

Kompendium

für
„Fate – Gates of Dawn“

Version 1.01
Geschrieben von Merope



Einleitung und Inhaltsangabe

Die Idee für dieses kleine Nachschlagewerk entstand aus dem Wunsch, möglichst viele Informationen aus dem [Fate-Forum](#) in einem Dokument zusammen zu fassen. Die Basis bildet praktisch mein „W.E.W.W.“-Text, der sich eigentlich nur mit dem Sammeln von Erfahrungspunkten beschäftigen sollte (**W**ie viel **E**xper**W**ahrung **W**ofür ... und **W**o ?“).

Mit der Zeit wurden die Informationen allerdings immer umfangreicher.

So enthält der Text nun nicht nur so ziemlich alles Wissenswerte über Erfahrungspunkte, sondern auch in vielen Abschnitten zusätzliche Informationen, Hinweise und Tipps zu praktisch allen Aktionen, die eine Party im Spiel ausführen kann.

Im Anhang „Wo gibt es den Erfahrungspunkte ?“ habe ich dann noch Möglichkeiten aufgezählt, wie eine Party schnell und bequem viele Erfahrungspunkte bekommen kann.

Der „W.E.W.W.“-Text ist in diesem Kompendium als Version 1.07.4 integriert.

Danach geht es mit dem Erhöhen von Attributen weiter. Das wichtigste Kapitel befaßt sich mit dem „Altar von Alarian“. Es ist sozusagen eine aktualisierte Fassung des Alarian-Textes von Sir Charles mit den neuen Schwellen und ein paar Ergänzungen von mir.

Auch habe ich meinen Text über das Erhöhen der Attribute durch Gespräche mit aufgenommen.

Ein kleiner Absatz über die Möglichkeiten beim Jungbrunnen durfte dann natürlich nicht fehlen.

Um das alles abzurunden, habe ich noch eine etwas gekürzte Fassung der Auflistung der Gilden von Sir Charles angehängt. Die Liste über die Reihenfolge beim Erlernen der Zaubersprüche der einzelnen Klassen rundete das Kompendium in der Version 1.00 ab.

Mit der nun vorliegenden Version 1.01 sind einige Ergänzungen hinzugekommen.

Zuerst habe ich mich etwas mehr mit der [Angriffsreihenfolge](#) beschäftigt und weitere Erkenntnisse gewonnen. Weil ich mich dafür schon mit dem ein oder anderen Attribut beschäftigen mußte, habe ich mich auch gleich um alle anderen gekümmert inklusive der magischen Sphären. Alle Informationen darüber sind im Kapitel „[Verteilung der Erlaubnisse](#)“ aufgeführt. Zum Beispiel wie sich die Weisheit auf die Regeneration der Magiepunkte auswirkt oder die Stärke auf verursachten Schaden. Auf der Suche nach weiteren nützlichen Informationen bin ich natürlich auch bei Xajorkith's Homepage fündig geworden. Mit seiner freundlichen Genehmigung finden sich nun im Kompendium die Auflistungen der „[Stufenanstiege](#)“ sowie der „[Höchstwerte](#)“ für die einzelnen Rasse/Klasse Kombinationen.

Ein paar der kleineren Änderungen im „[W.E.W.W. - Text](#)“ der neuen [Version 1.07.4](#) wie das Teleportieren durch [Bahnhöfe](#) sind dort extra aufgeführt.

Einen kleinen Hinweis möchte ich noch vorab hier erwähnen, der für das gesamte Kompendium gilt: Wenn etwas „Levelabhängig ist“ bzw. „...hängt vom Level eines Charakters ab“ ist damit nur indirekt der Level gemeint, sondern mehr die Anzahl der Erfahrungspunkte eines Charakters.

Wie bei der Auflistung der Stufenanstiege in Abhängigkeit der Rasse/Klasse von Xajorkith zu sehen ist, gibt es im weiteren Spielverlauf deutliche Unterschiede zwischen gleichen Leveln und der Anzahl der Erfahrungspunkte.

Aber rhetorisch ist „die Anzahl der Erfahrungspunkte eines Charakters“ irgendwie nicht der Bringer. :)

Wie bei der Version 1.00 gilt an dieser Stelle: Bevor der Platz hier verschwendet wird, ein kleines Zitat meiner Lieblingsautorin, das sogar mit „Fate“ zu tun hat :)

„It is never quite safe to think we have done with life.

When we imagine we have finished our story

fate has a trick of turning the page and showing us yet another chapter.“

Lucy Maud Montgomery

Inhalt des Kompendiums : (Beim „W.E.W.W.“-Text gibt es ein separates Inhaltsverzeichnis)

„ W.E.W.W. “- Text

Attribute erhöhen

- Einleitung mit ein paar Tipps
- Jungbrunnen
- Attribute erhöhen durch Gespräche
- Altar von Alarian
- Verteilung der Erlaubnisse neu
- Angriffsreihenfolge neu
- Gilden
- Stufenanstiege neu
- Höchstwerte neu
- Reihenfolge der Zaubersprüche

Gruppenfoto

Um die 500 KB Grenze nicht zu überschreiten, hier schon im Voraus ein kleines Gruppenfoto meiner aktuellen Hauptparty, damit jeder mal sehen kann, wer sich denn die ganze Arbeit für das Update gemacht hat. :)



Aufstellung: - Marina, Nympe/Pheyd
- Puneisa, Schützin/Gnom
- Gianna, Conjuress/Moron
- Karjail, Conjuress/Ter Moron
- Nilouna, Schützin/Gnom
- Jaravild, Sorceress/Errin

Der mittlere Teil des Fotos ist natürlich Copyright by New Line Cinema

„W.E.W.W.“-Text
Wie viel Erfahrung Wofür ... und Wo ?
Version 1.07.3

Inhalt

Einleitung

- Änderungen Version 1.07.4
- Definitionen „GesamtExp“ und „BasisExp“

Begegnungsmodus

- Kämpfen
- Entschärfen
 - * Flüchten, Ignorieren, Verstecken, Beten, Bestechen, Singen, Späßchen
- Aktionen
 - * Ärgern, Brüllen, Schriftrolle, Selbstmord, Eingraben, Augen zu, Lachen

Kampfhandlungen

- Monster/Gegner töten
- Zaubersprüche
- Hintergehen
- Verstecken
- Greifen
- Beschwören
- Diamant („Antimagier“)
- Berauben
- Ärgern
- Bezaubern
- Brüllen

Zwischen den Kampfrunden

Gespräche

- Definition „MinExp“

Fallen entdecken

Verschiedenes

- Ausrüstungsgegenstände finden
- Aufgaben erfüllen
- Küssen
- Berühren
- Kiste finden
- Tränke
- Geburtstag

Anhang - Wo gibt es denn Erfahrungspunkte ?

Gruppenfoto der Hauptparty

Einleitung

Da es damals noch keine klaren Aussagen bezüglich der Erfahrungspunkte bei „Fate – Gates of Dawn“ gab, habe ich mich mal damit beschäftigt.

Mich hat vor allem interessiert, wie die Erfahrungspunkte zwischen den Partys und Charakteren aufgeteilt werden. Denn dies fand ich sehr wichtig. Weil ich gerne mit vielen Charakteren spiele, wollte ich doch wissen, ob es dadurch irgendwelche Nachteile gibt.

Dabei wurden immer wieder neue Möglichkeiten, Aktionen und Ereignisse gefunden, für die es auch Erfahrungspunkte gab. Und da ich auch eine kleine Leidenschaft für Zahlen habe, wurde der Text im Laufe der Zeit immer umfangreicher.

Aber ich wollte halt alles bezüglich der Erfahrungspunkte so genau und komplett wie möglich auflisten. Weiterblättern ist ja ohne Probleme möglich. *g*

In vielen Abschnitten sind auch einige zusätzliche Hinweise, Anmerkungen und Tipps zu finden, die über das eigentliche Sammeln von Erfahrungspunkten hinausgehen.

Gerade bei vielen Aktionen während des Kampfes habe ich versucht zu klären, wovon die Erfolgsaussichten dabei abhängen.

Aber über „Fate“ möchte man doch auch so viel wie möglich wissen ? :)

Im Anhang „Wo gibt es denn Erfahrungspunkte?“ werden als Abschluß einige Orte und Möglichkeiten aufgeführt, an/mit denen die Charaktere möglichst schnell und bequem Erfahrungspunkte sammeln können. Dabei orientiert sich die Auflistung so chronologisch wie möglich an den Spielverlauf.

Ob die Auflistung über die Erfahrungspunkte in „Fate“ nun vollständig ist ?

Darüber möchte ich keine Garantie abgeben. Das Spiel ist immer für eine Überraschung gut.

Aber dafür mögen wir es ja auch so sehr. :)

Gerade bei der Berechnung der Erfahrungspunkte durch das Programm kann ich nicht alles erklären oder nachvollziehen.

Aber das soll wohl auch so sein. Wenn ich hier mal **Olaf Patzenhauer** zitieren darf :

„Ich benutze grundsätzlich nur Formeln, die so kompliziert sind, dass keiner sie sich merken kann! Ich schreibe meine Programme bewußt so, dass sich kaum etwas genau vorhersagen läßt. Aus diesem Grund arbeite ich auch grundsätzlich nicht mit festen Formeln, sondern nur mit Wahrscheinlichkeiten. Schließlich will ich meine Spiele ja auch selber spielen! :)“

Das sollte der/die Spieler/in immer im Hinterkopf behalten ;)

In dieser neuen Version 1.07.4 des „W.E.W.W.“-Textes sind ein paar Ergänzungen hinzugekommen. Dazu gehört das Mutieren von [Bahnhöfen](#) in der Wildnis zu Teleportern, auch wenn es anscheinend noch niemanden erwischt hat. ;)

Auch beim „[Beschwören](#)“ stehen nun genauere Informationen für die Größe der Dämonen inklusiver einer kleinen Tabelle.

Die anderen Kleinigkeiten wie beim „[Brüllen](#)“ für kleinere Charaktere sind nun nicht unbedingt so wichtig und zahlreich, daß ich sie extra hier aufführen müßte.

Tja, der „W.E.W.W.“-Text war halt schon praktisch vollständig. :))

Die Erfahrungspunkte, die man im Spiel erhält, werden häufig (aber nicht immer) auf alle Charaktere verteilt.

Bevor ich hier aber eine Zusammenfassung geben, die dann eh zu lang wird, gebe ich in den einzelnen Abschnitten getrennt an, wie die Aufteilung vorgenommen wird bzw. wie viel Prozent jeder Charakter erhält.

Dann möchte ich nur noch schnell zwei Begriffe definieren, die häufiger vorkommen werden:

„GesamtExp“:

Hiermit meine ich die Anzahl der Erfahrungspunkte, die ein Charakter für das Töten eines Gegners oder einer ganzen Gegnergruppe bekommt.

Wenn ein Charakter zum Beispiel eine Spinne tötet, bekommt er dafür 75 Erfahrungspunkte.

Für die Gegnergruppe beim Lich's Inn in Larvin auf Position 23ost/46nord gibt es 698 Erfahrungspunkte für den Charakter, der **ALLE** Gegner tötet.

„BasisExp“ :

Dies ist der Anteil der „GesamtExp“, den alle anderen Charaktere bekommen.

Beim Töten einer Spinne sind das 41 Erfahrungspunkte und bei der Gegnergruppe vom Lich's Inn 436 Erfahrungspunkte.

Ein Hinweis noch für jeden, der vielleicht auch mal über irgendwelche Levelabhängigen Werte Buch führen möchte:

„Fate“ informiert den Spieler nicht über einen Level-Aufstieg, wenn die Erfahrungspunkte dafür von einem Gespräch, dem Finden von Ausrüstungsgegenständen oder durch das Lesen einer heiligen Schriftrolle kommen.

Das kann manchmal etwas ärgerlich sein, wenn das Programm einen Level-Aufstieg meldet und einem klar wird, daß man von den vorherigen Level-Ups keine Werte notieren konnte *grummel*

Noch ein kleiner Hinweis in eigener Sache:

Ich mag das „ß“ !!

Es ist der schönste Buchstabe im Alphabet *g*

Laßt es nicht sterben ! Eß ißt schon längst von der Außrottung bedroht . . .

Danke ! :)

Dann wünsche ich viel Spaß beim Lesen, Klicken und Blättern.

Liebe Grüße

Merope

PS: „ Don` t you know that it is only very foolish folk who talk sense all the time ? “ :)

Begegnungsmodus

„Zu Beginn einer Konfrontation befindet man sich im sogenannten Begegnungsmodus, d.h. hier steht noch nicht fest, ob es sich um eine freundliche oder um eine feindliche Begegnung handelt“

- **Kämpfen** :

Hiermit geht die Party sofort zum Kampf über. Wenn dies versehentlich geschehen ist, sollten die Charaktere nur verteidigen oder defensive Handlungen ausführen.

Harmlose Leute wie Bürger, Farmer etc. bieten der Party auch schnell mal ein paar Piaster an, um unbeschadet das Weite suchen zu können.

Neben den Piastern erhalten auch alle Charaktere die „BasisExp“ der „Gegner“. Das wäre dann zwar eine etwas zweifelhafte Methode, aber am Anfang des Spiels könnte eine Party so doch recht leicht und schnell einige Erfahrungspunkte und Piaster machen.

Manchmal wollen die Leute zwar die Party nicht bestechen, aber nach der ersten Kampfunde

(in der die Party hoffentlich niemanden ermordet hat) laufen die meisten Personen eh weg, was der Party trotzdem die BasisExp einbringt. Und spätestens dann kann man die Option „Aufhören“ ziehen.

- Weiteres siehe Abschnitt „Kampfhandlungen“ -

- **Entschärfen** :

* „Flüchten“ :

Gibt keine Erfahrungspunkte.

Hier besteht aber eventuell die Gefahr, daß ein Charakter einen Ausrüstungsgegenstand verlieren kann. Laut Aussage von Olaf Patzenhauer soll dies aber nur bei „Flüchten“ während eines Kampfes für geworfene Waffen gelten, was natürlich auch logisch ist.

Allerdings gibt es auch Berichte von Spielern über zum Beispiel verschwundene Helme.

Für diesen Text habe ich einige Versuche mit „Flüchten“ gemacht und nie einen Ausrüstungsgegenstand verloren.

Im „Begegnungsmodus“ und wenn die Party keine Waffen geworfen hat während eines Kampfes, würde ich das „Flüchten“ als sicher einstufen. Denn man kann immer in eine Situation kommen, in der eine erfolgreiche Flucht die einzige Überlebenschance ist.

Die Charaktere sollten sich aber nach einer Flucht schnell entfernen, denn die Gegner verschwinden nicht. Die Party ist für kurze Zeit praktisch „nur“ unsichtbar. Nach wenigen Sekunden kann es so zu einer erneuten Begegnung mit der gleichen Gruppe kommen.

Obwohl diese manchmal dann etwas anders zusammengesetzt ist.

- siehe auch „Flüchten“ zwischen den Kampfunden -

* „Ignorieren“ :

Keine Erfahrungspunkte. Aber manchmal ganz hilfreich, wenn man nicht genau weiß, ob sein Gegenüber doch freundlich ist und einen Mord möchte ja niemand begehen.

Feindliche Gegner gehen dann selber meistens zum Kampf über.

Wenn zum Beispiel eine Gruppe aus Dieben und Räubern, aber auch aus Mönchen und Bettlern besteht, gibt es keine Sünden, wenn diese Gruppe nach dem Ignorieren selber angreift.

* „Verstecken“ :

Wenn sich eine Party versteckt, bekommen alle Charaktere in allen Partys genau 50% der BasisExp der Gegner. Bei krummen Werten wird abgerundet.

Wie bei „Flüchten“ im Begegnungsmodus verschwinden die Gegner nicht, sondern die Party dreht sich nur um und ist einige Sekunden praktisch unsichtbar.

* „Beten“ :

Für ein erfolgreiches Gebet erhält nur der Charakter Erfahrungspunkte, der es ausgesprochen hat. Es sind immer 50% der BasisExp der Gegner. Bei krummen Werten wird hier aufgerundet. Ob das Beten erfolgreich ist, hängt nur vom Level des Klerikers/Priesters und wohl auch etwas von der Intelligenz ab. Welchen Gegnertyp die Party vor sich hat, spielt keine Rolle. In meinem aktuellen Spiel fing meine Priesterin etwa mit Level 38 an, ein erfolgreiches Gebet zu sprechen und schafft es nun in Mernoc jede Gegnergruppe wegzubeten mit Level 56 und Intelligenz 97. OK, nach locker 30 erfolgreichen Gebeten hintereinander hatte ich dann auch keine Lust mehr. ;) Mehr sollte eine Party aber wirklich nicht benötigen. Eine für Testzwecke angeworbene Priesterin mit gleichem Level aber weniger Intelligenz (40) hatte nur eine Erfolgsquote von ungefähr 90 %.

Ich denke, daß zum Beispiel eine Klerikerin mit Level 65 locker alleine durchs Spiel laufen kann, ohne daß ihr ein Haar gekrümmt werden wird (auch wenn ihr das wohl eher egal wäre . . . wenn ich mir ihre Frisur so an sehe, legt sie da eh weniger Wert drauf :) .

Und so weltliche Dinge wie Ausrüstung, Attribute und magische Sphären haben dann eigentlich keine Bedeutung mehr. Nur der Spielspaß könnte doch darunter leiden.

Im Gegensatz zum „Flüchten“ verschwinden die Gegner aber.

