihrer Berufe ermöglicht.

Dwarfs (Zwerge)

Das stämmige Volk bzw. die Bergmenschen sind hart wie das Erz, das sie in den Minen tief in ihren Bingen schürfen. Sie sind starke Krieger und hassen Magie.

drakkan elf lizardman hawkman halfling halfgiant human dwarf

Lebenspunkte	30	25	25	30	25	50	30	40
Stärke	5	4.5	5	5	3	8	5	5
Resistenz (Gifte)	10	5	0	0	15	25	0	20
Resistenz (Krankheiten)	20	25	0	0	15	20	0	20
Resistenz (Magie)	10	20	10	0	25	-10	0	20
Gewicht	10	9	9	11	7	20	10	9
Verbrauch	10	10	10	10	15	20	10	10
Bewegung (Boden)	10	10	10	10	10	10	10	10
Bewegung (Luft)	7	-	-	10	-	-	-	-

Lebenspunkte

Sie zeigen, wieviel körperlichen Schaden der Charakter verträgt. Fallen sie auf 0 oder tiefer, stirbt der Charakter.

Stärke

Dieses ist ein Mass, wieviel Gewichtseinheiten (GE) der Charakter mit sich tragen kann. Ist der Charakter überladen, kann er sich nur noch eingeschränkt bewegen. Reisen zwischen Regionen wird damit unmöglich.

Resistenz

Die Resistenz ist ein Prozentwert, der beschreibt, wie gut man Immun gegenüber Krankheiten, Giften und Magie ist.

Gewicht

Dieses gibt an, wieviel der Charakter typischerweise wiegt (in GE).

Verbrauch

Die tägliche Aufwendung in Silbermünzen für Nahrung und Unterkunft.

Bewegung

Diese zwei Zeilen zeigen an, wie viele Bewegungspunkte der Charakter pro tag zur Verfügung hat. Mittels dieser [Tabelle](#) können die benötigten Bewegungspunkte ermittelt werden, um von einer Region in eine andere zu wandern.

Schablonen

Mittels Schablonen entstehen weitere Unterscheidungsmerkmale innerhalb eine Rasse, indem sie neue Fähigkeiten verleihen und Talente weiter modifizieren. Normalerweise besitzt jeder Charakter zu Beginn seiner Karriere die Schablone "mortal" (sterblicher), die keinerlei Besonderheiten mit sich bringt. Im Laufe des Spiels kann sich seine Schablone unter Umständen mehrmals ändern.

Obwohl mehrere Schablonen existieren, sollen hier nur die zwei bekanntesten vorgestellt werden: der Werwolf und der Vampir.

Werwolf

Der Werwolf ist stark und wild. Er hat auch ein grösseres Durchhaltevermögen und frisst wie ein Scheunendrescher. Im Kampf ist er ungestüm und flieht nie.

Vampir

Vampire trinken das Blut der Lebenden und benötigen keine andere Nahrung. Sie sind Meister der Tarnung und tödliche Gegner. Man sagt auch, dass sie sich in Fledermäuse verwandeln können.

Man kann Schablonen immer nur über die Basisschablone ("mortal") wechseln. Es ist also z.B. unmöglich, dass ein Vampir zum Werwolf wird oder umgekehrt. Zwei Schablonen gleichzeitig sind damit natürlich ebenfalls unmöglich.

Einen Zug machen

Ein Zug beginnt stets mit dem Wort "unit" gefolgt von der Einheitennummer des Charakters. Während der Testphase ist kein Passwort eingebaut, also prüfe bitte, dass die Einheitennummer korrekt ist. Sie wird im täglichen Report angezeigt.

Nach dem Kopf folgen die Befehle für einen Tag. Die Befehle können aus beliebig vielen kurzen Befehlen bestehen. Lange Befehle benötigen dagegen Zeit, von der man pro Tag nur 14 Stunden zur Verfügung hat.

Möchtest du Befehle für einen weiteren Tag setzen, beende die Befehlsliste des aktuellen Tages mit dem Befehl NEXTDAY. Sämtliche nun folgenden Befehle gelten für den Folgtag. Man kann so beliebig für viele Tage im voraus die Befehle setzen.

Es folgt ein Beispiel für drei Tage:

```
unit 1124
learn sword
learn sword
nextday
sell 1 handaxe
buy isw
equip isw
learn sword
learn sword
nextday
go north
nextday
```

Man muss nicht jeden Befehl voll ausschreiben. In den meisten Fällen reichen die ersten drei Buchstaben. Dieses gilt ebenfalls für Gegenstände, Gebäude und Talente. Der folgende Zug ist der selbe wie oben, nur wurde hier konsequent abgekürzt.

```
unit 1124
lea swo
nex
sel 1 axe
buy isw
nex
equ isw
lea swo
nex
go n
nex
```

Die Lesbarkeit hat deutlich gelitten und es existiert ein fataler Fehler: Der Befehle LEA SWO wird vom Befehlsparser als LEAVE SWORD interpretiert. LEAVE veranlasst den Charakter, das Gebäude, in dem er sich aktuell aufhält, zu verlassen (SWORD wird in diesem Fall ignoriert). Es wird deshalb dringend angeraten, es mit dem Abkürzen nicht zu übertreiben.

Wenn eine einzelner Befehl zu lang wird, kann er mit einem \ (backslash) unterbrochen und in der nächsten Zeile fortgesetzt werden. Normalerweise ist dieses nur für den Beschreibungsbefehl DESCRIBE nötig.

Einen Zug versenden

Züge werden als Email an die folgende Adresse versendet:

gandalf@tzi.de

Der Zug muss im Corpus der Email stehen und darf weder als HTML noch als Anhang gesendet werden. In der Betreffzeile muss entweder "talan befehle" oder "talan orders" stehen.

Achtung: Neu eingeschickte Züge löschen alte, die noch nicht verarbeitet wurden.

Alltägliches

Leben in den Verlorenen Landen ist anders. Als eine Welt, die in die Chaosebene gezogen wurde, besitzt sie keine Sonne und keinen Mond. Es existiert zwar soetwas wie Tag und Nacht, allerdings wird es niemals richtig dunkel. Es ist eher wie ein langes Abendrot, das sich irgendwann zu einem Morgengrauen wandelt. Es gibt auch keine Jahreszeiten mehr. Stattdessen herrschen das ganze Jahr hindurch konstante Temperaturen, die nur in Regenperioden und sehr hoch gelegenen Regionen sinken. Schnee ist nur auf hohen Bergen zu finden.

Die Menschen haben sich vor langer Zeit daran gewöhnt. Auf der anderen Seite können sie drei bis vier mal im Jahr ernten.

Kalender

In einer Welt ohne Sonne, Mond oder Sterne, die Zeit zu messen, ist nicht einfach. Dennoch hat der alte Kalender überdauert. Ein Jahr besteht aus 365 Tagen, die sich auf 12 Monate verteilen. Sieben Tage bilden eine Woche und alle 4 Jahre wird ein extra Tag (29. Februar) gezählt.

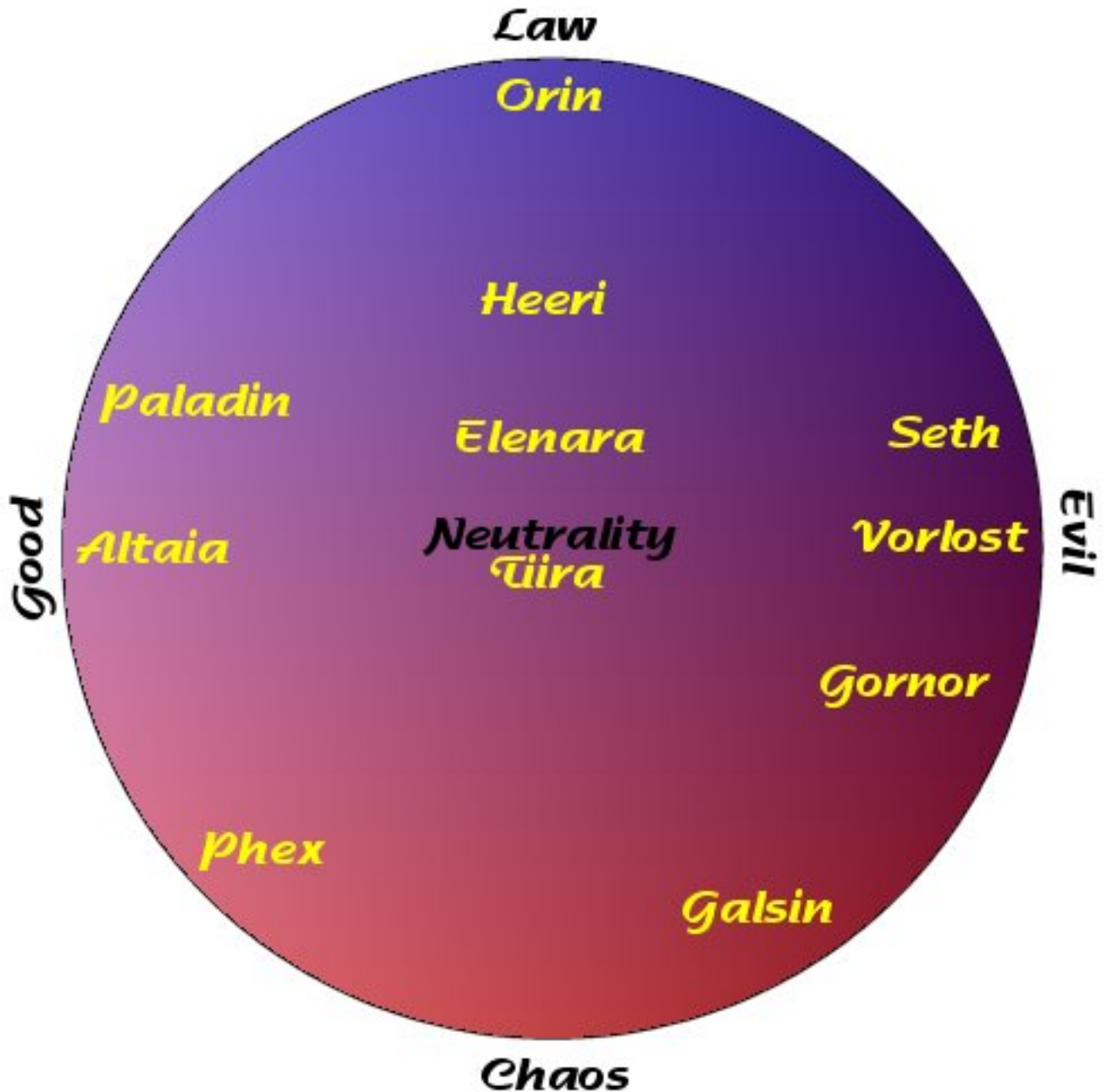
Innerhalb des Jahres existieren einige Feste, die vom Volk zelebriert werden, auch wenn ihre ursprünglichen Bedeutungen teilweise schon vergessen sind:

- 2. Februar** - Candlemas/Imbolc
- 21. März** - Ostara: Frühjahrs Equinox.
- 1. Mai** - Beltane/Bealtaine
- 21. Juni** - Litha/Mitsommer: Sommer Solstice.
- 1. August** - Lughnasadh/Lammas: Die erste Ernte des Jahres.
- 21. September** - Mabon: Herbst Equinox.
- 31. Oktober** - Samhain/Samhain: Der Tag der Toten.
- 21. Dezember** - Yule: Winter Solstice.

man sagt allerdings, dass einige Rituale an diesen Tagen besser bzw. ausschliesslich funktionieren.

Deities

The following picture shows the different gods of the world and their general alignment.



Paladin

Paladin is the god of combat and honor. He is mostly worshipped by self proclaimed do-gooders and zealots.

Phex

Phex is a stealthy but decent god who is worshipped under the moon and behind closed doors. He doesn't care much about laws and believes in personal freedom.

Altaia

She is the goddess of all what lives. She is called by those who protect and heal.

Orin

He is the protector of law and order. He keeps the eternal balance between good and evil.

Galsin

Galsin is the wild and ferocious berserker who walks the battlefield. He is mostly worshipped by barbarians and warriors without honor.

Tiira

Tiira is Lady of Elements. Her archenemy is Vorlost of the Void.

Elenara

She is the patron of the artists and sages, including many magicians and even some psions.

Heeri

She is the embodiment of the circle of life. Her followers are usually hunters and rangers.

Vorlost

Keeper of the Void, lord of the netherworld. His followers pray destruction and oblivion.

Seth

He is the foul god of the undead. His followers are few, but almost all are powerful necromancers and liches.

Gornor

The patron god of slayers and assassins. He is secretive and relentless.