So ganz möchte ich das Beten aber auch nicht verteufeln.

Wenn man mit der Party mal schnell irgendwo hin will, geht es mit „Beten“ sicher bequemer. Besonders an Orten, wo zum Beispiel „Unsichtbar“ nicht funktioniert.

Auch wenn in Katloch am helllichten Tage der Level 40 Party plötzlich 7 Bog Ingrols gegenüber stehen, kann so ein Gebet schon nützlich sein.

* „Bestechen“ :

Wenn der Bestechungsversuch erfolgreich ist, bekommen alle Charaktere in allen Partys [(BasisExp der Gegner) - 4] Erfahrungspunkte.

Der Erfolg hängt sicher viel von der Höhe des Geldbetrags ab, aber man sollte sich nicht auf diese Möglichkeit verlassen. Denn manchmal nimmt der Gegner zwar alles Geld, Haus, Hof, Boot und Aktien ... und bleibt trotzdem stehen und möchte kämpfen.

- siehe auch „Bestechen“ zwischen den Kampfrunden -

* „Singen“ :

Wenn die Party den Gegner durch Gesang einlullt werden die Erfahrungspunkte genauso verteilt wie bei „Bestechen“ im Begegnungsmodus . Da in „Fate“ wohl nur Frauen gut singen können, gelingt diese Aktion auch nur bei rein männlichen Gegnergruppen. :)

* „Späßchen“ :

Hierfür gibt es keine Erfahrungspunkte. Diese Option kann häufiger angewendet werden, um unfreundliche Personen vielleicht doch noch zu einem Gespräch zu bewegen.

- Aktionen :

* „Ärgern“ :

Wenn der Gegner erfolgreich verspottet wird und das Weite sucht, gibt es für alle Charaktere in allen Partys [(BasisExp der Gegner) - 4] Erfahrungspunkte.

- siehe auch „Ärgern“ als Kampfhandlung -

* „Brüllen“ :

Hier werden die Erfahrungspunkte genauso verteilt wie bei „Ärgern“ im Begegnungsmodus. Allerdings hat „Brüllen“ bisher nur bei menschlichen Gegnern geklappt.

Wie auch bei „Ärgern“ glaube ich, daß die Erfolgsaussichten mit dem Level der Party steigen. Gerade der Tipp im Forum „Teufelsabte wegbrüllen“ funktionierte bisher immer nur mit Charakteren ab einem Level von ungefähr 50.

(liegt aber schon länger zurück, so daß der Wert auch etwas niedriger sein kann)

- siehe auch „Brüllen“ als Kampfhandlung -

* „Schriftrolle“ :

Durch das Lesen einer Schriftrolle werden alle Gegner getötet.
Hierfür gibt es sogar mehr Erfahrungspunkte als die „GesamtExp“ der Monster für alle Charaktere.
Wie die Erfahrungspunkte aber genau berechnet werden, konnte ich noch nicht bestimmen.
Es ist immer knapp das Doppelte der BasisExp. Auch kann man mit einer Schriftrolle jeden noch so unschuldigen Bürger erledigen, ohne auch nur eine Sünde zu begehen.

* „Selbstmord“, „Eingraben“, „Augen zu“, „Lachen“ :

Alle Aktionen sind sinnlos. Daher auch keine Erfahrungspunkte ;)
Aber wegen der lustigen Kommentare sollte man sie wenigstens einmal ausprobiert haben.

Kampfhandlungen

< Die Erfahrungspunkte werden immer sofort nach der Aktion eines Charakters berechnet und dessen Konto gutgeschrieben. Also wenn ein Charakter während des Kampfes eine Aktion durchführt und dafür Erfahrungspunkte erhält, aber vor dem Ende des Kampfes stirbt, steht er nicht mit leeren Händen da.
Wobei die BasisExp, die die anderen Charaktere erarbeiten, erst nach Kampffende verteilt wird.
Auf die muß ein toter Charakter leider verzichten. >

< Falls während eines Kampfes ein Gegner wegläuft, bekommen alle Charaktere die entsprechende BasisExp dieses Gegners >

- Monster/Gegner töten (mit Waffe/Gegenstand/Zauberspruch) :

Hiermit werden sicher die meisten Erfahrungspunkte gemacht.
Meine Beobachtungen bezüglich der Verteilung der Erfahrungspunkte basieren hauptsächlich auf den Gegnern in den Grotten von Gahmos Level 1.
Denn hier gibt es nur wenige verschiedene Gegner und immer in kleinen Häppchen, so daß man besser die Werte vergleichen kann. Es ging halt nur darum, das Prinzip zu klären, wie die Erfahrungspunkte unter den Charakteren verteilt werden.
Und dieses ist im gesamten Spiel gleich.

Bei „Fate“ werden die Erfahrungspunkte unter allen Charakteren in allen Partys aufgeteilt. Dabei ist es völlig egal, wie viele Charaktere/Partys man hat.

Wie viele Erfahrungspunkte ein Charakter erhält, hängt nur von seinen Aktionen während des Kampfes ab. **Wenn ein Charakter ein Monster tötet, bekommt er die gesamten Erfahrungspunkte (GesamtExp),** die für dieses Monster vorgesehen sind. Dabei ist es egal, ob das Monster mit einer Waffe, einem Gegenstand, Zauberspruch oder im Zustand „Berserker“ getötet wurde.
Auch Schießen oder Werfen geben keine zusätzlichen Erfahrungspunkte.

Alle anderen Charaktere bekommen einen gewissen Prozentsatz davon ab. (diese Menge von Erfahrungspunkten ist die **BasisExp**), egal ob sie direkt neben dem Charakter stehen oder am anderen Ende der Welt auf der faulen Haut liegen. (Nur tot dürfen sie nicht sein :)

Dieser **Prozentsatz** variiert ein wenig. Er liegt etwa zwischen 53% und 63% der GesamtExp.

< Der Charakter, der auf dem Weg nach Miras Athran in die Öffnung klettert, bekommt auch alle Erfahrungspunkte der BasisExp, solange er verschwunden ist.
Genauso verhält es sich mit dem Charakter, der den Stab bei Cassida aus dem Boden zieht und zu Winwood ins Schloßverlies teleportiert wird.
Falls jemand einen Charakter länger in einer Taverne herumlaufen lassen möchte, braucht er sich auch keine Sorgen um Erfahrungspunkte machen. Dieser Charakter bekommt weiterhin die BasisExp. >

Die Logik bei der Berechnung der Erfahrungspunkte ist eh etwas seltsam:
 Der Charakter, der im Kampf gegen eine einzelne Spinne diese tötet, bekommt 75 Erfahrungspunkte.
 Alle anderen Charaktere 41 Erfahrungspunkte.
 Der Charakter, der im Kampf gegen 2 Spinnen beide tötet, bekommt dafür nur 145 Erfahrungspunkte.
 Alle anderen Charaktere 77 Erfahrungspunkte.
 Wenn beide Spinnen von je einem Charakter getötet werden, bekommt jeder der beiden
 111 Erfahrungspunkte, alle anderen Charaktere weiterhin 77 Erfahrungspunkte.

Eine feste Regel für die Berechnung des **Prozentsatzes** habe ich noch nicht gefunden.
 Und es ist sicher auch unmöglich, das je genau herauszufinden.

Die Tendenz geht dahin, je größer die Anzahl der Gegnergruppen, desto größer ist auch der Prozentsatz.

So haben fast alle Gegnergruppen im Agyssium und spätestens in den unteren Leveln des Schloßverlieses immer eine BasisExp von ungefähr 63% von der GesamtExp.

Hier als Beispiel einige Gegnerkombinationen aus den Grotten von Gahmos Level 1:

[Gegner]	[GesamtExp] / [BasisExp]	[Prozentsatz]
1 Spinne	75/41	54,67%
2 Spinnen	145/77	53,10%
1 Scherge	91/49	53,85%
2 Schergen	178/94	52,81%
1 Söldner	120/64	53,34%
2 Söldner	236/124	52,54%

<wenn zwei Charaktere je einen Söldner töten, bekommen beide je 180 Erfahrungspunkte.
 alle anderen Charaktere weiterhin 124 Erfahrungspunkte >

1 Söldner + 1 Spinne	196/106	54,08%
2 Söldner + 1 Spinne	316/170	53,80%
2 Söldner + 2 Spinnen	400/220	55,00%
2 Schergen + 1 Spinne	256/138	53,91%
2 Schergen + 2 Spinnen	338/186	55,03%
1 Söldner + 1 Scherge	214/116	54,21%
1 Scherge + 2 Söldner	332/178	53,61%

Wenn ein Charakter einem Monster Schaden zufügt, es aber nicht tötet, gibt es dafür auch ein paar Erfahrungspunkte.

Wie viele es sind, hängt von der Art des Monsters ab. Ist aber eher im unteren zweistelligen Bereich angesiedelt. Das soll aber niemanden davon abhalten, wegen der zusätzlichen Erfahrungspunkte mit seinem Stock auf einen Bog Ingrol einzuschlagen. ;)

- Zaubersprüche :

Dieser Punkt hätte so schön einfach sein können . . .

Ich behandle hier wegen der Einfachheit gleich alle Zaubersprüche.

Grundsätzlich gilt: Für das Aussprechen eines Zauberspruchs gibt es eine bestimmte Menge an Erfahrungspunkten. Die erhält auch nur der Charakter, der den Zauberspruch ausspricht. (Einzige Ausnahme: Mandrags Zauberspruch für das steinerne Herz gibt keine Erfahrungspunkte. Und wenn ich nebenbei erwähnen darf: selbst nachdem Mandrag den Zauberspruch gesprochen hat, ist er der Einzige, der das Herz nehmen kann)

Wenn ein Charakter also zum Beispiel „Vergiften“ auf die Gegner losläßt und damit alle Monster tötet, bekommt er 200 Erfahrungspunkte für den Spruch sowie die GesamtExp für alle Monster. Die anderen Charaktere bekommen nur die BasisExp.

Bei den **Wirkungszaubersprüchen** wird es schon komplizierter. Denn hier gibt es nicht nur Erfahrungspunkte für das Aussprechen, sondern auch noch zusätzliche Erfahrungspunkte. Die Menge der zusätzlichen Erfahrungspunkte hängt von dem Zustand ab, in den der Gegner versetzt wird (zum Beispiel geschwächt, beruhigt) und auch vom Gegnertyp selber. Alle diese Erfahrungspunkte werden auch nur dem jeweiligen Charakter zugestanden, der den Zauberspruch ausgesprochen hat. Dies ist gerade für Heilzauberer am Anfang des Spiels recht interessant. Durch Zaubersprüche wie zum Beispiel „Ruhe 3“ der Fee werden nicht nur Wirkungstreffer in der Kampfstatistik gesammelt, sondern auch Erfahrungspunkte gemacht. Wie in dem folgenden Beispiel zu lesen ist, gibt es so für die 29'er Gruppe in den Grotten fast so viele Erfahrungspunkte für „Ruhe 3“ wie die GesamtExp der Gegnergruppe. Also die Erfahrungspunkte fürs Töten kommen noch irgendwann dazu. Der unten aufgeführte **Tipp** für den **Altar von Alarian** ist so fast doppelt wertvoll. ;)

Nur als Beispiel:

„Ruhe 3“ auf 1 Spinne ergibt 213 Erfahrungspunkte, auf 2 Spinnen 265 Erfahrungspunkte. Theoretisch sollten das 52 Erfahrungspunkte für jede Spinne sein und 161 Erfahrungspunkte für das Aussprechen des Zauberspruchs. Aber wie man bei der Berechnung der Erfahrungspunkte weiter oben gesehen hat, kann das wohl nicht so einfach gerechnet werden. Wenn ein Charakter „Ruhe 3“ auf die Gruppe in den Grotten von Gahmos auf Position 25ost/10nord spricht, gibt es 2382 Erfahrungspunkte. Entfernt man vorher die 7 Frösche, gibt es 2300 Erfahrungspunkte. Rein rechnerisch wären das 11,7 Erfahrungspunkte für einen Frosch. Wohl etwas wenig im Vergleich zu den Spinnen. Gut das es das Zitat von OP gibt ;) Dadurch wird es natürlich schwierig, die Erfahrungspunkte zu ermitteln, die der Charakter nur für das Aussprechen eines Wirkungszauberspruchs bekommt.

Dann gibt es auch noch „lustige“ Zaubersprüche wie „Beleben“ der Fee. Spricht ein Charakter diesen auf ein quicklebendiges Partymitglied, gibt es 260 Erfahrungspunkte. Für das Beleben echt toter Charaktere gab es bisher zwischen 345 - 1046 Erfahrungspunkte. Hier muß ich dann vielleicht noch mehr ausprobieren. Wahrscheinlich liegt es an den Eigenschaften des Toten selber : Rasse, Klasse, Level . . . Haarfarbe, Schuhgröße :)
< Wenn man einen anderen Charakter als Ziel für einen Zauberspruch auswählen soll (zum Beispiel „Heile 15“ der Fee) und beim Anklicken keinen Charakter trifft, wird der Zauber nicht ausgesprochen, aber die Magiepunkte sind trotzdem weg >

- Hintergehen :

Es gibt keine zusätzlichen Erfahrungspunkte wenn die Aktion erfolgreich war. Nur die normale GesamtExp.

Der Erfolg beim Hintergehen hängt nur von der Intelligenz und vom Level eines Charakters ab.

Je geringer die Intelligenz ist, desto größer muß der Level sein, damit ein Charakter erfolgreich hintergehen kann. Bei meinen Charakteren mit einem Level von 50-55 und einer Intelligenz von 86 lag die Erfolgsquote praktisch bei 100 %. Da kann wohl nur noch ein Zufallsfaktor in einer von Olafs Folgen einen Charakter aufhalten. Charaktere mit einem niedrigen Intelligenzwert müssen somit ein paar Level-Ups mehr machen, um auch stärkere Gegnertypen hintergehen zu können.

Auch wenn eine Ratte vielleicht nicht besonders stark ist, braucht ein Charakter mit einer Intelligenz von 70 schon locker Level 90, um eine gute Erfolgsquote zu haben. In meinem neuen Spiel schafft es meine Schützin nun mit Level 127 und einer Intelligenz von 51 konstant Ratten zu hintergehen. Leider gab es vor den ersten erfolgreichen Versuchen viele Level-Ups, so daß ich nicht sagen kann, welcher Level genau dafür nötig war.

Auch wenn pro Kampfrunde nur immer ein Gegner hintergangen werden kann von einem Partymitglied, wären das bei einer vollen Party immerhin schon sieben. Ich persönlich hintergehe die Gegner sehr gerne, da diese sich mit genügend Intelligenz nicht dagegen wehren können.

Ein Gegner muß fürs „Hintergehen“ in einem Radius von maximal 6 m stehen.

Gegner wie Bog Ingrol, Teufelsabt, Geistermagier, Gord oder die Bewohner des Agyssiiums sind natürlich ausgenommen. Ohne magische „Vorbereitung“ kann man diese wohl nicht hintergehen.

- Verstecken :

Hierfür gibt es keine Erfahrungspunkte.

Ein Charakter bekommt in seinem Versteck weiterhin die BasisExp während des Kampfes.

Wenn sich ein Charakter während eines Kampfes versteckt, zieht er sich vollständig aus allen Kampfhandlungen zurück. Dadurch kann man besonders gefährdete Partymitglieder gut schützen.

Einen netten Nebeneffekt hat es auch noch. Sollten alle anderen Charaktere sterben, wird der Kampf beendet. Ein versteckter Charakter bleibt so am Leben und kann die anderen wiederbeleben.

Aber Vorsicht !

Der Gegner bleibt direkt vor der Party stehen. Ein schnelles Klicken auf den Charakter ist erforderlich. Die Party bleibt für ungefähr 6 Sekunden unsichtbar. Auch für andere Gegner.

Wird ein Kampf durch Verstecken beendet, gilt für die Erfahrungspunkte: ein Charakter bekommt nur die BasisExp für einen von ihm selbst getöteten Gegner.

Es werden keine Erfahrungspunkte auf andere Charaktere verteilt. Wer also nichts getan hat, erhält genau null Erfahrungspunkte.

Wenn die Party danach auf den gleichen Gegner trifft, ist diese Gruppe wieder gleich zusammengesetzt. Man kann so alle Gegner einer Gruppe bis auf einen töten und dann alle Charaktere verstecken. Nach den 6 Sekunden kommt es zum nächsten Kampf und die Gegnergruppe ist wieder vollständig.

Wichtig ! :

Wenn ein Kampf durch Verstecken beendet wird, sind alle geworfenen Waffen für immer weg !

Natürlich nur, sofern diese nicht automatisch zurückkehren.

Auch zählt das Beenden eines Kampfes auf diese Weise in der Partystatistik als Niederlage.

Zu beachten wäre noch, daß besonders Kämpferklassen sich nicht gerne verstecken. Bevor sie sich als Feigling beschimpfen lassen, sterben sie lieber. Da hilft meistens auch wiederholtes Bitten nicht. ;)

< Die Höhe der Erfahrungspunkte, die es für „Greifen“, „Berauben“, „Ärgern“, „Bezaubern“ und „Brüllen“ gibt, scheint spezifisch für einen „menschlichen“ Gegner zu sein.