A priest can (but don't need to) choose a deity as his patron. This gives him access to the miracles of the deities portfolios (areas of influence). The patron must be chosen carefully, because changing it later will cost

Magic

The mystic path of magic is very time consuming. Spells must be researched, discoveries lead to new questions, and more than once a wizard must leave a field untouched to specialise in another. After gaining the first level in MAGIC THEORY, a magician gains access to new fields of magic. Researching them gives access to new spells and maybe other fields, and so on.

Example:

1 level in MAGIC THEORY gives access to ELEMENTALISM (FIRE)

1 level in ELEMENTALISM (FIRE) gives access to FIRE ARROW

3 levels MAGIC THEORY, 2 levels in ELEMENTALISM (FIRE) and 3 levels in FIRE ARROW give access to FIRE BALL

Talente erhalten

Talente müssen gelernt werden, bevor man die Fähigkeiten, die sie erbringen, nutzen kann. Wann immer man den Befehl **LEARN** setzt, erhält man eine kleine Menge Erfahrungspunkte in den gewählten Talent. Man benötigt 5 Erfahrungspunkte, um um die erste Stufe aufzusteigen und dann immer 5 zusätzlich (10 für die zweite, 15 für die dritte), so dass es immer länger dauert, bis man eine neue Stufe erhält. Nach einem Stufenanstieg werden die Erfahrungspunkte, die dafür nötig waren, von den bisher gesammelten Erfahrungspunkte entfernt.

Fast jede Rasse besitzt einige Talente, die sie leichter lernen kann. Genauso besitzt sie Talente, die zu lernen für sie schwieriger sind. Spieltechnisch wirkt sich das in Boni/Mali aus, die mit dem Talentwert verrechnet werden. Sie wirken sich allerdings erst aus, sobald man mindestens die erste Stufe in einem Talent hat.

Rassenmodifikatoren

full name	short	drakkan	elf	lizardman	hawkman	halfling	halfgiant	human	dwarf
alchemy	alc	1	0	1	0	0	-2	0	0
armorer	arm	0	-3	-1	-3	-1	-1	0	2
axe	axe	2	-3	0	0	-1	2	0	2
Muscle training	mus	0	0	0	0	0	0	0	0
bow	bow	1	2	-2	1	-1	-2	0	-3
bowyer	boy	1	2	-2	1	0	-2	0	-3
brawling	bra	1	-2	0	0	1	3	0	0
crossbow	cro	0	-1	-2	1	0	-1	0	1
dagger	dag	-1	1	1	0	2	-2	0	0
disarm traps	dis	0	0	0	0	1	0	0	1
endurance	end	0	0	0	0	0	0	0	0
evasion	eva	0	1	1	0	2	0	0	0
gambling	gam	0	0	0	0	1	0	0	1
herb lore	her	1	2	2	0	0	-2	0	0
joiner	joi	1	2	2	0	-1	-1	0	0
jousting	jou	-2	-2	-2	2	-2	-2	0	-3
leadership	lea	0	1	0	0	0	-1	0	1
magic theory	mag	0	1	1	0	1	-2	0	-1
observation	obs	1	2	2	2	1	1	0	0
pick locks	pic	0	0	0	0	1	0	0	1

psionics	psi	-2	-3	-2	-2	-3	-3	-2	-3
sailor	sai	0	-1	1	-3	-3	-2	0	-3
spear	spe	2	1	2	2	0	0	0	-1
stealing	stl	-2	1	2	-2	3	-3	0	0
stealth	sth	-2	1	0	-2	1	-3	-1	-1
streetwise	str	-1	-1	-2	0	3	-1	0	0
sword	swo	1	0	0	0	0	2	0	0
tactics	tac	0	0	0	1	0	-1	0	1
tamer	tam	1	2	2	0	-1	-2	0	-2
teacher	tea	0	0	0	0	0	0	0	0
theology	the	0	0	2	0	0	-1	0	0
trader	tra	0	0	-2	2	3	-1	0	2
weaponsmith	wea	0	-2	-1	-2	-1	0	0	2
writing	wri	-1	1	-2	0	0	-1	0	1

Beschreibung

Alchemy[alc]

Erlaubt es, Tränke zu brauen und spezielle Gegenstände zu erzeugen.

Armorer[arm]

Mit diesem Talent kann man viele Arten von Rüstungen bauen.

Axe[axe]

Ein Kampftalent für alle Arten von Äxten.

Muscle training[mus]

Erhöht die Basisstärke eines Charakters um 10% pro Stufe.

Bow[bow]

Ein Kampftalent für alle Arten von Bögen.

Bowyer[bow]

Erlaubt dem Charakter, Bögen und Armbrüste zu bauen.

Brawling[bra]

Wenn ein Charakter keine Waffe besitzt, kann er auf dieses Talent zurückgreifen, das alle Arten des waffenlosen Kampfes umfasst.

Crossbow[cro]

Ein Kampftalent für alle Arten von Armbrüsten.

Dagger[dag]

Ein Kampftalent für alle Arten von Dolchen.

Endurance[end]

Ausdauer erhöht die Basislebenspunkte um 10% pro Stufe.

Gambling[gam]

Diese Talent kombiniert statistische Vorhersage mit Intuition, um damit erfolgreich an Glücksspielen teilnehmen zu können.

Herbalist[her]

Mit diesem Talent findet man Kräuter.

Joiner[joi]

Dieses Talent ermöglicht es einem, Waffen aus Holz zu bauen.

Jousting[jou]

Ein Kampftalent, das man beritten mit einer Lanze einsetzt.

Leadership[lea]

Erlaubt das erfolgreiche Anführen einer kleiner Gruppe in ein Scharmützel.

Magic theory[mag]

Gibt die Fähigkeit Zaubersprüche zu lernen.

Observation[obs]

Ein nützliches Talent um versteckte Personen, Monster und Gebäude zu finden.

Psionic[psi]

Verleiht die Fähigkeit psionische Kräfte zu manifestieren.

Sailor[sai]

Damit kann man Boote fahren und Fische fangen.

Spear[spe]

Ein Kampftalent für alle Arten von Speeren.

Stealing[stl]

Eine illegale Möglichkeit, Geld zu verdienen. Ein guter Dieb wird schnell reich. Ein schlechter Dieb wird dagegen schnell gefasst.

Stealth[sth]

Heimlichkeit verhindert, dass der Charakter bei vielen Aktionen entdeckt wird. Wird z.B. benutzt, wenn

man stiehlt oder jemanden beobachtet.

Streetwise[str]

Der Charakter kennt sich in den Strassen eine fremden Stadt aus. Wird für einige städtische Gebäude benötigt.

Sword[swo]

Ein Kampftalent für alle Arten von Schwertern.

Tactics[tac]

Erlaubt das erfolgreiche Führen von großen Einheiten in die Schlacht.

Tamer[tam]

Lets the character tame wild horses and other animals.

Teacher[tea]

Necessary to teach another person a skill.

Theology[the]

Gives the ability to learn and use holy miracles.

Trader[tra]

Allows you to get better prices when buying or selling stuff.

Weaponsmith[wea]

Let you build all types of weapons.

Read/Write[wri]

Let you read old scrolls and allows you to write notes.

Currency:

Note: All prices in the game are given in silver coins. Gold coins and jewels are only used by the very rich.

full name	short	weight	value
silver coin	sic	0.01	1
gold coin	goc	0.01	10
Jewels	jew	0.1	2000

Melee Weapons:

Note: A weapon can only be made in a settlement with a smithy or forge. Weapons made of mithril, adamant or laen need a forge.

full name	short	type	weight	materials	skill
bronze sword	bsw	sword	1	1 bronze	wea 3
iron sword	isw	sword	1	1 iron	wea 4
steel sword	ssw	sword	1	1 iron	wea 5
mithril sword	msw	sword	0.9	1 mithril	wea 8
adamant sword	asw	sword	0.8	1 adamant	wea 9
laen sword	lsw	sword	0.75	1 laen	wea 10
iron sword, 2h	is2	sword	2	2 iron	wea 4
steel sword, 2h	ss2	sword	2	2 iron	wea 5
handaxe	axe	axe	1	1 bronze or iron, 1 wood	wea 3
hatchet	hat	axe	1.5	1 iron, 1 wood	wea 4
battleaxe	bat	axe	2.5	2 iron, 1 wood	wea 5
wooden spear	spe	spear	1	1 wood	joi 2
iron tipped spear	its	spear	1	1 iron, 1 wood	joi 3
warlance	war	spear	2	2 wood	joi 4

Ranged Weapons:

full name	short	type	weight

shortbow	sbo	bow	0.5	1 wood	boy 3
longbow	lbo	bow	1	1 wood	boy 5
mallorn shortbow	msb	bow	0.5	1 mallorn	boy 4
mallorn longbow	mlb	bow	1	1 mallorn	boy 6

Mounts:

full name	short	carry
mule	mul	10
horse	hor	10

Goods:

Only villages and towns produce a surplus of goods. Reststops produce nothing at all.

full name	short	weight	region
corn	cor	1	plain/lake
fruit	fru	1	plain/lake
meat	mea	1	plain/lake
fish	fis	1	lake
wood	wod	5	forest
mallorn	mal	5	forest
furs	fur	1	forest
clay	cla	5	swamp
peat	pea	5	swamp
incense	inc	0.5	highland
oil	oil	0.5	highland
wine	win	0.5	highland
wool	woo	1	highland
silk	sil	1	highland
stone	sto	5	mountain
bronze	bro	1	mountain
iron	iro	1	mountain

mithril	mit	1	mountain
adamant	ada	1	mountain
laen	lae	1	mountain
gold	gol	1	mountain
platinum	pla	1	mountain
gems	gem	0.1	mountain

Regions

You can walk (or fly if you play an appropriate race, have a winged mount, or a special item) through regions during play. Normally you make only one region per turn, though more a possible. The range of each character is measured on movement points. Each region needs an amount of these points to traverse it. The following table shows the cost for ground- and aerial movement.

Region	Walk	Fly
Chaos	5	5
Plain	2.5	2.5
Forest	3.5	2.5
Swamp	5	2.5
Highland	3.5	2.5
Mountains	5	3.5
Lake	3.5	2.5

To move from one region to another you have to add together the listed cost from both regions. If you walk diagonal (i.e. south-east) you have to multiply the sum by 1.4.

Example: To walk from a plain to an adjacent highland one have to spend $2.5+3.5=6$ movement points. If they are diagonal cost increases to 8 movement points ($6 \times 1.4 = 8.4$).

Settlement

Each region has a settlement, be it as small as a reststop or as large as a metropolis. They are centers of commerce and services.

Freelance teachers live in settlements. They give a learnbonus to exp when hired. But you must choose carefully which to hire, because the bonus varies from quality of the teacher and the level of your skill which you want to improve. The quality of a teacher can span more than one skill level. A teacher can be hired with the **HIRE TEACHER** command. A teacher wants 20 silver coins times his skill level.

Teacher quality	Level
Poor	2-3
Average	4-5
Good	6-7

Excellent	8-9
Supreme	10

The exp increase by this formula: (teacher's skill level - character's skill level) / 3 + 1 (rounded down)

Buildings

Buildings exist both in regions and settlements. They have several benefits: some of them allow for improved training in skills (bonus to exp) providing access to facilities and equipment. Also, many buildings can be used to work (see table below), however, you need to have a minimum skill to work there.

There exist some more buildings which are for special purposes only (royal palace, cave, etc.) and thus not mentioned in the following table. When learning or working the building must be entered beforehand (order **ENTER**).

Fees marked with an asterisk (*) are calculated by taking the minimum of the respective skill and the skill "teacher".

Building	Work	Min. Level	Fee	Learn	Bonus	Cost
Abbey	Writing	skill 1	skill+9	Theology />Writing	+1	50
Baracks	Axe />Bodybuilding />Bow />Crossbow />Endurance />Spear />Sword	skill 1 />Teacher 3	skill ² +5*	Axe />Bodybuilding />Bow />Crossbow />Endurance />Spear />Sword	+1	50
Cathedral	Theology	skill 5 />Teacher 5	skill ² +20*	Theology	+3	300
College	Alchemy />Herbalist />Sailor />Trader />Writing	skill 3 />Teacher 3	skill ² +5*	Alchemy />Herbalist />Sailor />Trader />Teacher />Writing	+2	200
Forge	Armorer />Bowyer />Joiner />Weaponsmith	skill 5	skill ² +10	Armorer />Joiner />Weaponsmith	+2	200