Soll heißen, daß zum Beispiel bei einem Bettler in Fainvil es in den fünf genannten Kategorien immer 2 Erfahrungspunkte gibt. Wegelagerer 3, Piraten 5, Korsar 7, Russell Crowe 10 ;)

Die Erfahrungspunkte in den fünf Kategorien bekommt auch immer nur der Charakter, der die Aktion durchführt ! >

- Greifen :

Hier gibt es zusätzliche Erfahrungspunkte für einen Charakter,

wenn **NUR** Schaden mit dem Griff verursacht wurde, der den Gegner **NICHT** tötet.

Ich betone dies extra, da auch jeder Griff mit „Nebenwirkungen“ (Altern, Vergiften etc.) Schaden verursacht.

Wenn ein Charakter einen Gegner versteinert oder kritisch trifft, gibt es zwar die GesamtExp fürs Töten des Monsters, aber keine zusätzlichen Erfahrungspunkte !

Der Erfolg beim Greifen hängt praktisch nur von der magischen Kraft ab.

Diese sollte bei mindestens 50 liegen. Bei geringeren Werte hat es eigentlich keinen Sinn.

Dauerhaft erfolgreich ist ein Charakter meistens erst mit einer magischen Kraft von über 100.

Auch der Level eines Charakters hat Einfluß auf die Erfolgsaussichten.

So sind Charaktere mit einem hohen Level (90+) auch dann häufig erfolgreich, wenn sie keine große magische Kraft besitzen.

Bog Ingrols und Xorns sind noch ein Spezialfall. Um diese überhaupt zu treffen ist ein Mindestmaß an Geschicklichkeit im Angriff nötig. Wie hoch die sein muß, hängt dann natürlich wieder vom Level des Charakters ab. Meine Charaktere mit Level 52-59 brauchten Geschick A von über 90, um einen Bog Ingrol überhaupt zu erwischen. Meine Zauberin schaffte es nun bei Level 74 und Geschick A bei 50 auch einen Bog Ingrol zu greifen. Sonst hatte ich bisher bei keinen anderen Gegnern dieses Problem.

Selbstverständlich muß ein Gegner direkt vor der Party stehen, damit ein Charakter ihn greifen kann.

Es gibt wohl einen kleinen Bonus bei einigen Rassen wie Errin, Laurin, Pheyd und Gnom. Bei den anderen Rassen habe ich den Eindruck, daß sie einfach länger brauchen trotz gleicher Werte, bis sie so konstant erfolgreich greifen können wie die erwähnten Rassen. Eventuell hat sogar auch die Klasse eines Charakters Einfluß. Zur Not einfach die magische Kraft erhöhen. Dann sollten auch kleinere Charaktere weniger Probleme mit dem Greifen haben.

Dafür wollen Nymphen, Feen, Conjuress und Enchantress überhaupt nicht greifen.

Für einen „per Griff beschädigten“ Felsbeißer oder Spinne gibt es zum Beispiel 8 Erfahrungspunkte. Zyklop 30 Erfahrungspunkte, Bane Gigant 60, Ingrol 62, Argot 61, Xorn 63.

- **Beschwören :**

Durch das Beschwören von Kristallen gibt es keine zusätzlichen Erfahrungspunkte. Es wird behandelt wie das Zuschlagen mit einer Waffe. Allerdings verliert der Beschwörer kurzfristig einen Intelligenzpunkt. Nach ein paar Sekunden ist dieser aber wieder da. *durchatmen* :)

Das Beschwören kann ein magiebegabter Charakter mit mindestens Intelligenz 25 und einer magischen Kraft von mindestens 30 in jeder Gilde lernen für 50000 Piaster und 3 Erlaubnissen für Zaubersprüche.

Diese Anforderungen sind sicher nicht allzu hoch. Leider werden aber die Bonuswerte von Ausrüstungsgegenständen auf die magische Kraft nicht berücksichtigt. Ob das grundsätzlich so ist oder nur für das Erlernen des Beschwörens gilt, kann ich nicht sagen.

Druiden haben immer die Fähigkeit „Beschwörer“. Sonst können alle Zauberklassen dies erlernen, außer einer Nymphe und jeder Charakter, der „Antimagier“ ist.

Selbst Hexen und Alchemisten können „Beschwörer“ lernen. Sie verlieren dadurch nicht ihre eigentliche Fähigkeit „Magisches Gehör“ bzw. „Übersetzer“, auch wenn in der Übersicht „Party-Fähigkeiten“ nur noch „Beschwörer“ steht.

Das Beschwören ist eine recht effektive Art, große Gegnergruppen zu beseitigen.

Die Größe eines Dämons, den ein Charakter herbeiruft, ist abhängig von der Intelligenz, der magischen Kraft und von der Weisheit ab.

Daher dauert es am Anfang etwas, bis das Beschwören seine volle Wirkung entfalten kann.

Ob die Größe auch noch vom Level abhängt, konnte ich nicht endgültig bestätigen.

Eventuell hat der Druide sogar einen kleinen Bonus.

Auf jeden Fall gilt: Je höher die Werte sind, desto häufiger und konstanter werden „bessere“ Dämonen beschworen. Die Reihenfolge ist: klein – mittel – groß – mächtig – riesig.

Aber selbst einer Level 150 Beschwörerin mit 99 Intelligenz und magischer Kraft bei 253 gelang es in meinem Spiel nicht, immer nur mächtige Dämonen herbeizurufen. Gelegentlich war auch mal ein großer dabei. Riesige Dämonen sind doch relativ selten. Sobald ein Charakter aber bei Intelligenz oder der magischen Kraft jeweils hohe Werte hat, werden sehr häufig mächtige Dämonen beschworen. Bei der Weisheit ist dies nicht ganz der Fall. Ohne ausreichend Intelligenz oder magische Kraft sind selbst mit Weisheit bei 99 nur etwa die Hälfte der Dämonen mächtig. Die andere Hälfte war dann beim Testen konstant groß. „Riesige“ gab es dafür keine. Zur Veranschaulichung vielleicht eine kleine Tabelle mit ein paar Werten. Es wurden jeweils immer 20 Kristalle beschwört. „Kleine“ Dämonen gab es dabei nicht. Auch wenn die Bezeichnung etwas irritierend ist, aber ein riesiger Dämon macht tatsächlich deutlich mehr Schaden als ein mächtiger.

Intelligenz	Mag. Kraft	Weisheit	mittel	groß	mächtig	riesig
31	36	37	8	10	2	---
31	36	99	---	8	12	---
99	36	37	---	4	14	2
31	253	37	---	---	18	2

Das nach jedem Beschwören kurzfristig ein Intelligenzpunkt abgezogen wird, ist sicher nicht ganz so tragisch. Dies sollte man nur dann im Auge behalten, wenn die Zeit angehalten wurde. Denn dann wird erstmal nichts regeneriert. Um das Beschwören zu erlernen, sind 25 Intelligenzpunkte nötig. Um einen Dämon herbeizurufen, sind aber minimal 22 Intelligenzpunkte erforderlich. Wenn die Intelligenz nur noch 21 oder weniger beträgt, gelingt das Beschwören nicht und der Kristall verpufft einfach ohne Wirkung. Aber so können durch das Beschwören auch Magierklassen ordentlich Schaden verursachen, ohne daß sie bereits gute Kampfzaubersprüche beherrschen. Der einzige Nachteil vielleicht ist, daß die Party immer einen großen Vorrat an Kristallen mitschleppen muß. Selbst kleine Dämonen machen genug Schaden, um anfangs Ratten, Schlagen, Diebe und Konsorten zu erledigen.

- Diamant (Antimagier) :

Für den Gebrauch von Diamanten gibt es nur dann Erfahrungspunkte, wenn einem Gegner ein Teil seiner magischen Kraft geraubt wird. Die Menge ist aber nur bei stärkeren Gegnern überhaupt zweistellig. Wenn ein Charakter einen Magier damit tötet, gibt es dafür nur die normale GesamtExp für den Gegner.

Die Fähigkeit „Antimagier“ erlernt ein Charakter von Alreena im Hernan's Wood (Position 49ost/321nord) in der Wildnis. Ihr Erzeugerfeld liegt bei 47ost/317nord.

Solange Magierinnen in der Wildnis herumlaufen, kann man sie auf dem Feld immer wieder neu generieren. Wenn eine Party sich tagsüber in der Nähe des Hernan's Wood aufhält, werden eigentlich fast immer Magierinnen erzeugt.

Um Antimagier zu werden, muß ein Charakter mindestens 25 Intelligenzpunkte haben und vorher die entsprechenden Hinweise erhalten.

Hierfür liest man erst in einem Geschäft die Info über Diamanten. Danach wird bei den nächsten Gesprächen bei der Frage nach Gegenständen nach dem Gebrauch von Diamanten gefragt.

Nur die Klassen Banshee, Conjurer, Enchanter, Mönch, und Priester können die Fähigkeit „Antimagier“ erlernen, wenn sie noch nichts anderes können.

Für das Erlernen der Fähigkeit „Antimagier“ gibt es von Alreena zusätzlich für den Charakter einmalig 3000 Erfahrungspunkte.

Ich persönlich halte die Fähigkeit „Antimagier“ für überflüssig. Selbst wenn ein Charakter später mit jedem Diamanten einen Magier töten kann, ist das immer nur ein Gegner pro Kampfrunde. Selbst wenn vorher der Zauberspruch „Zweifach“ gesprochen wird, bleibt „Antimagier“ in meinen Augen reine Zeitverschwendung, da es im Gegensatz zum „Hintergehen“ nichts für die Kampfstatistik bzw. Alarian bringt und nur auf gegnerische Magier beschränkt ist.

Und das Mitschleppen der Diamanten kommt noch hinzu.

< Besonders wenn kein Beschwörer oder Antimagier in der Party ist und Kristalle/Diamanten nicht gebraucht werden, sollte man darauf achten, diese gelegentlich zu entsorgen. Denn sie haben wie alles andere auch ihr Eigengewicht, das den Charakter belastet. Wie bei Edelsteinen gilt:

16 Stück= 1kg, 36 = 2kg, 56 = 3kg usw.

Da man sie nicht wegwerfen kann, muß halt mal kurz ein neuer Charakter aufgenommen werden. Nach der Übergabe dann schnell wieder entlassen. Natürlich können die Dinger auch in einem Geschäft verkauft werden. Aber der Gewinn ist doch sehr gering. >

- Berauben :

Hier gibt es nur zusätzliche Erfahrungspunkte, wenn ein Charakter auch ein paar Münzen erbeutet. Dabei kann man einem Gegner immer nur einmal ein paar Münzen abnehmen.

Wenn die Party zum Beispiel einer Gruppe von fünf Gegnern gegenüber steht, kann es manchmal vorkommen, daß nach den ersten geklauten Münzen auch bei einem späteren Versuch welche erbeutet werden. Diese Münzen sind dann von dem zweiten Gegner in der Gruppe.

Dies ist aber recht selten der Fall. Mit steigendem Level scheint es aber häufiger zu klappen.

Um die Kampfstatistik für den [Altar von Alarian](#) zu füllen geht es bei mir immer abwechselnd „Berauben“ -> „Hintergehen“ -> „Berauben“ etc.

Der Erfolg beim Berauben hängt meiner Meinung nach nur von der Geschicklichkeit ab.

Wie viel Geschick ein Charakter braucht, hängt sicher auch vom Gegnertyp ab, da nicht alle Gegner gleich leicht zu beklaunen sind.

(zum Beispiel Teufelsabte sind ohne „Weichkochen“ wohl gar nicht zu berauben.)

Dabei sind Geschicklichkeit im Angriff und in der Verteidigung gleichwertig. Ich habe extra zwei Charaktere mit jeweils 40 Punkten bei Geschick A und V verschiedene Gegnertypen berauben lassen.

Nach einigen fehlgeschlagenen Versuchen wurde dann jeweils nur ein Geschicklichkeitswert erhöht.

Und dabei habe ich die Beobachtung gemacht, daß Geschick A genauso viel Einfluß auf erfolgreiches Berauben hat wie Geschick V. Zusammen sollten beide Werte aber schon über 100 liegen, um eine gewisse Konstanz zu bekommen.

„Berauben“ hat keine Reichweitenbegrenzung.

Beispiele: einen Schergen berauben gibt 21 Erfahrungspunkte, Söldner 28, Zyklop 60 , Bog Ingrol 127

< Wenn Charaktere einer Party Aktionen ausführen, die sich nur gegen einen Gegner richten, so wird in der Regel auch immer nur der gleiche Gegner in einer Gruppe getroffen.

Solange er nicht stirbt, trifft es immer den gleichen Gegner.

Manchmal kann es aber auch den zweiten Gegner in der Gruppe erwischen.

So werden bei mir zum Beispiel kleine Gegnergruppen im Agyssium solange mit „Greifen“ bearbeitet, bis ein Gegner entweder stirbt oder in einen der Zustände „Gealtert“, „Wahnsinnig“ oder „Besessen“ befördert wird. Dadurch ist er dann einfach zu „Hintergehen“.

Und hier ist mir dann auch aufgefallen, daß gelegentlich nicht der erste Gegner in einer Gruppe erwischt wurde. Aber dies ist deutlich seltener der Fall als beim Berauben >

< Wie viele Piaster ein Charakter erbeutet, hängt vom Gegner ab.

Bei den „Dracs“ in den Grotten von Gahmos Level 3 sind es ca. 7000 Piaster.

Bei den Bewohner von Mernoc gibt es meistens 3000-4000 Piaster .

Wer sagt da noch „Verbrechen lohnt sich nicht“ ? Hmm, sehr bedenkliche Spielphilosophie :) >

- Ärgern :

Für jeden verärgerten Gegner gibt es Erfahrungspunkte, wenn auch nicht besonders viele.

Wobei hier es natürlich auch die Menge machen kann. Wenn ein Charakter zum Beispiel die [35'er Gruppe](#) mit den Xorns komplett verärgert, bekommt er dafür 2000 Erfahrungspunkte.

Und bevor ein Charakter gar nichts macht, kann er besser bei großen Gruppen diese verärgern.

Auch kann man diese Aktion beliebig oft wiederholen und Erfahrungspunkte sammeln.

Der Gegner darf allerdings nicht weiter als 8 m von der Party entfernt stehen.

Dies ist eine gute Möglichkeit für Kämpfer Wirkungstreffer für den [Altar von Alarian](#) zu bekommen.

Der Erfolg hängt wohl viel vom Level eines Charakters ab in Kombination mit der Intelligenz und eventuell auch der Weisheit.

Gerade bei Gegnern wie Ratten hilft anfangs selbst die höchste Intelligenz nichts. Meiner Schützin gelang es aber ungefähr ab Level 109 und einer Intelligenz von 58 regelmäßig die meisten Ratten erfolgreich zu ärgern.

Wenn die Gegner zuerst mit Zaubersprüchen wie „Wahnsinn“ oder gleich „Wahnschlag“ bearbeitet werden, liegt die Erfolgsquote dann gleich bei 100% .

Ein verärgertes Scherge bringt 10 Erfahrungspunkte, ein Söldner 14 , Ingrol 62 .

- siehe auch „Ärgern“ im Begegnungsmodus -

- Bezaubern, Brüllen :

Für jeden bezauberten oder verängstigten Gegner gibt es Erfahrungspunkte.

Auch kann ein Charakter diese Aktion beliebig oft wiederholen und Erfahrungspunkte kassieren.

Der Unterschied zu „Ärgern“ ? Ich habe es bisher nicht geschafft, „nicht menschliche“ Gegner/Monster zu bezaubern oder zu verängstigen.

Beim „Bezaubern“ darf ein Gegner aber nicht weiter als 6 m von der Party entfernt stehen.

„Brüllen“ hat keine Reichweitenbeschränkung.

Beispiele: Wegelagerer 3 Erfahrungspunkte, Piraten 5 , Korsar 7 , Gladiator 10

- siehe auch „Brüllen“ im Begegnungsmodus -

< Ärgern und Bezaubern ist am Anfang des Spiels eine gute Option für Charaktere, wenn diese noch nicht richtig ins Kampfgeschehen eingreifen können. Feen und besonders Nymphen haben beim Bezaubern einen großen Bonus. Da reicht es schon, wenn der Charisma Wert bei 30 liegt und die Männer sind alle hin und weg. Außerdem kann so die Kampfstatistik etwas gefüllt werden. (Für Ratten und Schlangen gibt es ja die Kriegspfeifen :) >

< Auf „Brüllen“ kann man gut verzichten. Es ist eigentlich nur Zeitverschwendung. Zwar können schon Level 5 Charaktere durch Brüllen Schaden verursachen, allerdings nicht sehr konstant. Auch ist der verursachte Schaden meistens im einstelligen Bereich und reicht nicht aus, selbst schwache Gegner wie Diebe und Räuber zu töten. Und zu viele Kampfrunden sind am Anfang des Spiels eher unangenehm. Einige magische Klassen wollen eh nicht brüllen (Nymphen und Feen wollen bestimmt ihre Gesangsstimme schonen :). Nachdem eine Kriegerin/Bes Zarak wiederbelebt wurde und ihre Attribute alle bei eins waren, hat sie sich auch geweigert, zu brüllen. Aber ich denke nicht, daß es lohne würde herauszufinden, welche Attribute das Brüllen beeinflussen bzw. die Bereitschaft dazu. Man kann es vielleicht anfangs nutzen, wenn ein Charakter nichts sinnvolles mehr tun kann. Wenn er zum Beispiel alle Waffen schon geworfen hat und (wenn vorhanden) auch keine Magiepunkte mehr hat. Später im Spiel trifft die Party eigentlich auf keine Gegner mehr, die sich durch Brüllen beeindrucken lassen. Zwar konnten ein Level 143 Ritter, Level 152 Kämpfer und ein Level 168 Barbar beim Testen schwache menschliche Gegner wie Diebe, Räuber, Magier etc. im Talkessel von Larvin/Katakomben mit Brüllen töten. Danach in Fainvil gab es bei den Gegnern kaum noch eine Reaktion geschweige denn irgendwelche Todesfälle. :) Der Barbar hatte zwar immerhin noch eine Erfolgsquote von ungefähr 30%, aber die erzielten Schadenspunkte waren geringer und reichten so nicht aus, um dort Gegner zu töten. >

Zwischen den Kampfrunden

Nicht immer wird die Party einen Kampf schon in der ersten Runde gewonnen haben. Zwischen zwei Kampfrunden gibt es noch ein paar Aktionen, die ich hier etwas genauer erläutern möchte.

- Flüchten, Bestechen, Aufgeben, Anflehen :

Wenn die Party durch eine dieser vier Optionen einen Kampf beendet, so unterscheidet sich die Verteilung der Erfahrungspunkte von der bisherigen Art und Weise.

Besser gesagt, es findet überhaupt keine Verteilung statt. Bei Aktionen wie „Ärgern“ oder Wirkungszaubersprüchen ist dies zwar immer der Fall und ändert sich auch nicht, aber

hier bekommt ein Charakter nur die BasisExp für einen von ihm selbst getöteten Gegner. Erfahrungspunkte werden nicht auf andere Charaktere verteilt.

Wer also nichts getan hat, erhält genau Null Erfahrungspunkte.

Zum Flüchten möchte ich noch anmerken, daß ein Gegner im Falle einer erfolgreichen Flucht hier auch für immer verschwindet. Nur hatte ich beim nächsten Kampf nach der Flucht immer einen Grafikfehler bei „Verstecken“ während des Kampfes. Dies hatte aber keine negativen Auswirkungen und war danach auch wieder verschwunden. Was natürlich auch nach dem Flüchten verschwindet sind alle während des Kampfes geworfenen Waffen. Außer sie hatten die Eigenschaft „Kommt zurück !“. Und vom Aufgeben möchte ich dringend abraten. Denn die Party verliert nach der Aufgabe alle Waffen und Rüstungen, die die Charaktere angelegt hatten. Lustiger Weise bleiben die Gegner auch weiterhin präsent und können einige Sekunden später wieder auf die Party treffen.

Das Bestechen gibt hier keine Erfahrungspunkte. Aber auch hier bekommen die Partymitglieder ihre geworfenen Waffen nicht wieder zurück.

- siehe auch „Flüchten“ und „Bestechen“ im „Begegnungsmodus“ -

- Aufhören :

Wenn die Party durch diese Option einen Kampf beenden kann, so erhält jeder Charakter fast die komplette GesamtExp der Gegner. Einen genauen Prozentsatz kann ich nicht angeben, da ich fast nur mit Einzelgegnern bzw. sehr kleinen Gruppen testen konnte.

In anderen Fällen konnte ich Kämpfe nicht mehr mit „Aufhören“ beenden.

Bei den erfolgreichen Fällen waren es ungefähr 85 % der GesamtExp.

Mit der Option „Aufhören“ kann die Party aber trotzdem nach dem Kampf Piaster, Tränke und ähnliches finden.

Gespräche

Nach einem Gespräch werden die Erfahrungspunkte auf alle Charaktere gleich verteilt.

Die einzige Ausnahme ist, wenn dem gesprächsführenden Charakter „Hilfe“ gewährt wird in Form von neuen Zaubertricks, Finten etc. Hierfür bekommt dieser Charakter 100 Erfahrungspunkte extra. Nur von Pixies, Dryaden, Waldfeen und ähnlichen Bewohnern gibt es sogar 800 Erfahrungspunkte. Für das Erlernen der Fähigkeit „Antimagier“ von Alreena gibt es zusätzlich für den Charakter einmalig 3000 Erfahrungspunkte.

Wenn ein Charakter während eines Gespräches seinen Gegenüber erfolgreich beleidigt oder verflucht, so daß dieser weinend wegrennt, gibt es keine Erfahrungspunkte.

Wobei ich gerade am Anfang des Spiels von „Beleidigen“ und „Verfluchen“ abraten möchte.

Denn alle Magier reagieren sehr empfindlich auf solch ein Verhalten. Der Charakter mit den schlechten Manieren liegt dann sofort tot am Boden.

Erst im späteren Verlauf nach einigen Level-Ups sind die Beleidigungen und Flüche gut genug, damit ein Gesprächspartner seine Fassung verliert und wegläuft.

Aber dafür gibt es auch keine Erfahrungspunkte.

Wenn ein Charakter eine höhere Intelligenz hat, weigert er sich häufig sogar, Leute zu beleidigen oder zu verfluchen.

Und nebenbei erwähnt sei noch, daß die Party zwar wie in der Anleitung beschrieben einen Kampf damit erzwingen kann, aber bei unschuldigen Leuten gibt es für die Partymitglieder trotzdem leichte und schwerer Sünden, wenn sie sie verletzen oder sogar töten.

Wer seinem Gesprächspartner durch „Drohen“ einige Piaster abnimmt und so das Gespräch beendet bekommt keine Erfahrungspunkte.

Auch wenn die Party am Ende eines Gespräches den Gesprächspartner aufnimmt (wenn dies möglich ist), gibt es keine Erfahrungspunkte.

Jeder Gesprächspartner, der einem Partymitglied vorher „Hilfe“ gewährt hat, kann auf jeden Fall nicht mehr aufgenommen werden.

Auch wenn das Gespräch abrupt beendet wird (ohne „Tschüß“) gibt es keine Erfahrungspunkte.
Falls ein Charakter „Hilfe“ bekommen hat, bleibt die Erhöhung der Attribute aber bestehen.
Eine Besonderheit gibt es bei den Bewohnern von Cassida. Solange der Fluch auf der Stadt liegt, gibt es eigentlich für kein Gespräch Erfahrungspunkte.
Erst wenn die Einwohner wieder bessere Laune haben.
Dann sind die Gespräche zwar nicht so einseitig, aber irgendwie nicht mehr so interessant :)
„**Leider**“ gab es bei meinem letzten Spiel bei zwei Gesprächen (von ungefähr 30) doch Erfahrungspunkte. Aber auf die Frage „Weshalb denn ?“ habe ich keine Antwort gefunden.
Na ja, deshalb steht diese Frage ja auch nicht im Titel des „W.E.W.W.“-Textes. :)
Auch gibt es keine Erfahrungspunkte für Hinweise, die man in einer Taverne bekommt.

Die Höhe der Erfahrungspunkte für ein Gespräch hängt davon ab,

WO man

mit **WEM** spricht (diese Menge an Erfahrungspunkten möchte ich mal als „**MinExp**“ bezeichnen) und **WAS** die Party erfährt.

Die Höhe der Erfahrungspunkte ist also spezifisch für jeden Gesprächspartner.

Definition von „MinExp“ :

Dies bezeichnet bei Gesprächen die Menge an Erfahrungspunkten, die jeder Charakter bei einem Gespräch auf jeden Fall erhalten wird (Wenn das Gespräch auch brav mit „Tschüß“ beendet wird :). Sie hängt von der Art und Größe der Personengruppe ab.

(sicher spricht ein Charakter immer nur mit einer Person einer Gruppe, aber die MinExp wird aus allen Mitglieder dieser Gruppe gebildet. Jeder Gegnertyp hat seine spezifische MinExp. Diese ändert sich aber bei größeren Gruppen; wie schon die „**Logik bei der Berechnung der Erfahrungspunkte**“ zeigte.)

Sobald ein Gespräch beginnt, bekommen alle Charaktere sofort die MinExp dafür. Es reicht also aus, im „**Begegnungsmodus**“ nach „Sprechen“ einfach „Tschüß“ zu sagen.

Für jede relevante Information (Beruf und Name des Gesprächspartners gehören nicht dazu), die die Party während des Gesprächs erhält, bekommen die Charaktere auch Erfahrungspunkte. Die Höhe dieser Erfahrungspunkte hängt noch einmal davon ab, mit WEM gesprochen wird.

Hier ein Beispiel, um den Sachverhalt etwas besser zu verdeutlichen:

Wenn ganz am Anfang des Spiels Winwood sich in der Wildnis mit einer Sorceress (Sorc) unterhält und keine Informationen bekommt, erhält er dafür 20 Erfahrungspunkte.

Eine Sorc hat also eine MinExp von 20.

< Allerdings hat eine Sorc in der Stadt nur eine MinExp von 10 >

< MinExp in der Wildnis für zum Beispiel Hexe 20, Banshee 32, Alreena 72, Nomade 18, Barbar 24 >

Der erste Hinweis, den Winwood bekommen kann, ist :

„ Vermeide es, bei Nacht in der Wildnis herumzulaufen! “

Die Höhe der Erfahrungspunkte für diesen Hinweis hängt wieder davon ab, wer ihn Winwood gibt.

Beispiele: von einer Sorc gibt es 25 Erfahrungspunkte, einer Hexe 35, einem Nomaden 22 .

Diese Werte scheinen aber gleich zu sein für alle relevanten Informationen, die man von einem bestimmten Gesprächspartner bekommt.

Auch wenn Winwood nach speziellen Gegenständen fragt und eine genauere Antwort erhält (zum Beispiel „... in den Schluchten des Felsmassivs ...“) gibt es 25 Erfahrungspunkte bei einer Sorc.

Nur wenn er während eines Gesprächs mehrere Informationen erhält, gibt es insgesamt weniger Erfahrungspunkte.

Wie auch schon bei der Berechnung der Erfahrungspunkte beim Töten von Monstern.

Wenn also Winwood auf seine Fragen nach „Hinweise“ und „Gegenstände“ jeweils eine Information von einer Sorc erhält, so bekommt er dafür nur 67 Erfahrungspunkte.

(Rechnerisch eigentlich 70 wegen $20+25+25$)

Auch von einer Hexe gibt es in diesem Fall „nur“ 94 Erfahrungspunkte.

(Rechnerisch 98 wegen $28+35+35$)

Nöö, ich habe keine Lust mehr OP zu zitieren :)

Dafür scheint die Berechnung von Erfahrungspunkten bei Gesprächen diesmal vorteilhafter für die Spielerin oder den Spieler zu sein. Man spricht zwar immer nur mit einem, aber je mehr Leute dieser in seinem Rücken hat, desto größer ist die MinExp für jede einzelne Person.

In den meisten Fällen, die ich untersucht habe, gab es eine höhere MinExp für meine Party, wenn sie keine relevanten Informationen erhielt.

So zum Beispiel bei Gesprächen mit Wächtern in Larannes:

1 Wächter: 13 Erfahrungspunkte

3 Wächter: 39 Erfahrungspunkte

4 Wächter: 54 Erfahrungspunkte, also 14 Erfahrungspunkte pro Wächter

Auch hier gab es „Fatetypische“ Abweichungen, die aber immerhin in der Minderheit waren. :)

Gespräche muß man zwar eh das ganze Spiel über führen, aber besonders am Anfang lohnen sie sich sehr für kleine Charaktere. Wenn die Party von großen Gruppen gefahrlos

(und mit „Sprechen“ -> „Tschüß“ auch recht schnell) 200-300 Erfahrungspunkte bekommen kann, ist das doch eine feine Sache.

Nur bei Nymphen/Feen gibt es praktisch keine Erfahrungspunkte, wenn sie einem keine Hilfe anbieten.

Fallen entdecken

Ahh, eine meiner Lieblingsmethoden, Erfahrungspunkte zu sammeln und bestimmte Charaktere zu fördern.

Denn wenn eine Party ein Feld mit einer Falle betritt, wird vom Programm geprüft, ob ein Charakter diese Falle entdecken kann. Alle Charaktere werden nacheinander überprüft, dabei wird mit dem Partychef begonnen.

Um eine Falle zu entdecken, braucht es eigentlich nicht mehr als Level 20 und Magisches Auge bei ungefähr 25 (gelegentlich reichte auch schon 17 aus). Einen besonderen Einfluß der Intelligenz konnte ich noch nicht feststellen. Diese Werte garantieren allerdings noch keinen hundertprozentigen Erfolg. Natürlich steigt die Erfolgsquote mit höheren Werten. Und wer nicht zu viel riskieren möchte, kann ja auch etwas warten oder gelegentlich abspeichern. :)

Wenn ein Charakter eine Falle entdeckt, bekommt er dafür 500 Erfahrungspunkte !

Diese Erfahrungspunkte werden nicht auf andere Charaktere aufgeteilt.

Wenn also ein bestimmter Charakter gefördert werden soll, gibt man ihm den Posten des Partychefs.

500 Erfahrungspunkte hören sich nicht viel an, aber es gibt zwei sehr schöne Orte in Fate, an denen ein Charakter mit dem Entdecken von Fallen schnell sehr viele Erfahrungspunkte machen kann.

Besonders nützlich natürlich bei kleineren Charakteren. Mit Level 100+ Charakteren gibt es sicher effektivere Möglichkeiten.

Da wäre einmal eine Halle in den **Katakomben Level 5** um Position 19ost/16nord, die man auf dem Weg zu Miras Athran durchquert und der Name war . . . ähh, genau ! **„Halle der Fallen“** :)

Nicht weniger als **16 Fallen** erwarten einen.

Das sind lockere **8000 Erfahrungspunkte** . . . und Gegner gibt es dort auch jede Menge.

Nachdem die Arbeit erledigt ist, einfach Treppe runter und wieder rauf. Denn sowohl entdeckte wie auch ausgelöste Fallen sind dann wieder da.

Damit die Halle wieder mit Gegnern gefüllt wird, muß eine zweite Party von Larvin aus in die Katakomben gehen. Dadurch werden diese komplett neu generiert inklusive der Gegnergruppen, die vom Programm immer zufällig verteilt werden. Diese Vorgehensweise klappt natürlich auch in den anderen Dungeons im Spiel. Oder man muß den Spielstand kurz speichern und wieder laden. Für die Juggernauten im „Vorraum“ reicht dagegen schon ein Party- oder Levelwechsel. Denn für diese müssen nur die Erzeugerfelder neu generiert werden. Ohne die Gegner in der Halle läßt es sich aber auch schneller über die Fallen laufen. :)

In den **Grotten von Gahmos Level 1** gibt es etwas vergleichbares. Wenn die Party dort durch die **Brunnenkammer** direkt am Eingang geht und von da aus zu dem Feld, auf dem der Farbtopf liegt (Position 25ost/34nord), erwischt man immerhin 13 Fallen. Danach zu einer anderen Party wechseln und wieder zurück. Schon sind alle Fallen wieder da und die Charaktere können den Weg nun einfach andersherum gehen. Neben dem Farbtopf-Feld sind auch immer zwei nette Gegnergruppen anzutreffen: [Position 24nord/33nord (Erzeugerfeld 23ost/32nord) und Position 25ost/32nord (Erzeugerfeld 23ost/31nord)].

Und ein Tipp für alle Fans des Altar von Alarian:

In den Grotten von Gahmos Level 1 auf Position 25ost/10nord (Erzeugerfeld 24ost/10nord) gibt es eine Gegnergruppe, die immer aus 29 Gegnern (GesamtExp 2752, BasisExp 1756) besteht. Wenn man also etwas die Zeit anhält kann diese Gruppe bequem mit Wirkungszaubersprüchen wie „Schwächen“ oder „Ruhe“ bearbeitet werden. Pro Runde immerhin 58 Wirkungstreffer in der Kampfstatistik. Und Erfahrungspunkte gibt es auch recht viele dafür – siehe [Wirkungszaubersprüche](#) - Ich spiele zwar grundsätzlich mit der Einstellung „keine Pausen“, aber wem das sonst zu hektisch ist, sollte es wenigstens hier versuchen. Denn auf diese Art kommen die Wirkungstreffer doch deutlich schneller zusammen.

Weitere große Gruppen, auf die die Party konstant treffen kann, sind zum Beispiel:

- **32 Würmer** (GesamtExp 4916, BasisExp 3132) in den Grotten von Gahmos Level 5 auf Position 28ost/14nord (Erzeugerfeld 26ost/18nord).
- **33 „Sklaven von Razamon“** (Ritter, Berserker etc.) befindet sich in den Katakomben Level 4 auf Position 20ost/44nord (Erzeugerfeld 18ost/45nord).
Hier gibt es nur das Problem, daß kein Heilbrunnen in der Nähe ist.
- Diesen Heilbrunnen gibt es zwar im Agyssium Level 7, aber die Zeit kann nicht angehalten werden. :)
Dort gibt es eine **35'er Gruppe**, die aber echt gefährlich ist.
Also für den [Altar von Alarian](#) eher nicht geeignet.
Mehr zu dieser Gruppe weiter unten im Anhang „[Wo gibt es denn Erfahrungspunkte ?](#)“.

Verschiedenes

- Ausrüstungsgegenstände finden :

Wenn ein Charakter in der Wildnis (vornehmlich auf den Inseln natürlich) durch Graben/Suchen etwas findet, **gibt es dafür 3000 Erfahrungspunkte für alle Charaktere in allen Partys.** Das ist eine ganz schöne Menge finde ich.

Es lohnt sich also durchaus, alle Ausrüstungsgegenstände mit Graben/Suchen zu finden.

Auch wenn sie nicht unbedingt benötigt werden. Wenn man alle bisher entdeckten Dinge einsammelt, sind das insgesamt ungefähr 440000 Erfahrungspunkte .