Fortress	Axebr />Bodybuildingbr />Bowbr />Catapultbr /> Crossbowbr />Endurancebr />Joustingbr /> Leadershipbr />Spearbr />Swordbr />Tactics	skill 5br />Teacher 5	skill ² +10*	Axebr />Bodybuildingbr />Bowbr />Catapultbr /> Crossbowbr />Endurancebr />Joustingbr /> Leadershipbr />Spearbr />Swordbr />Tactics	+2	200
Mage's Guild	Magic Theory	skill 5br />Teacher 5	skill ² +20*	Magic Theory	+1	300
Psionic's Guild	Psionic	skill 5br />Teacher 5	skill ² +20*	Psionic	+1	300
School	Writing	skill 1br />Teacher 1	skill+15*	Writing	+1	50
Shrine	-	-	-	Theology	+1	50
Smithy	Armorerbr />Bowyerbr />Joinerbr />Weaponsmith	skill 3	skill ² +5	Armorerbr />Joinerbr />Weaponsmith	+1	50
Stables	Tamer	skill 3	skill ² +5	Tamer	+1	50
Temple	Theology	skill 3br />Teacher 3	skill ² +20*	Theology	+2	200
Thief's Guild	-	-	-	Observationbr />Stealingbr />Stealthbr />Streetwise	+1	100
University	Alchemybr />Herbalistbr />Leadershipbr /> Sailorbr />Tacticsbr />Teacherbr />Traderbr /> Writing	skill 5br />Teacher 5	skill ² +20*	Alchemybr />Herbalistbr />Leadershipbr /> Sailorbr />Tacticsbr />Teacherbr />Traderbr /> Writing	+3	500

Verfügbare Zeit pro Tag

Jeder Charakter hat die gleiche Zeit pro Tag (z.Z. 14 Stunden). Während dieser Zeit können ein oder mehr Befehle ausgeführt werden. Jeder Befehl benötigt Zeit (gegeben in den Klammern nach dem Namen der Aktion / siehe unten). Nachdem ein Befehl ausgeführt beendet ist, beginnt der Charakter mit der Ausführung des nächsten Befehls, vorausgesetzt er hat noch genügend Zeit, den neuen zu beenden. Befehle für die folgenden Tage können gesetzt werden, indem man zwei Tage mit dem Befehl NEXTDAY voneinander trennt.

Basisbefehle

DESCRIBE <Beschreibung> (0)

Setzt eine neue Beschreibung für den Charakter.

Beispiel:

```
DESCRIBE Du siehst einen Elf in waldgrüner Kleidung.
```

DROP <Menge> <Gegenstand-Id> (0)

Der Charakter wirft von dem gewählten Gegenstand eine festgelegte Menge weg. Weggeworfene Gegenstände sind für immer verloren.

Beispiel:

```
DROP 2 sic - schmeisst zwei Silbermünzen weg
```

EMAIL <adress> (0)

Setzt eine neue Email-Adresse. Auswertungen werden fortan an diese Adresse geschickt.

Beispiel:

```
EMAIL noone@home.net
```

ENTER <Gebäude-Id> (0)

Der Charakter betritt ein Gebäude. Befand er sich vorher in einem anderen, wird dieses automatisch verlassen.

Beispiel:

```
ENTER SMITHY - betritt die Schmiede (um z.B. dort zu arbeiten oder zu lernen)
```

EQUIP <Gegenstand-Id> (0)

Mit diesem Befehle legt man einen Gegenstand an (Nahkampfwaffe, Fernkampfwaffe, Rüstung, Ring oder Halskette). Von jeder Sorte kann man immer nur einen Gegenstand zur Zeit anlegen, obwohl man natürlich mehrere in Reserve mitschleppen kann. Im Kampf benutzt der Charakter automatisch die Nah- oder Fernkampfwaffe, abhängig davon in welcher Kampfreihe er sich befindet.

Beispiel:

```
EQUIP sbo - legt einen Kurzbogen an
```

HIDE [<Heimlichkeitsstufe>] (0)

Legt die Heimlichkeitsstufe des Charakters fest oder setzt sie auf 0, wenn kein Wert angegeben ist. Die Heimlichkeitsstufe kann niemals höher sein, als die Stufe im Talent STEALTH. Die Heimlichkeitsstufe ist notwendig für den passiven Einsatz von Schleichen und Verstecken (etwa, um in einer Stadt von anderen Charakteren nicht gesehen zu werden).

Beispiel:

HIDE 5 - setzt die Heimlichkeitsstufe auf 5

LEAVE (0)

Der Charakter verlässt das Gebäude, in dem er sich gerade befindet.

NAME <Name> (0)

Gibt dem Charakter einen neuen Namen. Er ist allerdings immer noch über seine Charakter-Id eindeutig identifizierbar.

NEXTDAY (-)

Ein Trenner, der das Ende des aktuellen Tages in der Befehlsliste markiert und einen neuen beginnt.

OBSERVE <Gebäude-Id | Charakter-Id | Monster-Id> (1)

Der Character beobachtet einen anderen Charakter, ein Gebäude oder ein Monster. Je höher das Talent OBSERVATION ist, desto mehr Informationen kann der Charakter heraus finden.

RETIRE (0)

Der Charakter beendet das Spiel ein für alle Mal.

SHOW <Gegenstand-Id | Rezept-Id | Spruch-Id | Mirakel-Id | Psionik-Id | Gottheit-Id> (0)

Dieser Befehl gibt einem Informationen über eine Vielzahl von Dingen im Spiel.

Beispiele:

SHOW isw - zeigt Informationen über ein typisches Eisenschwert an

SHOW galsin - zeigt Informationen über die Gottheit Galsin

USE <item id> (0)

Einige Gegenstände wie z.B. Tränke müssen benutzt werden, um ihre Fähigkeiten und Vorteile nutzen zu können.

Beispiel:

USE eop - Charakter benutzt (trinkt) ein ELIXIER OF POWER

Reisen

FLY <Richtung> ... (ganzer Tag)

Dieser Befehl funktioniert exakt wie der Befehl **GO**, mit dem Unterschied, dass der Charakter statt zu Lande durch die Luft reisst. Flugfähigkeit erhält man als Mitglied einer bestimmten Rasse, magische Gegenstände oder geflügelte Reittiere.

FOLLOW <Charakter-Id> (1 oder ganzer Tag)

Man folgt dem Zielcharakter, wenn dieser die Region verlässt. Falls der Zielcharakter die aktuelle Region nicht verlässt, verliert man nur eine Stunde. Es ist möglich einem Charakter zu folgen, der seinerseits ebenfalls jemandem folgt.