Ausnahmen gibt es beim Suchen/Graben bei Quests.

Bei der Suche nach Teilstücken des Moonwands (Shadeshag und Lightpearl) gräbt man eine Kiste, in der sich ein Pergament befindet, einen Sarg und eine Dublone aus.

Für diese Aktionen gibt es keine Erfahrungspunkte. Dies gilt auch für das Finden des Gathalaks.

Keine Erfahrungspunkte gibt es für alle Dinge, die in der Wildnis offen herumliegen.

Noch eine Anmerkung zu dem Sarg: Ich bin mir sehr sicher, daß ich diesen in meinem ersten Spiel schon einmal geöffnet habe. Leider konnte ich es bisher nicht wiederholen.

Falls jemand also mal etwas Zeit hat, kann er ja mal verschiedene Möglichkeiten testen.

Wenn ich mich richtig an die Geschehnisse damals erinnere, hat ein Charakter auf dem Weg zu Rurbenock die Party angehalten und gefragt, ob man den Sarg nicht vorher mal öffnen solle.

Für fast alle Sachen, die in den Dungeons zu finden sind (egal ob offen herumliegend, Graben oder Suchen) gibt es auch keine Erfahrungspunkte.

Die einzigen Ausnahmen bisher sind:

- Drei Ausrüstungsgegenstände in den Katakomben Level 2: Positionen [ost/nord]: 16/48, 16/49, 17/48
Dies sind immerhin 9000 Erfahrungspunkte, die eine Party zu einem relativ frühen Zeitpunkt im Spiel gut gebrauchen kann.
OK, die Sachen sind so schlecht auch nicht :)
- Die legendäre Starflöte in den Katakomben Level 5 auf Position 47ost/9nord.
Um auf dieses Feld zu gelangen, muß der Teleporter auf Position 4ost/3nord benutzt werden.
Dieser wird durch den Schalter in den Katakomben Level 6, Position 25ost/37nord, aktiviert.
- Für das Finden des „Opal Keys“ in den Grotten von Gahmos gibt es auch 3000 Erfahrungspunkte.
Er liegt im Brunnen auf Position 19ost/42nord im ersten Level.(„Reingreifen“)

- Aufgaben erfüllen :

Wenn die Party während des Spiels diverse Aufgaben löst oder einfach nur eine bestimmte Aktion ausführt, **gibt es auch hierfür Erfahrungspunkte und Belohnungen für alle Charaktere.**

(Ausnahmen sind entsprechend aufgeführt)

Hier eine kleine Auflistung, die nun auch alle anderen Belohnungen enthält, inklusive denen aus dem Bonusliste.txt von Sir Charles .

Neue Sprüche und Magiepunkte gibt es natürlich nicht für Kämpfer-Klassen.

- Marina aufnehmen: 1000 Erfahrungspunkte (nicht für Marina . . . da noch tot :),
1 Erlaubnis, 1 Spruch, 3 Lebenspunkte, 2 Magiepunkte
Zu finden ist meine Lieblingsnymphe in Larvin auf Position 42ost/8nord
- Toronar aufnehmen: 800 Erfahrungspunkte (nicht für Toronar), 1 Erlaubnis, 1 Spruch
Diesen Warlock findet die Party in der Wildnis auf Position 33ost/354nord.
Nachdem ein Charakter es geschafft hat, ihn aus der Grube zu holen (mit mindestens einem Stärkewert von 50), „Aufnehmen“ nicht vergessen.
- Erstes Gespräch mit Mulradin: 613 Erfahrungspunkte, 1 Erlaubnis, 1 Spruch
- Arcrinus aufnehmen: 500 Erfahrungspunkte, 1 Erlaubnis, 1 Gemstab
Dieser Krieger liegt versteinert in den Katakomben Level 2 auf Position 47ost/42nord.
Nachdem er wiederbelebt wurde, verläßt er die Party nach kurzer Zeit. Selbst wenn er alleine ist.
Nur dann ist natürlich auch der Gemstab weg.
- Miras Athran vernichten: 10000 Erfahrungspunkte für alle Charaktere,
2 Erlaubnisse, 2 Sprüche, 5 Lebenspunkte, 6 Magiepunkte
Der Charakter, der Miras erledigt, bekommt zusätzlich 25000 Erfahrungspunkte und 3 Sprüche
Miras Athran kann nur von einem Mädchen getötet werden.
Denn um unschuldig zu sein, darf sie
 - a) höchstens 15 Jahre alt sein. Nur weibliche Personen sind im Alter von 12-15 Jahren bei Fate anzutreffen oder sind bereit, dafür oft genug aus dem **Jungbrunnen** zu trinken.
 - b) nur folgende Kampfhandlungen ausführen: „ **Verstecken** “, „ **Bezaubern** “ und alles, was **nur Wirkungstreffer** verursacht. Diese können durch Zaubersprüche und sogar durch „Ärgern“ erworben werden. Die Kampfstatistik darf also nur Zahlen in den drei genannten Kategorien aufweisen. Wirkungszaubersprüche, die auch Schaden verursachen, sind tabu.

- Danach mit Tinius sprechen: 1016 Erfahrungspunkte, 1 Erlaubnis, 1 Spruch,
jeder Charakter erhält auch noch jeweils 40000 Piaster
(egal ob er/sie beim Sieg über Miras schon in der Party war; wer also
Geldprobleme hat, rekrutiert sich vor dem Gespräch volle 4 Partys ;)
Damit die Party die Belohnungen erhält, das Gespräch mit „Warten“
beginnen.
- Versteinerten Zwerg in den Grotten Level 4 wiederbeleben: 1600 Erfahrungspunkte, 1 Erlaubnis,
1 Spruch, 3 Lebenspunkte, 2 Magiepunkte
Der Zwerg wird wiederbelebt durch einen Magier, wenn dieser den Zauberspruch „Beleben“ der Fee
beherrscht oder durch die Berührung einer Nymphe.
- Mandrag befreien: 16000 Erfahrungspunkte, 3 Erlaubnisse, 3 Sprüche,
15 Lebenspunkte, 12 Magiepunkte
- Myriam zu Cassandra bringen: 6001 Erfahrungspunkte, 3 Erlaubnisse, 3 Sprüche, Spiralgem
- Nur der Charakter, der den „Dreamstone“ von Rinoges erhält, bekommt 8000 Erfahrungspunkte
Das Erzeugerfeld für Rinoges liegt bei 21ost/22nord.
- Das „Crin Cross“ finden: 7000 Erfahrungspunkte, 1 Erlaubnis, 1 Spruch
- Das „Marbeye“ finden: 10000 Erfahrungspunkte, 1 Erlaubnis, 1 Spruch,
28 Edelsteine, 23 Diamanten, 3 Schriftrollen, 14 Kristalle, 1 Mio. Piaster
- Das „Shadeshag“ finden: 15000 Erfahrungspunkte, 3 Erlaubnisse, 2 Sprüche,
7 Lebenspunkte, 5 Magiepunkte
- Die „Lightpearl“ von Rurbenock bekommen: 15032 Erfahrungspunkte, 5 Erlaubnisse, 2 Sprüche
- Den „Errinstaff“ finden: 9000 Erfahrungspunkte, 2 Erlaubnisse, 2 Sprüche,
5 Lebenspunkte, 15 Magiepunkte
- Den „Moonwand“ zusammenbasteln: 15000 Erfahrungspunkte, 2 Erlaubnisse, 3 Sprüche,
5 Lebenspunkte, 6 Magiepunkte
Winwood bekommt dafür zusätzlich 20000 Erfahrungspunkte, 3 Erlaubnisse, 15 Lebenspunkte
(Er ist schließlich auch der Einzige, der den Schritt durch das Feuertor überlebt :)
- Rinoges den „Dreamstone“ zurückbringen: 8022 Erfahrungspunkte, 3 Erlaubnisse, 2 Sprüche,
7 Lebenspunkte, 4 Magiepunkte
(Für mich der schönste Augenblick im gesamten Spiel !
Nur eine kleine Geste, aber er freut sich so sehr und die Party bestätigt das Vertrauen,
das er in sie gesetzt hat. Meine ganz persönliche Interpretation :)
- Das „Steinherz“ finden: 15000 Erfahrungspunkte, 4 Erlaubnisse, 4 Sprüche,
7 Lebenspunkte, 25 Magiepunkte
- Eine/n Magier/in zu Winwood ins Schloßverlies schicken: 2000 Erfahrungspunkte
1 Erlaubnis, 1 Spruch,
5 Lebenspunkte, 5 Magiepunkte
Dafür muß ein Partymitglied den Stab bei Cassida aus dem Boden ziehen.
Dies können nur folgende Klassen:
Banshee, Erzmagier (Mandrag aber nicht !), Fee, Hexe, Walküre und Warlock .
- Bergarac befreien: 100000 Erfahrungspunkte, 4 Erlaubnisse, 4 Sprüche,
25 Lebenspunkte, 20 Magiepunkte
Nur er ist in der Lage, einen Zauberspruch auszusprechen, durch den die Party unbeschadet
die innere Todeszone betreten kann. Er braucht nicht einmal den Moonwand dazu.
- Morganna zurückverwandeln: 250000 Erfahrungspunkte, 8 Erlaubnisse, 8 Sprüche,
55 Lebenspunkte, 50 Magiepunkte
Sie ist absolut unsterblich. Ich habe alles ausprobiert, was mit eingefallen ist.
Aber sie überlebt selbst einen Schluck aus einem Giftbrunnen.

Bei den krummen Werten für die Gespräche ist zu beachten, daß darin auch die Erfahrungspunkte für
das Gespräch an sich enthalten sind. Bei Cassandra sind es so eigentlich „nur“ 6000 Erfahrungspunkte
für das Heimbringen von Myriam. OK, keine weiteren Haarspaltereien :)

- **Küssen :**

Das Küssen ist nur den Nymphen vorbehalten. Sie verlieren dadurch ihre komplette Ausdauer und jeweils 10 Charisma-Punkte. Die Werte regenerieren sich aber mit der Zeit wieder. Allerdings benötigt eine Nymphe mindestens 20 Charisma-Punkte, damit sie diese Aktion auch ausführen kann.

Der Wert für Ausdauer hat aber keinen Einfluß darauf, ob eine Nymphe Küssen kann/will.

Für Nymphen lohnt sich das Erhöhen von Charisma also. - siehe auch nächsten Punkt „Berühren“ - Durch einen Kuss wird ein toter Charakter wiederbelebt. Wie viele Erfahrungspunkte eine Nymphe dafür erhält ist unterschiedlich. Es scheint davon abzuhängen, welche Klasse der tote Charakter hat. Beim Testen gab es zwischen 1250-1330 Erfahrungspunkte.

- **Berühren :**

Wenn eine Nymphe einen verletzten Charakter berührt, bekommt dieser einige Lebenspunkte zurück. Beim Testen waren es immer so zwischen 9 – 23 Lebenspunkte.

Hierfür gibt es immer etwas über 500 Erfahrungspunkte.

Selbst wenn dem berührten Charakter keine Lebenspunkte fehlen.

Auch für diese Aktion benötigt eine Nymphe mindestens 20 Charisma-Punkte. Jedes Mal, wenn sie ein Partymitglied berührt, verliert sie 7 Charisma-Punkte und 2 Ausdauer-Punkte.

Mit der Zeit regenerieren sich die Werte natürlich wieder.

- **Kiste finden :**

Manchmal kommt plötzlich die Meldung „**Hölle und Teufel ! Da ist eine versteckte Kiste . . .**“

Auch hierfür gibt es Erfahrungspunkte. Allerdings nur für den Charakter, der die Kiste öffnet.

Denn gelegentlich findet Charakter A eine Kiste aber Charakter B öffnet sie. Ist aber auch halb so wild. Mehr als 8 Erfahrungspunkte gab es bis jetzt noch nie dafür.

Die Höhe der Erfahrungspunkte richtet sich wohl danach, was man zufällig in der Kiste findet.

Leider hatte ich während der Tests immer nur unterschiedliche Mengen an Piaster.

Aber ich denke, auch zum Beispiel eine Rüstung in der Kiste sollte nicht viel mehr Erfahrungspunkte geben. Wer aber auf diese doch sehr ungefährliche Weise Erfahrungspunkte sammeln möchte, kann gerne stundenlang im Kreis laufen. :)

Ich habe den Eindruck, je höher eine Party im Level steigt, desto häufiger findet jemand eine Kiste.

- **Tränke :**

Wenn ein Charakter einen Trank zu sich nimmt, bekommt dieser auch Erfahrungspunkte dafür.

Wie viele dies sind, hängt wohl vom Trank und der Klasse des Charakters ab. Genauer kann ich es einfach nicht sagen. Da selbst ein und derselbe Trank bei verschiedenen Charakteren unterschiedliche Mengen an Erfahrungspunkten ergaben. Bei mehreren Versuchen kam ich aber nie über 94 Erfahrungspunkte hinaus.

Es lohnt sich also nicht, sein Geld in Tränke für diesen Zweck zu investieren.

Oder sich Unmengen an Tränken herbei zu zaubern. :)

Danke an SaintSpirit für diese Information.

- **Geburtstag :**

Wenn ein Charakter Geburtstag hat, bekommt er auch ein paar Geschenke.

Dies sind neben 2000 Erfahrungspunkten auch je eine Erlaubnis für die Erhöhung einer Fähigkeit und das Erlernen eines neuen Zauberspruchs.

Der Geburtstag eines jeden Charakters wird wohl schon bei dessen Aufnahme festgelegt.

Danke an Sir Twist für den Hinweis.

Winwood ist der einzige Charakter, der immer am selben Tag (28. Mai) Geburtstag hat:

Anhang – Wo gibt es denn Erfahrungspunkte ?

Hier möchte ich einfach mal die Orte und Möglichkeiten aufführen, die es im Spiel gibt, an/mit denen Charaktere relativ schnell und bequem viele Erfahrungspunkte sammeln können. Ob jemand überhaupt seine Party speziell upleveln möchte, bleibt jedem natürlich selbst überlassen. Das Spiel ist eigentlich gut ausbalanciert, so daß man nicht dauernd „anhalten“ muß, um Erfahrungspunkte zu sammeln, weil es sonst zu schwer wird.

Dabei ist es natürlich immer ideal, wenn ein Heilbrunnen in der Nähe ist, damit Magier ihre Magiepunkte regelmäßig auffüllen können und die Wunden der Party geheilt werden. Dies ist nicht immer gegeben. Aber mit Rundschlagwaffen, „**Beschwören**“ und Gegenständen (allen voran der Jaggalak) kann das auch kompensiert werden. „**Greifen**“ und „**Hintergehen**“ sind weitere sinnvolle Aktionen, die keine Magiepunkte benötigen.

Ich habe versucht, die Auflistung so chronologisch wie möglich bezüglich des Spielverlaufs zu halten. Eigentlich wollte ich keine Empfehlungen abgeben, welches Durchschnittslevel (zum Beispiel ein Level 100 Narr ist nicht mit einem Level 100 Erzmagier zu vergleichen !) eine Party an bestimmten Orten haben sollte. Denn die Spielweise unterscheidet sich sicher bei jedem. Da ich persönlich gerne die Attribute meiner Charaktere mit Gesprächen erhöhe, haben meine Partys in der Regel immer einen leichten Levelvorsprung. Ich habe daher einige andere Berichte gelesen und mit meinen Erfahrungen verglichen. Die Empfehlungen sind so objektiv wie möglich. :)

Wobei ich noch bemerken möchte, daß ich eigentlich nie irgendwelche defensiven Zaubersprüche benutzt hatte. Nur anfangs bei der **35'er Gruppe** mit den Xorns habe ich „Schutzwand“ des Enchanters jetzt mal getestet. Mittlerweile kann ich diesen Spruch jedem nur empfehlen. Er kostet relativ wenige Magiepunkte und hält auch einige Zeit an. Gerade am Anfang des Spiels wird es dadurch merklich einfacher. Selbst Gebrülle von der Wand schon abgeblockt. Wer also Sprüche wie „Schutzwand“, „Schild“, „Zweifach“ etc. benutzt, kann von den angegebenen Leveln fürs Agyssium und dem Schloßverlies sicher noch etwas abziehen. Vielleicht sind so etwa 10 Level weniger möglich. Aber wer sich für diesen Anhang interessiert, wird seiner Party sicher ein paar Erfahrungspunkte mehr gönnen wollen und hat es nicht unbedingt besonders eilig. :))

Hier noch eine kleine **Liste an Stichwörtern**, mit denen man etwas besser navigieren kann:

[Talkessel](#) - [Wölfe](#) - [Katakomben](#) - [Zwerge](#) - [Demon Tower](#) - [Moonlake](#) - [Piraten](#) - [Grotten von Gahmos](#)
[Kraken](#) - [Mernoc](#) - [Katloch](#) - [Agyssium](#) - [Schloßverlies](#) - [Dämonen](#)

Da der Anfang eines Rollenspiels sicher am meisten Spaß macht möchte ich nicht unbedingt auch noch dazu irgendwelche Ratschläge geben. Im [Fate-Forum](#) sind genügend Tipps zu finden. Zwei aktuelle Threads dazu: [Fate Anfänger braucht dringend Hilfe bei Anfängerfragen!](#) und [Problem mit Fate](#)
Nur von einem Tipp möchte ich abraten:

Anfangs nicht zu viele Charaktere aufzunehmen. Dieser Hinweis taucht zwar nur in einem älteren Thread auf. Er ist aber auch auf einer anderen Fate-Seite zu finden mit der Begründung „Man hat am Anfang nicht genügend Ausrüstungsgegenstände“.

Mein Tipp: So schnell wie möglich eine Party voll bekommen. Tauschen und entlassen kann man die immer noch. Nur zu Beginn sind häufig schon Kämpfe gegen Gegner, die diesen Begriff eigentlich gar nicht verdienen ;), schon schwer genug. Und bei 7 Partymitgliedern werden schon aus Gründen der Wahrscheinlichkeitsrechnung die „wichtigen“ Charaktere nicht so oft getroffen. Die Leute, die nur als „Füllmaterial“ dienen, können ruhig sterben. Einfach rausschmeißen und neue anwerben.

So gelangt eine Party auch schneller in den Besitz von nicht unbedingt besserer Ausrüstung, aber immerhin von mehr. Eine Robe macht sicher nicht viel her. Aber ein Charakter kann ja zwei tragen. :))

Nun aber los mit dem Sammeln von Erfahrungspunkten.

Ganz am Anfang des Spiels gibt es neben kleinen Kämpfen hauptsächlich die Möglichkeit, durch **Gespräche** Erfahrungspunkte zu sammeln. Dadurch können auch sehr gut die Attribute der Charaktere erhöht werden. Sicher erfordert diese Angelegenheit etwas mehr Geduld.

Im Kapitel „**Attribute erhöhen durch Gespräche**“ habe ich meine Vorgehensweise bei diesen Gesprächen genauer beschrieben.

Zumindest für meine Hauptparty machen ich dies immer. Tagsüber in der Wildnis oder Stadt viel reden und nachts geht es dann wieder in den Dungeon kämpfen.

(eine Nymphe mit „Erwachen“ oder genug Erfrischungstränke bzw. Kleeblätter vorausgesetzt :)

Und wenn jemand mit nur einer Party spielen will, ist diese Möglichkeit sogar noch schneller ausgeschöpft, da man ja einige Charaktere gar nicht trainieren muß.

Bei der Suche nach Gesprächspartnern gehe ich eigentlich immer nur im Kreis um Larvin herum.

Durch Wechseln der Partys werden die „Bewohner“ der Wildnis schnell neu generiert.

Gerade bei mehreren Partys werden die „Gesprächsgruppen“ in der Wildnis auch ordentlich groß.

Selbst bei Gruppen mit Barbaren oder Nomaden einfach schnell „Sprechen“ und „Tschuß“ anklicken; und schon haben die Charaktere wieder Erfahrungspunkte eingesackt.

Bei Begegnungen mit harmlosen und unbescholtenen Bürgern, Farmern, Magiern etc. kann die Party aber ruhig auch die Option „**Kämpfen**“ wählen. Denn meistens geben die „Gegner“ lieber einige Piaster her um fliehen zu können oder laufen nach der ersten Kampfrunde weg. In beiden Fällen gibt es für alle Charaktere die BasisExp der „Gegner“.

Nach der ersten Kampfrunde kann man dann den Kampf mit „**Aufhören**“ beenden. Hierfür gibt es dann sogar für die verbliebenen „Gegner“ noch mehr Erfahrungspunkte.

Im Talkessel fällt natürlich sofort der Heilbrunnen auf Position 53ost/352nord ins Auge.

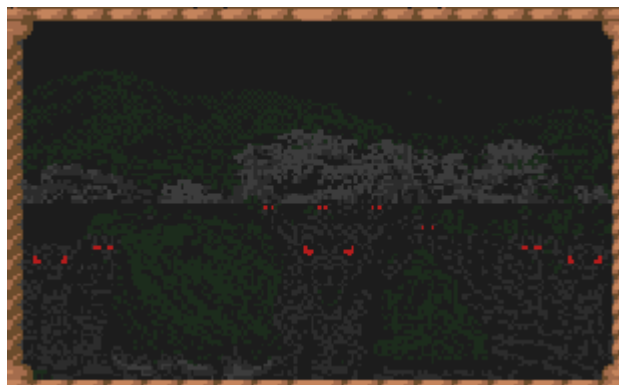
Wenn sich die Party immer schön in dessen Nähe aufhält, können schnell die Lebens- und Magiepunkte wieder aufgefüllt werden.

Falls man den Hinweis „**Vermeide es, bei Nacht in der Wildnis herumzulaufen!**“ ignorieren will, kann eine Party versuchen, „**mit den Wölfen zu tanzen**“.

Da Charaktere am Anfang keine Chance gegen Wölfe haben, müssen Vorkehrungen getroffen werden. Eine Möglichkeit ist es, eine Nymphe in der Party zu haben, die mit dem Spruch „U-Sphäre!“ eine Unverwundbarkeits-Sphäre erzeugt. Was mich persönlich daran etwas stört: Die Wölfe kommen dauernd an die Reihe und die Charaktere müssen schon brauchbare Waffen besitzen, damit ein Kampf nicht ewig dauert. Und/oder die Party muß die passenden Magier haben, um die Wölfe kurzzeitig außer Gefecht zu setzen.

Daher würde ich vielleicht ein paar Level-Ups warten und dann mit einer Banshee und dem Elementar-Spruch „Zeit lang“ mein Glück versuchen.

Mit „**Hintergehen**“ kann jeder Charakter schnell die Wölfe erledigen und die Kampfstatistik für den **Altar von Alarian** aufpolieren. So werden auch die Erfahrungspunkte schön gleichmäßig aufgeteilt. Besonders gruselig und atmosphärisch dicht ist die Jagd auf Wölfe natürlich, wenn diese in völliger Finsternis erfolgt ... *schauder* ... und man hört nur dieses andauernde Geraschel ... *gänsehaut* ;)



Der Zauberspruch „Zeit lang“ ist fast in der gesamten ersten Hälfte des Spiels anwendbar. Er funktioniert nicht im jeweils siebten Level der Katakomben und der Grotten von Gahmos; sowie im kompletten Agyssium und Schloßverlies; und auch nicht in Mernoc und Katloch. Wenn vor dem Betreten der Todeszone „Zeit lang“ gesprochen wird, kann dieser Spruch dort wenigstens eine gewisse Zeit lang nützlich sein. :)

Zwar scheint es noch nie jemanden erwischt zu haben, aber **wenn die Zeit angehalten worden ist, sollte eine Party in der Wildnis keine Bahnstation betreten !**

Die funktionieren dann gelegentlich wie Teleporter. Beim Testen konnte ich insgesamt 5 verschiedene Landefelder ausfindig machen. Alle liegen westlich vom Wald mit Rurbenock.

Eins davon ist auf Position 4ost/15nord zu finden. Tja, und das ist direkt im Felsmassiv. Da kommt die Party nicht mehr raus. Daher dieser kleine Abschnitt. Bisher ist es mir noch nicht gelungen, von der „Moonfield“-Station am Anfang des Spiels in die Freiheit zu teleportieren. Entweder blieb meine Party im Talkessel oder landete im Felsmassiv. Nur in einem fortgeschrittenen Spiel klappte die Teleportation nach draußen. Wenn man es oft genug probiert, sollte es aber möglich sein, auch ohne Tunnelbahn aus dem Talkessel zu kommen.

Vor jedem neuen Versuch muß allerdings wohl Fate komplett neu geladen werden.

Wie eine Bahnstation reagiert, hat sich durch einfaches Neuladen des Spielstandes nicht verändert.

Nur eine Party bräuchte man natürlich noch im Startgebiet, um Miras Athran zu besiegen.

Ohne Tunnelbahn kommt die Party leider nicht mehr zurück und somit gibt es auch keinen Moonwand.

In Larvin und Laronnes kann man Erfahrungspunkte nur mit Gesprächen und Kämpfen gegen Gesindel bekommen.

Das lohnt sich aber eigentlich nur ganz am Anfang. Größere Geldbeträge sollten bei anderen Charakteren aufbewahrt werden, da sich die Charaktere anfangs sehr leicht beklauen lassen.

Ich habe auch noch kein Attribut eindeutig bestimmen können, welches einen Charakter davor schützt, beklaut zu werden. Es sind halt nur die üblichen Verdächtigen Level und Intelligenz. Wobei ein Meisterdieb in Fainvil sicher geschickter ist als ein Schurke in Laronnes. Ich glaube mich sogar daran zu erinnern, daß mich mal ein Söldner beklauen wollte. Wer Angst um sein Geld hat, dieses entweder auf eine nicht aktive Party verteilen oder zur Bank bringen. :)

In den Katakomben gibt es nicht wirklich viele gute Möglichkeiten, Erfahrungspunkte zu sammeln.

Für den Anfang wäre vielleicht ein Besuch in der „**Todesspirale**“ in **Level 2** eine Überlegung wert.

Hier gibt es 4 Heilbrunnen und eine Menge Gegner, die man immer wieder neu generieren kann.

Die bereits erwähnte „**Halle der Fallen**“ ist auch ein Besuch wert, da hier ein Heilbrunnen wenige Schritte weiter in **Level 6** steht. Denn neben den Fallen gibt es immer einige Gegner. Wobei die sechs Juggernaut-Gruppen anfangs nicht zu unterschätzen sind. - siehe auch Abschnitt „**Fallen entdecken**“-
Eventuell in **Level 5** die „**Gruft der Schatten**“. Für den nächsten Heilbrunnen muß die Party zwar in **Level 4**, aber die Gruft muß ja auch neu generiert werden. :)

Ich habe mir mal die Mühe gemacht, in den gesamten Katakomben die Erzeugerfelder zu suchen und habe sie in einer Liste aufgeführt. Diese könnte recht nützlich sein, wenn eine Party vorhat, dort Erfahrungspunkte zu sammeln. Zu finden ist diese Liste im Forum hier:

[„Anleitung zum Auffinden von Erzeugerfeldern“](#)

In Level 6 gibt es drei vielversprechende Gegnergruppen recht nahe beieinander:

Position [ost/nord]: 16/42, 14/43, 12/48

Als Heilbrunnen ist nur der **Altar von Alarian** zu gebrauchen. Mit ein paar Teleportersprüngen kann es noch als bequem bezeichnet werden.

Also Teleporter 23ost/45nord – 48ost/1nord – 47ost/38nord – Altar – 28ost/44nord – weiter geht es.

Der Teleporter 47ost/38nord muß erst mit dem Schalter auf Position 25ost/37nord aktiviert werden.

Mit einem Level von 5 sollten die Charaktere **beim Start in den Katakomben** wenig Probleme haben.

Nachdem die Tunnelbahn repariert ist, steht der Party die ganze weite Welt offen :)

Für Erfahrungspunkte und noch viel mehr Piaster lohnt sich ein Besuch im **Wäldchen von Rurbenock** südwestlich von Valvice. Hier trifft man regelmäßig auf viele **Zwerge** aller Art.

Um den „**Demon Tower**“ herum geistern immer viele Gespenster herum. Diese sind allerdings nicht so einfach mit Magie zu erledigen. Da ist rohe Waffengewalt noch das probateste Mittel.

Auch von denen gibt es viele Piaster

Je näher die Party dem **Moonlake** kommt, desto wahrscheinlicher wird es, daß sie auch tagsüber auf Wölfe trifft. Nur einen Heilbrunnen gibt es in der Nähe nicht. Zur Not einen kleinen Fußmarsch bis nach Perdida für Heiler/Gilde einlegen. Obwohl Cassida mit dem Heilbrunnen nun auch nicht viel weiter entfernt liegt.

Im „**Spectre Wood**“ gibt es auch Gespenster und sogar einen Heilbrunnen, aber dieser Wald ist sehr unübersichtlich und verwinkelt aufgebaut. In der Regel hört man mehr Geister als daß man welche zu Gesicht bekommt. :)

Da die Party irgendwann in die Grotten muß, sollen die **Piraten** und andere Bewohner von **Valvice** (sind soweit die gleichen wie in **Fainvil** und **Pirate Rock**) nicht unerwähnt bleiben.

Eigentlich kann man fast jeden dort umhauen, solange er kein Holzbein hat :).

„**Hintergehen**“ klappt dort immer sehr gut und beim „**Berauben**“ fallen eine Menge Piaster ab.

In den „**Grotten von Gahmos**“ ist das erste Level wegen der **Brunnenkammer** ideal, auch wenn nun nicht wirklich viele Gegner in diesem Level herumlaufen. Aber man kann **Fallen entdecken** und hat die eine große Gegnergruppe in der Nähe. - siehe **Tip** für Alarian Fans -

Im zweiten Level gibt es die „**Halle der Frösche**“. Also Frösche ohne Ende und sogar eine Falle. *g*

Es gibt immer 6 Gruppen von Fröschen in der Halle. Dabei haben diese (insgesamt 120 Frösche) zusammen eine GesamtExp von 11799 Erfahrungspunkten und eine BasisExp von 7044.

Wenn eine Party den Jaggalak aus den Katakomben nicht vergessen hat (oder einen auf einer Insel gefunden hat), ist hier sicher ein idealer Ort, diesen häufig einzusetzen. Aber auch Rundschlagwaffen und „**Beschwören**“ können ausgiebig „getestet“ werden.

Wer die Halle aber schnell durch einen Partywechsel wieder füllen möchte, muß einige Felder zurückgehen. Denn die Erzeugerfelder für die sechs Frosch-Gruppen liegen auf den Feldern 27ost/10nord bis 26ost/14nord.

Gerade mit einem Jaggalak können hier in kurzer Zeit sehr viele Erfahrungspunkte gemacht werden.

Auch für den „**Altar von Alarian**“ kann ein Charakter schnell viele Gegenstandstreffer sammeln.

Dies ist besonders bei Kämpfer-Klassen sinnvoll, da diese nicht so ohne weiteres Punkte in der Kategorie „Weg des Priesters“ bekommen. Zumindest nicht so schnell.

Die ersten 5 – 6 Priesterstufen sind so zügig erreicht. Und je eher ein Charakter seine magische Kraft auf mehr als 50 erhöht, desto eher kann er **Greifen**. Aber ich schweife ab ... :)

Im siebten Level habe ich nun die Erfahrung gemacht, daß man dort auch sehr gut Erfahrungspunkte sammeln kann, solange es noch Schergen und Söldner gibt. Sobald man nämlich von denen insgesamt 1500 erledigt hat, werden keine neuen generiert und die Party kann zu Mandrag gelangen.

Zu beachten ist noch, daß durch „**Hintergehen**“ getötete Schergen und Söldner nicht gezählt werden.

Hier müssen sich Alarian-Fans also etwas zurückhalten. :)

Solange können die Charaktere dann einen „Rundgang“ machen. Einfach normal durchs Level gehen, als ob man Mandrag abholen will. Nur wenn die Party nach einem Teleportersprung auf Position 34ost/18nord ankommt, und immer noch Schergen oder Söldner zu sehen sind, muß sie halt durch eine der Einwegwände gehen und alles beginnt von vorne. Eventuell ist es ratsam, noch schnell die Treppe ins 6. Level zu nehmen, da dadurch gewährleistet ist, daß die beiden großen Räume wieder mit Gegnern gefüllt werden und nicht nur Blargs anzutreffen sind.

Bei diesem Rundgang kommt die Party ja auch immer an dem einzigen Heilbrunnen des Levels vorbei.

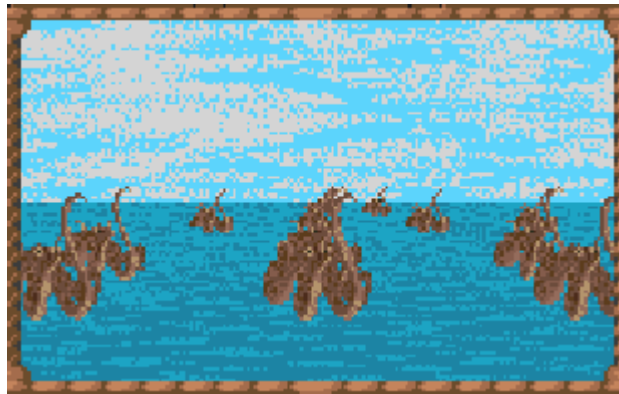
Für den Anfang sollte die Party in den Grotten einen Level von etwa 20 haben.

Eigentlich gibt es erst in Level 3 mit den „Dracs“ wirklich gefährliche Gegner. Als ich meinen Charakteren in Pirate Rock die Geschicklichkeit V auf Maximum erhöht hatte, kamen einige Dracs zwar immer noch früher an die Reihe, aber es gab fast keine Treffer mehr und somit auch keine Versteinerungen. Auch auf die später auftauchenden Murdocks sollte man Acht geben, da diese gerne kritisch treffen.

Mit genügend Geld können sich die Charaktere ein Schiff in Valvice kaufen.

Allein 2 Millionen Piaster gibt es in der Wildnis zu finden auf den Positionen 26ost/141nord und 27ost/141nord. Wenn eine Party auch unbeschwert das Lied „Eine Seefahrt die ist lustig ...“ trällern möchte, wäre ein Magier mit den Elementarzaubersprüchen sehr vorteilhaft. Ohne einen kräftigen Sturm dümpelt so ein Schiff mehr oder weniger nur vor sich hin. Das kann dann schon sehr an den Nerven zerrén. Wer an Land keinen Regen mag sollte auch besser „Sturm“ als „Sonne“ zaubern. Denn der hält in der Regel viel länger.

Auf dem offenen Meer gibt es häufig Kraken aller Art zu „bewundern“.



Eine doch auffälligere Anhäufung dieser Spezies gibt es um Katloch herum und den kleinen Felseninseln um Position 403ost/249nord.