GO <Richtung> ... (ganzer Tag)

Der Charakter wandert in die angegebene Richtung. Mögliche Richtungen sind: N, NE (Nordost), E (Ost), SE (Südost), S, SW, W, NW. Die Richtung kann auch ausgeschrieben werden: SW = SOUTHWEST bzw. SOUTH-WEST.

Man kann eine Chaosregion dabei nicht unabsichtlich betreten, sondern muss dafür explizit GO CHAOS angeben. Dafür muss man sich allerdings neben einer solchen aufhalten.

Jede Region benötigt eine Anzahl an **Bewegungspunkten**, um durchwandert zu werden.

Beispiel:

GO N N - wandert zwei Regionen nach Norden

ORIGIN [<x> <y>] (-)

Setzt den Ursprung (0; 0) an den angegebenen Punkt. Ohne Angabe von X und Y wird der Ursprung auf die aktuelle Region gesetzt, in der der Charakter sich aufhält.

Charakterinteraktion

ACCEPT <Charakter-Id> (0)

Mit diesem Befehl akzeptiert man, dass man vom angegebenen Charakter etwas erhält. ACCEPT muss zur selben Zeit gesetzt werden, wie der GIVE-Befehl des gebenden Charakters.

GIVE <Charakter-Id> <Menge> <Gegenstand-Id> (0)

Gibt dem angegebenen Charakter eine feste Anzahl von Einheiten eines Gegenstands. Das funktioniert, nur, wenn der erhaltende Charakter entweder zur selben Gruppe gehört, oder sich mit einem gleichzeitigen ACCEPT einverstanden erklärt hat, die Gegenstände anzunehmen.

Beispiel:

GIVE 1002 999 sic - übergibt Charakter 1002 999 Silbermünzen

GROUP CREATE <Gruppenname> (0)

Erzeugt eine neue Gruppe mit dem angegebenen Namen. Der Charakter wird sofort Mitglied dieser Gruppe. Die Gruppe erhält ausserdem eine eindeutige Id.

GROUP HIDE (0)

Dieser Befehle versteckt die Gruppenzugehörigkeit vor Fremden. Nur Mitglieder derselben Gruppe oder eine Observierung mittels OBSERVE kann sie noch aufdecken.

GROUP INVITE <Charakter-Id> (0)

Lädt einen anderen Charakter zur eigenen Gruppe ein. Der eingeladene Charakter muß gleichzeitig ein GROUP JOIN setzen.

GROUP JOIN <Charakter-Id> (0)

Mit diesem Befehl tritt man der Gruppe des angegebenen Charakters bei. Ein gleichzeitiges GROUP JOIN eines Gruppenmitglieds (nicht zwingend vom angegebenen Charakter) ist nötig. Ist der Charakter schon Mitglied einer anderen Gruppe, verläßt er diese automatisch.

GROUP LEAVE (0)

Der Charakter verläßt die Gruppe. Wenn das letzte Mitglied die Gruppe verläßt, wird sie aus dem Spiel entfernt. Sämtliche Besitztümer der Gruppe (Häuser, Gegenstände) sind verloren bzw. wechseln den Besitzer.

GROUP NAME <group name> (0)

Wechselt den Namen der Gruppe.

GROUP SHOW (0)

Macht die Gruppenzugehörigkeit für alle Welt sichtbar.

GROUP TALK <message> (0)

Dieser Befehl sendet eine Nachricht an alle Gruppenmitglieder in der selben Region. Er funktioniert exakt wie TALK GROUP.

TALK (<Charakter-Id> | GROUP) <message> (0)

damit sendet der Charakter eine Nachricht an einen Charakter bzw. an sämtliche Gruppenmitglieder. Die Empfänger der Nachricht müssen sich in der selben Region aufhalten wie der eigene Charakter.

Lernen und Lehren

HIRE TEACHER <teacher id> (1)

Dieser Befehl heuert einen freischaffenden Lehrer an. Es kann sinnvoll sein, zu versuchen, mehr als einen Lehrer anzuheuern, wenn mehrere Charakter in der selben Region sind und das Talent wichtig ist (Kampf, Magie). Der Charakter nimmt den ersten verfügbaren Lehrer und hört danach auf, weitere Lehrer anzuwerben. Solange der Charakter danach lernt (er sollte noch am selben Tag anfangen), bleibt der Lehrer in seinen Diensten und hilft ihm dabei.

LEARN <Talent-Id | RECIPE> (6)

Der Charakter lernt das angegebene Talent. Falls er einen Talentwert in ALCHEMY besitzt, kann er auch mit LEARN RECIPE versuchen, ein neues Rezept zu lernen.

TEACH <Charakter-Id> (6)

Damit kann der Charakter einen anderen lehren. Das funktioniert nur, wenn der Lehrer einen höheren Wert in dem Talent besitzt, das der angegebene Charakter lernen möchte. Sein Talentwert in TEACHER muß ebenfalls höher als das zu lernende Talent sein. Je größer der Abstand der Talentwerte zwischen Lehrer und Schüler ist, desto größer ist der Bonus, den der Schüler erhält.

Geld und Handel

BUY <Menge> <Gegenstand-Id> (1)

BUY ALL <Gegenstand-Id> (1)

Kauft einen oder mehrere Einheiten eines Gegenstands. Mit der Mengenangabe ALL kauft man solange, bis man kein Geld mehr hat bzw. das Siedlungslimit erreicht ist. Gibt man gar keine Menge an, wird der Gegenstand nur einmal gekauft.

CHANGE <Menge> <Währung> (1)

Wechselt die angegebene Menge Münzen in die jeweils andere Währung (Silber zu Gold oder umgekehrt). Jeder Umtausch kostet 5% der umgetauschten Menge in Silbermünzen. Der Charakter muss sich in einer Siedlung mit Bank aufhalten, um diesen Befehl nutzen zu können.

Beispiel:

CHANGE 10 GOC - wechselt 10 Goldmünzen in 95 Silbermünzen

DEPOSIT <Menge> (1)

Deponiert eine gegebene Menge Silber auf der Bank (muß in Siedlung vorhanden sein). Wieviel man auf der Bank hat, kann in jeder Siedlung mit einer Bank gesehen werden.

PRICE <Menge> <Gegenstand-Id> (1)

Damit kann der Verkaufspreis einer Ware geprüft werden, ohne den Gegenstand mit sich führen zu müssen.