Kraken lassen sich recht gut erledigen und treten in Scharen auf. Wenn erst einmal welche in Sicht sind, einfach die Segel streichen (geht auch ohne die Sachen aus den Grotten :)) und alle auf sich zukommen lassen. Eventuell muß man mal die Blickrichtung ändern, aber eigentlich hört der Zustrom an neuen Kraken nie auf. Manchmal habe ich den Eindruck, daß ich nur durch einen Partywechsel wieder freie Sicht bekommen kann.

Da ich ungern Sachen wegschmeiße, nutze ich diese Möglichkeit häufiger, um einige Gegenstände wie Drachenstab und heiliger Granatwerfer zu verbrauchen. Auf der „Inseltour“ sammelt die Party ja einige solcher Gegenstände ein. Da kommen ein paar Rudel Kraken natürlich wie gerufen. ;)

Aber auch bei den Wölfen an Land können diese Gegenstände gut verbraucht werden.

Werfen sollte ein Charakter aber auf dem Meer nur, wenn die Waffe automatisch wiederkommt. Der Steinstab übrigens kommt auch immer wieder zurück.

Die Durchschlagskraft der Gegenstände scheint etwas vom Level und/oder von der magischen Kraft eines Charakters abzuhängen. So können Partymitglieder mit einem hohen Level zum Beispiel mit einem Steinstab Juggernauten auch versteinern. Am Anfang gelang meinen Leuten das noch nicht.

Die Haltbarkeit der Gegenstände hängt viel von der Intelligenz ab. Je geringer diese ist, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, daß sich der Gegenstand nach dem Benutzen auflöst.

Es gibt Gegenstände wie zum Beispiel den Jaggalak, der praktisch unkaputtbar ist. Ein Drachenstab dagegen hält auch mit hoher Intelligenz nur ungefähr 15 Anwendungen lang.

Einen Meisterstab konnte eine meiner Nymphen mit Intelligenz über 90 einfach nicht zerstören.

Kaum benutzte eine Schützin mit Intelligenz 60 den Stab, ging er nach 20 Anwendungen kaputt.

Das sogar die Klasse eines Charakters Einfluß auf die Haltbarkeit hat, möchte ich aber damit (erstmal :)) nicht unbedingt behaupten.

Ob ein Gegenstand verschwindet, entscheidet sich bei jeder Anwendung neu.

Mit Mandrag kann die Party nach **Mernoc**. Für einen Quest ist dies eh nötig, aber upleveln geht dort sehr gut. **Katloch** ist sicher ähnlich und auch ohne Mandrag zu betreten. Aber mir gefällt Mernoc persönlich besser. Denn dort gibt es

a) zwei Heilbrunnen an strategisch günstigen Punkten und

b) Mernoc ist klein und übersichtlich, ohne daß es an vielen Gegnergruppen mangelt.

Die Monster mit den meisten Erfahrungspunkten (damit natürlich auch am gefährlichsten :) laufen in Mernoc ungefähr zwischen 5 Uhr und 22 Uhr herum. In Katloch ist dies genau umgekehrt. Es kann durchaus passieren, daß auch mal um 22:30 Uhr noch Ingrols in Mernoc unterwegs sind.

In Katloch waren sogar nun schon mehrmals tagsüber Bog Ingrols anzutreffen.

In Mernoc kann sich die Party systematisch von Norden nach Süden zum Heilbrunnen durchkämpfen. Nachdem der Durst gelöscht und die Lebens- und Magiepunkte wieder im grünen Bereich sind, einfach wieder zurück. Dabei werden eigentlich immer konstant neue Monster generiert. Sonst muß kurz zu einer anderen Party außerhalb von Mernoc gewechselt werden.

Manchmal hat dies auch keinen nennenswerten Effekt. Wer Mandrag in seiner Party hat, kann so besser die Stadt kurz verlassen und wieder zurückkehren. Alle anderen (mich eingeschlossen :) parken die Zweitparty mit Mandrag halt dafür direkt am Eingang.

Ingrols und Bog Ingrols sind die gefährlichsten Monster. Beide machen enormen Feuerschaden und die Ingrols treffen gerne mal kritisch. Dafür müssen sie zwar direkt vor der Party stehen, aber wenn Ingrols weiter weg sind, spucken sie gerne gleich gegen die gesamte Party Feuer ... Aua Ein hoher Feuerwiderstand (100+) ist sicher hilfreich.

Aber es entsteht durchaus der Eindruck, daß sich die Partymitglieder schon nach wenigen Begegnungen irgendwie an die Hitze gewöhnen.

So hatten bei mir selbst Charaktere mit Feuerwiderstand um 40 noch gute Überlebenschancen.

Allerdings hatte die Party damals auch einen Durchschnittslevel von ungefähr 65.

Sonst sollte man einfach einige Erlaubnisse in „Anti Feuer“ investieren.

Wie das Schicksal es will, liegt die Gilde für Anti Feuer +8 natürlich in Katloch. Tagsüber wäre dann eine gute Zeit für eine unerfahrene Party, sich auf den Weg zu machen. Da die Öffnungszeit aber zwischen 0 – 4 Uhr liegt, muß etwas Wartezeit einkalkuliert werden. Zum einfacheren Leveln ist es am helllichten Tag in Katloch sicher eine bessere Zeit wie auch nachts in Mernoc. Erfahrungspunkte gibt es dann immer noch genug.

In meinem aktuellen Spiel war die Party beim Start in Mernoc zwischen Level 51-60, die meisten Charaktere hatten etwas über 300 Lebenspunkte und alle hatten einen Feuerwiderstand von durchschnittlich 160. Die Feuerangriffe der Bog Ingrols wurden fast zu 100% abgewehrt. Wenn doch einmal etwas durchkam, waren es nie mehr als 30 Schadenspunkte. Das machte die Sache angenehm einfach. Die Feuerangriffe der Ingrols konnten bisher nicht abgewehrt werden, aber sie machten auch „nur“ ungefähr 50-80 Schadenspunkte. Mittlerweile haben meine Charaktere 10-15 Level-Aufstiege geschafft, aber immer noch konnte kein Feuerangriff abgewehrt werden.

Aber meine Leute kommen nun deutlich früher an die Reihe, so daß immer weniger Ingrols (und anderer Gegner sowieso) vor ihnen dran sind *g*.

Wenn die Party eine „durchschnittliche“ Gruppe von etwa 20 Gegnern mit ein paar Ingrols erledigt, liegt die BasisExp bei ungefähr 10000 Erfahrungspunkten. Ich habe insgesamt 21 Charaktere und fast nach jedem Kampf gab es anfangs eine Meldung über einen Level-Aufstieg eines Charakters.

Gerade mein Lieblingszauberspruch „Mordhammer“ der Erzmagierin kann sich hier ordentlich austoben. Außer den Bog Ingrols fällt alles sofort um. Und auch in den späteren Dungeons ist er erste Wahl. Denn selbst im Schloßverlies gibt es nur sehr wenige Gegner die einem „Mordhammer“ widerstehen können. Selten findet man mehr als einen solchen Gegner in einer Gruppe. Nach einem „Wahnsinn“ der Banshee muß der nächste Magier halt „Mordhammer“ loslassen.

Ein „Wahnschlag“ kostet so viele Magiepunkte ... und danach fühle ich mich immer genötigt, alle Gegner [Hintergehen](#) zu müssen. :)

Jeder, der gerne seine Charaktere trainieren möchte, kann in Mernoc gerade tagsüber ein wenig mehr Zeit verbringen als nur für zwei Schalter umlegen.

Und reich wird die Party natürlich nicht nur an Erfahrung, sondern auch an Piastern. :)

Wer dann keine Probleme mehr in Mernoc hat, kann **das Agyssium in Angriff nehmen.**

Da es sehr wenige Heilbrunnen dort gibt, sollten ein paar Regenerationstränke in Pirate Rock gekauft werden. Auch ein Anti-Feuer Wert von gut 150 ist schon zu empfehlen. Gerade die Velvons können einer Party ordentlich einheizen. Dagegen sind die Schleimspucker harmlos. Nach deren Angriffen verbrauche ich gerne die Sternstäbe.

Zum reinen Leveln der Charaktere ist hier zunächst **Level 5** zu erwähnen. Denn hier gibt es wenigstens zwei Heilbrunnen. Da das Level praktisch nur aus einem Raum besteht, braucht sich die Party eigentlich nicht viel bewegen. Jedes erzeugte Monster sieht einen und kommt aus den hintersten Winkeln hervorgekrochen. Wie halt bei den **Kraken** auf dem Meer.

Aber selbst das wird noch durch **Level 7** übertroffen. Unglaublich, wie sich so viele Monster auf so wenig Raum verteilen können.

Dabei kommen die gefährlichsten Monster erst am Schluß im südlichen Teil ab Position 35ost/14nord. Und an denen muß die Party erst vorbei, um an den einzigen Heilbrunnen zu gelangen.

Dafür werden die Charaktere auch mit vielen Erfahrungspunkten belohnt.

Berühmt berüchtigt ist die **35'er Gruppe mit den 6 Xorns**. Ich versuche ja verzweifelt, wenigstens in diesem Anhang so wenige Zahlen aufzuführen wie es geht :)). Also nur das Wichtigste fürs Leveln: Insgesamt wird diese Gruppe siebenmal erzeugt.

Alle Erzeugerfelder liegen auf einer Linie 14 nord.

Die Ost-Koordinaten lauten: 33, 30, 27, 24, 22, 21, 17

Dabei werden die einzelnen Gruppen fast alle westlich der Erzeugerfelder generiert. Die einzige Ausnahme ist das Erzeugerfeld auf Position 17ost/14nord. Hier wird die 35'er Gruppe auf Position 18ost/14nord generiert.

Auf Position 23ost/14nord und 25ost/14nord liegen auch noch Erzeugerfelder für große Gruppen, die aber ohne Xorns deutlich harmloser sind.

In dem Gang bei 35ost gibt es drei Erzeugerfelder bei 15;17;19nord für solche Gruppen.

Die Xorn-Gruppe kommt auf eine GesamtExp von 50697 und eine BasisExp von 32676 (64,45% !).

Das sind Zahlen, die selbst im Schloßverlies kaum erreicht werden. Da muß eine Party schon am Ende des Spiels gegen die **Dämonen** in der Wildnis antreten, um mehr zu bekommen.

Der südliche Teil des siebten Levels des Agyssiums ist also vollgepackt mit Erfahrungspunkten.

Ganz mutige Charaktere sammeln bei dieser Gruppe natürlich auch Wirkungstreffer. Eine größere konstante Gruppe gibt es in Fate halt nicht. Für eine Runde erfolgreiches **Ärgern** zum Beispiel gibt es 2000 Erfahrungspunkte extra.

Mit dem Druiden-Spruch „Ruhe“ sind es sogar 4000 zusätzliche Erfahrungspunkte.

Bisher habe ich es auch nur einmal erlebt, daß eine Gruppe das Maximum von 40 Gegnern erreicht hat. Das war aber im Schloßverlies und leider auch nur eine zufällig erzeugte Gruppe.

Sicher, Xorns sind schnell, machen sehr viel Schaden oder treffen lieber gleich kritisch.

Daher ist eine Party im Vorteil, wenn ein Magier schnell an der Reihe ist, um zumindest die Xorns außer Gefecht zu setzen (der Allrounder „Wahnsinn“ ist immer gerne gesehen).

Mit einem „Wahnschlag“ sind dann alle Probleme gelöst. Danach habe ich in meinem aktuellen Spiel die Erfahrungspunkte immer schön gleichmäßig verteilen können. Bevor ein Charakter die Gruppe mit einem „Mordhammer“ erledigte, haben die anderen Partymitglieder erst mit „Ruhe“ ordentlich Wirkungstreffer gesammelt.

Die Paladinin konnte zwar nur „Ärgern“, aber das reichte auch schon bei so einer großen Gruppe. Auch leistet der Zauberspruch „Schutzwand“ gute Dienste. Man muß nur immer daran denken, ihn zu erneuern, wenn die Party gewechselt wird. Die Anti-Krit-Sphäre hatte ich auf knapp über 100 erhöht. Und nach langem Testen und ca. 4 – 5 Millionen Erfahrungspunkten gab es zwar ein paar Todesfälle, aber kein Charakter war häufiger als siebenmal gestorben.

Also es gab keine Beschwerden und Abwanderungsgedanken. ;)

Wer halt nicht wagt, der nicht gewinnt.

Wenn es schnell gehen soll: Die Kombination „Wahnschlag“ + „Mordhammer“ räumt einfach mit allem auf, was sich der Party in den Weg stellt.

Gute Magier mit hohem Level und vielen Punkten bei Intelligenz und magische Kraft schaffen es meistens sogar nur mit „Mordhammer“. Das spart Magiepunkte und Zeit. ;)

Wer an zusätzlichen Informationen über die vielen anderen Monster im Agyssium interessiert ist, dem empfehle ich, sich den Text von Sir Twist im Forum anzuschauen: [„Fate Tips Pt.2:Agyssium“](#)

Wenn man das Agyssium betritt, ist sicher ein Level von durchschnittlich 70 zu empfehlen.

Mit der Xorn-Gruppe hatte ich mit Level ca. 90 nicht allzu viele Probleme. Sicher gehen mal 1-2 Charaktere drauf. Aber Meistermagier sollten schon mindestens zwei in der Party sein. Besonders wenn man nicht nur kurz das Herz holen will und sofort wieder verschwindet. Denn zum Leveln ist dieser Bereich einfach nur genial. Und ehrlich gesagt: Wenn nicht jetzt, wann dann ?

Einmal im **Schloßverlies** sehe ich noch wenig Sinn darin, seinen Charakteren großartig Level-Ups zu gönnen.

Um den Heilbrunnen im siebten Level uneingeschränkt nutzen zu können, ist der Besitz des Opal Keys nötig. Nur damit kommt die Party unbeschadet über das Feld 14ost/14nord.

Man kann ja nicht immer darauf hoffen, daß einem Monster auf dem Feld begegnen.

Die letzte Station auf dem Weg zur Vernichtung Thardans ist **das Schloßverlies**. Wenn hier noch jemand leveln möchte, so geht dies erst richtig ab Level 4. Die Party trifft auf viele und große Gegnergruppen (und fast auf noch mehr Heilbrunnen :). Also mit der oben erwähnten Spruch-Kombi „Wahnschlag“ + „Mordhammer“ wird alles platt gemacht was aufmuckt.

Die meisten Gegner lassen sich allerdings auch recht leicht **Hintergehen**, sofern sie nahe genug an der Party stehen. ;)

Die Gegner mit den meisten Erfahrungspunkten gibt es im **7. Level**. Immer viele Gegner tummeln sich in der Eingangshalle und direkt hinter den Türen dort. Eine Party muß nicht unbedingt durch das ganze Level laufen. Durch die vielen Fallen und einige Einwegwände ist das Navigieren auch nicht immer einfach. Da ein Heilbrunnen auf Position 21ost/25nord schnell erreicht werden kann, muß kein Magier mit seinen Magiepunkten knausern. Das 7. Level läßt sich nicht ganz einfach wieder mit Monstern füllen. Die effektivste Methode ist es, eine Zweitparty von Cassida kurz ins Schloßverlies zu schicken. Denn nur so werden viele Gegner im 7. Level generiert. Dies gilt natürlich auch für die anderen Dungeons. Nur wenn eine Party zwischen der Oberfläche und dem 1. Level eines Dungeons wechselt, werden auch die vom Programm zufällig verteilten Gegner in größerem Maße erzeugt.

Im 6. Level reicht in der Regel ein Wechsel des Levels durch die Benutzung einer Treppe. Die Gegner hier bringen immer noch genug Erfahrungspunkte. Besonders durch ihre große Anzahl machen sie es einer Party leicht, schnell viele Erfahrungspunkte zu sammeln.

Es gibt 3 Heilbrunnen in dem Level, die gut verteilt sind. Auch kann die Party einen Brunnen jeweils schnell erreichen, wenn sie in den 5. Level kurz zurückgeht oder die Treppe in das 7. Level heruntergeht. Es gibt weder Fallen noch Teleporter oder Geheimtüren. Die Charaktere können eigentlich keinen Gegner verpassen. Und davon gibt es hier wirklich reichlich.

Im Gegensatz zu der **35'er Gruppe** mit den Xorns gibt es hier sogar unglaublich viele Piaster. Wenn man erst einmal etwas Zeit in dem Level verbracht hat, benötigt man schon fast keinen Plan mehr. Denn so kompliziert ist der Aufbau nicht. Die Party kann sich ganz auf das Leveln konzentrieren. *g*

Als Empfehlung gebe ich für den Start im Schloßverlies Level 85 an. Zu schwer soll es auch nicht sein. Für mehr Informationen über die Monster im Schloßverlies gibt es den Text von Sir Charles: [„Schlossverlies - ein kleines Bestiarium“](#)

Nach der Befreiung von Rabby/Morganna gibt es in der Wildnis nur noch alle möglichen **Dämonen**. Diese sind aber nicht so zahm wie deren Kollegen in den Katakomben und geben daher jede Menge Erfahrungspunkte. Je nach Art und Anzahl der Dämonen liegt die durchschnittliche GesamtExp bei 50000 Erfahrungspunkten und BasisExp bei 30000 Erfahrungspunkten. Beim Testen lag die höchste GesamtExp bei 64000. Allerdings laufen nicht sehr viele Dämonen in der Gegend herum. Für schnelle Erfahrungspunkte eher ungeeignet.