SELL <Menge> <Gegenstand-Id> (1)

SELL ALL <Gegenstand-Id> (1)

Verkauft einen oder mehrere Einheiten desselben Gegenstands. Mit ALL verkauft man solange, bis alle Einheiten verkauft sind oder das Siedlungslimit erreicht wurde.

WITHDRAW <Menge> (1)

Zieht eine Menge Silbermünzen vom Konto. Man kann nicht überziehen und es muß sich eine Bank in

der Siedlung befinden.

Geld verdienen

BURGLE <Gebäude-Id> (6)

Mit diesem Befehl bricht man in ein Gebäude ein. Die Chance erwischt zu werden, hängt von der Fähigkeit im Schleichen ab, sowie weiteren Modifikatoren (Größe der Siedlung, Gebäudetyp, etc.). Die Menge der Beute ist abhängig vom Talent OBSERVATION und denselben externen Modifikatoren. Mit anderen Worten, In den Königspalast einer Metropole einzurbechen erhöht birgt ein höheres Risiko und potentielle Beute, als in eine Dorfschule einzusteigen.

Anmerkung: Man kann diesen Befehl nicht vor der achten Stunde benutzen. Die Zeit davor sollte weise genutzt werden.

GAMBLE [<limit>] (1)

Als Profizocker kann man viel gewinnen aber auch genausoviel verlieren. Der angegeben Wert bestimmt dabei das Limit, wieviel man maximal einzusetzen bereit ist. In der Siedlung muss eine TAVERN vorhanden sein.

STEAL [<Charakter-Id | Monster-Id>] (6)

Versucht vom Ziel Gegenstände und Geld zu stehlen. Man benötigt einen hohen Wert im Talent STEALTH oder wird ganz schnell erwischt. Der Wert STEALING bestimmt, wieviel man klauen kann. Ohne Anagbe eine Ziels bestellt man wahllos irgendeine Einwohner der Siedlung.

WORK [<Talent-Id>] (6)

Viele Talente können benutzt werden, um Geld zu verdienen, sei es als Waffenschmied oder Kräuterkundler. Sie werden im folgenden aufgelistet. Man muss sich in speziellen Gebäuden aufhalten, um zu arbeiten (siehe dazu die [Gebäudebeschreibung](#)). Viele Talente benötigen zusätzlich noch das Talent TEACHER (mit einem Sternchen markiert), da mit ihnen nur dann Geld verdient werden kann, wenn man andere lehrt.

- Alchemy*
 - Alchemie
- Armorer
 - Rüstungsbauer
- Axe*
 - Kampftalent Axt
- Muscle Training*
 - Bodybuilding
- Bow*
 - Kampftalent Bogen
- Bowyer
 - Bogenbauer
- Crossbow*
 - Kampftalent
- Endurance*
 - Ausdauer
- Herbalist*
 - Kräuterkundler
- Joiner
 - Schreiner
- Jousting*
 - Kampftalent
- Leadership*
 - Führung
- Magic Theory*
 - Magiethorie
- Psionic*
 - Psionik
- Sailor*
 - Segler
- Spear*
 - Kampftalent
- Sword*
 - Kampftalent
- Stealing
 - Stehlen
- Tactics*
 - Taktik
- Tamer
 - Züchter
- Teacher*
 - Lehrer
- Theology*
 - Theologie
- Trader*
 - Händler
- Weaponsmith
 - Waffenschmied
- Writing*
 - Lesen & Schreiben

Ohne Angabe eines Talents, arbeitet man als Tagelöhner (Bartender, Knecht). Diese miesen Jobs sind zwar besser als zu hungern, sollten aber nur als letztes Mittel angesehen werden.

Anmerkung: Wenn die Anforderungen zu hoch sind (Talentwert zu niedrig um damit Geld zu verdienen oder Aufenthalt im falschen Gebäude), nimmt man automatisch einen einfachen Job an.

Kampf

ATTACK <Charakter-Id | Monster-Id> (1)

Mit diesem Befehl greift man das genannte Ziel an. Möchten mehrere Charaktere zusammen einen Gegner angreifen, müssen sie sich in der selben Gruppe aufhalten und den ATTACK-Befehl gleichzeitig setzen, da sie sonst einzeln angreifen.

Anmerkung: Da einige Monster lieber fliehen als zu sterben, ist es sinnvoll, den ATTACK-Befehl mehrfach hintereinander zu setzen.

COMBAT FLEE <Rückzugswert> <Fluchtwert> (0)

Dieses setzt die Prozentwerte für verlorene Lebenspunkte ab denen der Charakter in die hintere Reihe rücken bzw. ganz aus dem Kampf fliehen soll. beide Werte auf 0 bedeuten, dass der Charakter bis zum Tode kämpft, 100 dagegen, dass er jedem Kampf aus den Weg zu gehen versucht. Anmerkung: Der zweite Wert kann niemals höher als der erste sein und wird sonst automatisch angepasst.

COMBAT ACTION (NO | <Aktion>) (0)

Setzt einen speziellen Befehl, der während eines Kampfes ausgeführt wird. Mögliche Befehle sind Zaubersprüche, Mirakle, Psionische Fähigkeiten und das Benutzen eines Gegenstands. Kampf wird in drei Phasen unterteilt: PRE, IN und POST. Für jede Phase kann ein Befehl gesetzt werden. Zauber, Mirakel und psionische Fähigkeiten positionieren sich automatisch in der jeweils korrekten Phase. Gegenstände können nun in der POST-Phase benutzt werden (man kann natürlich vor einem Angriff einen manuellen Befehl für einen Gegenstand setzen).

Beispiele:

COMBAT ACTION CAST FIR LEVEL 1 - setzt den Zauber FIREARROW auf Stufe 1 als Kampfzauber (IN-Phase) COMBAT ACTION PRAY HEW LEVEL 3 - setzt das Mirakel HEAL WOUNDS auf Stufe 3 als (POST-Phase)

COMBAT HELP (ON | OFF) (0)

Legt fest, ob man angegriffenen Gruppenmitgliedern prinzipiell zu Hilfe eilt. Auch mit aktivierter Hilfe, ist es nicht sicher, ob man jederzeit in der Lage ist zu helfen.

COMBAT POSITION (FRONT | BACK) (0)

Legt die bevorzugte Reihe fest, in der man kämpft. Während eines Kampfes kann man häufiger von der vorderen in die hintere Reihe rutschen (durch Rückzug) oder umgekehrt (zu viele Gegner).

COMBAT STYLE (NORMAL | OFFENSIVE | DEFENSIVE) (0)

Legt fest, ob man normal, offensiv (Angriff+50%, Verteidigung-50%) oder defensiv (Angriff-50%, Verteidigung+50%) kämpft. Diese Modifikationen sind nur für den Nahkampf gültig.

Magie und Alchimie

CAST <Spruch-Id> [LEVEL <Stufe>] [<Ziel-Id>] ...(var)

Zaubert einen Spruch auf angegebener Stufe gegen ein definiertes Ziel. Kampfzauber benötigen häufig kein Ziel, sondern werden automatisch gegen den Gegner (oder die eigene Gruppe) gerichtet.

DEITY <Gottheit-Id> (0)

Legt die Schutzgottheit fest, der man sich fortan verbunden fühlt.

PRAY <Mirakel-Id> [Stufe <Stufe>] [<Ziel-Id>] ...(var)

Erwirkt ein Mirakel

RECIPE GIVE <Charakter-Id> (<Rezept-Id> | all) (0)

Gibt dem angegeben Charakter ein oder alle Rezepte.

Gefolgsleute

HENCHMAN DISMISS <Gefolgsmann-Id> | DEAD | ALL (0)

Hiermit entlässt der Charakter einen speziellen Gefolgsmann, alle toten oder alle, die ihm folgen.

Anmerkung: Nach dem Entlassen erhalten die restlichen Gefolgsleute eine neue Id zugewiesen. Will man mehrere löschen, empfiehlt es sich deswegen, mit dem letzten in der Liste zu beginnen.

HENCHMAN ORDER <Gefolgsmann-Id> PASSIVE | DEFENSIVE | AGGRESSIVE (0)

Mit diesem Befehle betimmt ein Charakter ob sein Gefolgsmann nicht mitkämpft, nur wenn der Charakter angegriffen wird aktiv wird oder immer an der Seite seines Herrn kämpft.

HENCHMAN POOL MONEY | ITEMS | ALL (0)

Nach einem Kampf kann ein Charakter mit diesem Befehl Geld, Gegenstände oder auch alles von seinen Gefolgsleuten einsammeln. Angelegte Gegenstände sind davon ausgenommen.

HIRE HENCHMAN <Gefolgsmann-Id> (1)

Hiermit rekrutiert man Gefolgsleute. Die meisten verlangen einen täglichen Lohn und desertieren schon, wenn der Lohn einmal ausbleibt. Der erste Lohn wird direkt nach dem rekrutieren gezahlt, danach jeweils am Beginn eines neuen Tages.

Weitere Befehle

MAKE <Gegenstand-Id | HERB> (1 Stunde bis ganzer Tag)

Dieser Befehl lässt den Charakter einen Gegenstand seiner Wahl produzieren (zur Zeit beschränkt auf Waffen, Rüstungen, Kräuter und alchemistische Erzeugnisse). Sämtliche Grundvoraussetzungen müssen erfüllt sein: genügend Grundmaterialien, Mindesttalentstufen und korrektes Gebäude. Weitere Informationen finden sich in der [Beschreibung der Gegenstände](#), sowie mit dem Befehl [SHOW](#).

REST (6)

Der Charakter mietet sich ein Zimmer um sich auszuruhen. Das steigert seine Heilungsrate und hilft ihm besser gegen mögliche Gifte und Krankheiten in seinem Körper zu kämpfen. Eine Ruhephase kostet jeweils 5 Silbermünzen. Sie heilt jeweils 5% der maximalen Trefferpunkte und kann jeweils eine Gift- und Krankheitsstufe senken.

Spezielle Befehle

CREPORT (-)

Dieser Befehl sendet den Computerreport zusätzlich zum Normalreport zu. Der Computerreport ist eine strukturierte Version, der speziell entwickelt wurde, um von Tools eingelesen zu werden. Das Format der Reports ist XML.

DEFAULT (-)

Sämtliche Befehle eine Tages, in denen dieser Befehl erscheint, werden zu Standardbefehlen, die immer dann ausgeführt werden, wenn keine anderen Befehle in der Befehlsliste sind. Die Befehle werden auch dann ausgeführt, wenn die Befehle eines Tages abgearbeitet wurden, aber noch Zeit vorhanden ist. Alte Standardbefehle können jederzeit mit neuen überschrieben werden.

Beispiel:

```
unit 1000
1) attack 1
   learn swo
   learn swo
   nextday
2) default
   learn swo
   learn swo
   nextday
3) learn end
   learn end
   nextday
```

Der Server speichert die neuen Tagesbefehle in der Reihenfolge 1 und 3. Die Befehle von Tag 2 werden als Standardbefehle an das Ende der Befehlsliste platziert.

NOREPORT (-)

Der Normalreport und die tägliche Statistik werden nicht gesendet.

NOSTATISTIC (-)

Die Statistik wird nicht gesendet.

Befehlsreihenfolge

Sämtliche Befehle werden in derselben Reihenfolge abgearbeitet, in der sie in der Liste stehen. Für die meisten kurzen Befehle, die keine Zeit benötigen (z.B. DROP, GIVE und NAME) ist die Reihenfolge und Position irrelevant, weswegen die meisten kurzen Befehle eines Charakters in einem Durchgang abgearbeitet werden, bevor der nächste Charakter an die Reihe kommt. Es bleiben folgende Ausnahmen zu beachten:

- **GROUP CREATE / GROUP LEAVE** haben Vorrang vor allen anderen **GROUP**-Befehlen, die von anderen Charakteren in der selben Stunde gesetzt wurden. Das erlaubt, dass eine Gruppe erzeugt wird und ihr noch in der selben Stunde beigetreten werden kann (z.B. kurz vor einem Angriff).
- Werden **ACCEPT** und **GIVE** in der selben Stunde gesetzt, wird **ACCEPT** immer zuerst ausgeführt.

Lange Befehle (die eine oder mehrere Stunden benötigen), sind abhängig davon, wann sie gesetzt wurden. Bewegungsbefehle (z.B. **GO**, **FLY**) benötigen einen ganzen Tag. Sie müssen also am Anfang des Tages gesetzt werden und es dürfen nur kurze Befehle vorangestellt sein. Andere zeitkritische Befehle sollten so früh wie möglich gesetzt werden, z.B. **ATTACK**, bevor andere Charaktere zuerst das eigene Ziel angreifen.