Aber der Zauberspruch „Zeit lang“ funktioniert in der Wildnis prima. ;)

Auch habe ich den Eindruck, daß sie einer Party eher ausweichen, als sie zu verfolgen.

Die Anzahl der Dämonen ist allerdings begrenzt. Wie bei den Schergen und Söldnern in den Grotten von Gahmos verschwinden in der Wildnis die Dämonen, wenn die Party eine bestimmte Zahl getötet hat. Dann gibt es ein Geräusch, das sich anhört wie beim Sprechen eines Zauberspruchs und das Sichtfenster flackert kurz. Sofort sind alle Dämonen verschwunden und es hüpfen wieder Nymphen und Feen durch die Gegend ... und alle anderen Bewohner natürlich. ;)

Leider wurde ich davon selber überrascht. So kann ich nicht genau sagen, wie viele Dämonen getötet werden müssen. **Ich schätze mal, daß es ungefähr 2000 sein könnten.**

Na ja, das ist halt etwas für Leute, die das Spiel auch wirklich ganz zu Ende spielen wollen und nicht einfach mittendrin aufhören. ;)

Wer das für eine sinnlose Zeitverschwendung hält, darf sich natürlich sofort auf den Weg zu Thardans Schloß machen. Winwood möchte ja auch schnell wieder eine neues Spiel anfangen *gg*.

Außerdem ist Morganna sicher extrem sauer. Nicht nur, daß Thardan sie in ein Kaninchen verwandelt hat. Nein ! Sogar in ein männliches Kaninchen ! Einfach nur grausam ! *schüttelfrost* ;)

Wer aber noch vorhat, mit Morganna etwas zu trainieren, sollte sich mit der Verwandlung von Rabby beeilen. Denn wie Sir Charles im Forum bemerkt hat, verliert Morganna alle Erfahrungspunkte, die sie als Rabby erworben hat.

Attribute erhöhen

Einleitung

Da in diesem Kompendium auch der Alarian-Text von Sir Charles integriert wurde, kam mir die Idee, die anderen Möglichkeiten für die Erhöhung von Attributen ebenfalls zu erwähnen.

Die Reihenfolge wurde nicht ganz ohne Grund gewählt.

Wenn die Partymitglieder erst zum **Jungbrunnen** gehen und dann ihre

Attribute erhöhen durch Gespräche, werden beim **Altar von Alarian** keine Belohnungen verschenkt.

Sinnvoll ist es auch, die Attribute, die beim Altar erhöht werden, nicht sofort in **Gilden** zu maximieren.

Die ein oder andere Erhöhung kann ein Charakter während des Spiels sicher noch erlangen.

Im Kapitel **„Verteilung der Erlaubnisse“** habe ich alle Attribute und magische Sphären etwas näher beleuchtet. Der **„Angriffsreihenfolge“** wurde sogar ein eigener Abschnitt gegönnt.

Da Xajorkith nichts dagegen hatte, konnten seine hilfreichen Auflistungen den **„Stufenanstiege“** und der **„Höchstwerte“** mit aufgenommen werden.

Wie ich nun aber noch die **Reihenfolge der Zaubersprüche** sinnvoll als Querverweis erwähnen kann, weiß ich auch nicht ... huch, schon passiert. *freu* ;)

Wegen der Attribute noch ein Hinweis bezüglich der Rekrutierung von Charakteren aus einer Taverne. Denn es wird bei diesen keine Angleichung der Attribute bezüglich des Levels vorgenommen.

Nimmt eine Party eine Person von der Straße oder aus der Wildnis auf, so wird diese nicht nur dem Level der Party angepaßt, sondern bekommt auch einen Zuschlag auf die Attribute je nach Anzahl der Level-Aufstiege. Bei hohen Charakteren (20 Millionen und mehr Erfahrungspunkten)

können so einige Attribute schon bei der Aufnahme in die Party über 40 oder sogar über 50 liegen.

Diese Anpassung erhalten aber nicht die Partymitglieder, die man aus einer Taverne aufnimmt.

Bei denen werden nur die magischen Sphären entsprechend erhöht.

Sicher ist der Unterschied bei den Attributen am Anfang des Spiels bei kleinen Charakteren nicht so gravierend, aber warum darauf verzichten ? Obwohl sicher die wenigsten noch mit Level 30 neue Partymitglieder aufnehmen werden.

Bei der Erhöhung der Attribute kann man schon am Anfang berücksichtigen, daß die Party im Laufe des Spiels einige Tränke finden wird, die dauerhaft die Werte eines Charakters erhöhen.

Im Schloßverlies (wohl nur im siebten Level) lassen die Gegner nach einem Kampf hin und wieder auch Tränke fallen, die dauerhaft ein Attribut erhöhen. Allerdings hatte bisher jeder Trank nur die Nummer 3, so daß es immer nur eine Erhöhung um einen Punkt bedeutete.

Auch ein „HP plus 1“-Trank wurde schon gefunden.

Die „HP plus“-Tränke sollte man natürlich Partymitgliedern geben, deren Rasse nicht gerade mit Lebenspunkten gesegnet ist. Allen voran natürlich den Morons.

Da auch die magischen Sphären irgendwie zu den Attributen eines Charakters gehören, möchte ich noch einen kleinen Hinweis geben.

Es ist nicht unbedingt sinnvoll, bestimmte Sphären zu maximieren. Denn bei einem Level-Aufstieg werden vom Programm einige Punkte auf die Sphären zufällig verteilt. Leider wird nicht darauf geachtet, welche Sphären schon das Maximum von 253 Punkten erreicht haben.

Wenn so Punkte auf bereits maximierte Sphären verteilt werden, gehen diese dann verloren, denn mehr als 253 Punkte geht nicht.

Der Jungbrunnen



Den Jungbrunnen findet die Party in der Wildnis westlich von von Larvin auf Position 19ost/373nord. Wenn ein Charakter aus dem Brunnen trinkt, wird er um 10 Jahre verjüngt. Sofern dieser das auch will. Denn alle Klassen haben ein spezielles Alter, welches sie nicht unterschreiten. Gerade männliche Partymitglieder wollen selten aus dem Jungbrunnen trinken.

Weibliche Charaktere dagegen haben kein Problem damit, sich teilweise bis auf das Alter von 12 Jahren zu verjüngen. Hier muß man aber aufpassen, da sich dadurch nicht alle Attribute auch erhöhen.

Die Attribute, die durch das Trinken aus dem Brunnen beeinflusst werden, sind Stärke, Ausdauer und Charisma.

- Erhöhung von Charisma :

Beim Jungbrunnen kann ein Charakter sein Charisma maximal bis 44 erhöhen.

Da nach jedem Schluck aus dem Brunnen der Charisma-Wert um 11 Punkte steigt, kann das Maximum nur erreicht werden, wenn der Ausgangswert bei 33 liegt. Sobald ein Partymitglied einen Charisma-Wert von 34 oder mehr hat, gibt es keinen einzigen Punkt mehr dazu.

Falls ein Charakter einen höheren Charisma-Wert erreichen würde als seine Klasse/Rasse erlaubt, wird dann abgerundet.

- Erhöhung von Stärke und Ausdauer :

Diese beiden Werte bilden praktisch ein unzertrennliches Paar.

Für die Erhöhung der Ausdauer gibt es theoretisch keine Obergrenze.

Leider kann Stärke nur bis 34 beim Jungbrunnen erhöht werden.

Also darf hier ein Charakter höchstens einen Stärke-Wert von 23 haben, weil Stärke nach jedem Schluck um 11 Punkte steigt.

Immer wenn der Stärke-Wert erhöht wird, bekommt ein Charakter auch 5 Punkte bei Ausdauer hinzu.

Wie bei Charisma werden die Zahlen auch bei Stärke und Ausdauer abgerundet, falls sie über die durch Rasse/Klasse erlaubten Werte liegen.

Solange ein Charakter nicht jünger wird als 17 Jahre, wird der Wert für Stärke erhöht, falls noch nicht das oben genannte Maximum erreicht ist.

Ab 16 Jahren beginnt der Stärke-Wert zu sinken.

Dabei scheint es für jede Rasse/Klasse-Kombination einen bestimmten Wert zu geben. Der Wert für Charisma kann aber weiterhin steigen. Die Ausdauer bleibt bei unter 17 Jahren aber konstant.

Was aber noch schwerwiegender ist: Auch das Gewicht eines Charakters sinkt mit einem Alter von 16 Jahren oder jünger. Also damit auch seine maximale Tragkraft. Das kann sich im weiteren Spielverlauf nachteilig auswirken, da mit einer geringen Tragkraft gerade schwere Ausrüstungsgegenstände von einem Charakter kaum getragen werden können.

Dem kann man auch nicht dadurch entgegenwirken, indem die Stärke erhöht wird.

Die maximale Tragkraft steigt je nach Klasse und Rasse jeweils bei einem Level-Aufstieg.

Da es meistens nur ein paar hundert Gramm sind, wird es in der Statistik nicht sofort deutlich. Dort werden nur ganze Kilos angezeigt. Der Stärke-Wert hat darauf aber keinen Einfluß.

Attribute erhöhen durch Gespräche

Bei „Fate - Gates of Dawn“ gibt die doch sehr innovative Möglichkeit, durch Gespräche die Attribute der Charaktere zu erhöhen.

Damit die Erfolgsquote eventuell etwas erhöht wird, möchte ich hier ein paar Tipps darlegen, mit denen ich bisher immer guten Erfolg hatte. Eine hundertprozentige Erfolgsquote wird es nie geben, da sicher einige Zufallsfaktoren bei den Gesprächen eine Rolle spielen.

Aber ich habe mittlerweile viele tausend Gespräche geführt, und bisher noch nie dabei die Geduld verloren. So ganz hoffnungslos ist die Angelegenheit also nicht. :)

Wie das Programm entscheidet, ob einem Charakter Hilfe gewährt wird, kann ich sicher nicht sagen. Wie ich es mir vorstelle, beschreibe ich kurz im folgenden und hoffe, damit niemanden zu verwirren. ;) Ich stelle mir es bei den Gesprächen in etwa so vor, daß bei jeder Option eine gewisse Anzahl an Punkten vergeben wird. Deren Anzahl hängt davon ab, welche Antwort ein Gesprächspartner gibt. Wenn ein Partymitglied eine bestimmte Summe zusammen hat, ist der Gesprächspartner bereit, Hilfe zu gewähren. Dabei habe ich den Eindruck, daß man nicht nur bei zu wenig Punkten, sondern auch bei zu vielen Punkten keine Hilfe bekommt.

Die meisten Optionen während eines Gespräches bringen Pluspunkte. So ist es zum Beispiel häufig sinnvoll, jemanden nach seinem Namen zu fragen, auch wenn man den Namen schon nach „Vorstellen“ erfahren hat.

Die Fragen nach „Personen“, „Wesen“ und „Selbst“ sehe ich eher als negativ an. Wobei die Frage nach „Selbst“ bei einzelnen, aufnehmbaren Charakteren sicher nicht eine solch negative Bedeutung hat.

Bei „Personen“ und „Wesen“ ist das schon anders. Auch wenn es relevante Informationen für den Verlauf der Geschichte gibt, mögen es andere anscheinend nicht, danach gefragt zu werden.

Das ist zumindest mein Eindruck.

Denn auf keine anderen Fragen gibt es so häufig die Antwort „Nein!“.

Bei Antworten, die mit „Ich weiß nicht, ...“ anfangen, denke ich, hat man die richtige Punktzahl für „Hilfe“ erreicht.

Dies gilt in gewisser Hinsicht auch für die Antworten mit „Tut mir leid, ...“, aber die sind dann schon fast etwas zu freundlich. Hier kann man ruhig noch eine Frage stellen, um es eventuell weiter nach unten zu korrigieren. Erfolgreiches „Bezaubern“ und „Prahlen“ ist nach meinen gemachten Erfahrungen sehr schädlich und nur fürs Aufnehmen von Partymitgliedern geeignet.

Wer seine Charaktere wirklich bis zum Äußersten ausreizen möchte, muß schon bei der Rekrutierung darauf achten, daß sich die möglichen Werte durch Gespräche jeweils bis 40 überhaupt erhöhen lassen. Denn die Attribute lassen sich teilweise nicht einzeln erhöhen.

Den Charisma-Wert eines Charakters halte ich bei Gesprächen für nicht so wichtig.

Denn selbst eine alte Errin/Hexe mit Charisma 8 hatte nicht unbedingt weniger Erfolg als eine ach so süße Nymphe mit Charisma 40 und großen Kulleraugen. *g*

„Bezaubern“ sollte man nur anwenden, wenn man einen Charakter in die Party aufnehmen möchte. Dafür wird allerdings ein hoher Charisma-Wert dann doch gebraucht. *gg*

Egal wie der Gesprächspartner reagiert, irgendwie scheint er danach nicht mehr bereit zu sein, einem Charakter Hilfe zu gewähren. „Almosen“ sollte man eigentlich nur geben, wenn jemand danach fragt. Ganz selten hat das vor der Frage nach „Hilfe“ funktioniert.

Was in Bezug auf „Lobhudeln“ noch interessant ist, sind die verschiedenen Antworten eines Gesprächspartners. Denn die Sätze „Zuviel der Ehre! Du übertreibst ein bißchen“, „Danke für das Kompliment, aber Du übertreibst“ und „Du machst mich verlegen!“ sind nur ganz am Anfang des Spiels zu hören bzw. sehen. Allerdings wohl nur von Magierklassen.

Aufgeteilt habe ich den Text nach den Attributen, die man mit Gesprächen erhöhen kann.

Die sogenannten „Reset-Fragen“

Gelegentlich will niemand einem Partymitglied helfen. Egal mit welcher Taktik.

Dann versuche ich etwas, was ich für mich „Reset“ genannt habe.

Wenn man also mehrmals hintereinander keine Hilfe bekommen hat, hilft häufig eine Frage nach „Personen“, „Wesen“ oder „Selbst“, bevor bei den beschriebenen Prozeduren nach „Hilfe“ gefragt wird. Denn auf „Selbst“ bekommt man bei Gruppen immer eine eher patzige Antwort, und auch die beiden anderen Fragen werden in der Regel mißmutig beantwortet.

Aber danach habe ich den starken Eindruck, daß dem Charakter deutlich häufiger Hilfe gewährt wird.

Neugenerierung

Wenn eine Stadt wieder mit Bewohner gefüllt werden soll, hilft nur das kurzzeitige Verlassen dieser.
(Oder Speichern und Laden)

Für die Wildnis sind zwei Partys von Vorteil. Durch einen einfachen Partywechsel werden neue Gesprächspartner - oder auch Gegner - generiert. Dies kann man schnell und so oft man will machen, bis die gewünschten „Helfer“ auftauchen.

Eigentlich braucht man sich nicht weit von Larvin entfernen. In der näheren Umgebung wird alles erzeugt, was eine Party benötigt.

Das Wetter spielt auch eine Rolle. Bei Regen trifft die Party häufiger auf Gesindel und schlecht gelaunte Leute. Gerade in den Städten ist bei schönem Wetter mehr los.

In der Wildnis lassen sich selbst Nymphen und Feen nicht vom Regen abschrecken.

Aber strahlender Sonnenschein läßt doch gleich die Laune steigen. :)

Bei denen kann man besonders gut erkennen, daß auch die Tageszeit einen Einfluß auf die Generierung hat. Das Zeitfenster von 8 bis 17 Uhr scheint sogar exakt eingehalten zu werden.

Punkt 17 Uhr verschwand mal eine Fee, die fast direkt vor der Party stand.

- Geschicklichkeit in der Verteidigung :

Diese läßt sich in den Städten (nur Larvin, Larannes und Perdida) von Dieben und Gaunern erhöhen. Als Beruf müssen diese „Dieb“ oder „Taschendieb“ haben. Sonst klappt es nicht.

Die meisten Diebe/Gauner treten wohl in Larannes auf. Da sie häufiger sehr unfreundlich sind, kann man versuchen, im Begegnungsmodus „Späßchen“ mehrmals zu versuchen, um mit ihnen sprechen zu können.

Mir scheint, daß in den Städten zu bestimmten Uhrzeiten die Bewohner immer neu generiert werden. So hatte mir zum Beispiel in Larannes zwischen 7 – 12 Uhr fast jeder Dieb geholfen. Kurz nach 12 Uhr wurden die Bewohner automatisch neu erzeugt. Plötzlich gab es keine Hilfe mehr von denen. Nun allerdings halfen mir viele einzelne Kämpfer, um Geschicklichkeit im Angriff zu erhöhen.

Ob das nun immer so ist, kann ich nicht sagen. Aber wenn etwas zu einem bestimmten Zeitpunkt klappt, sollte die Party so lange wie möglich dabei bleiben.

Um einen Dieb/Gauner dazu zu bewegen, einem Charakter Hilfe zu gewähren, versuche ich ruhig mehr zu reden. Ich fange immer mit Geschwätz -> Vorstellen -> Späßchen -> Lobhudeln an.

Ob Späßchen funktioniert oder nicht, ist meiner Meinung nach nicht wichtig.

Danach „Spinnen“, Fragen nach „Name“, „Gegenständen“ oder „Hinweisen“.

Meistens möchte dann ein Dieb/Gauner einige Piaster für seine Hilfe, aber die bezahlt der Charakter sicher gerne.

Ich persönlich nutze Diebe/Gauner eher selten, da es einerseits doch sehr schwierig ist, Hilfe von ihnen zu bekommen; und andererseits trifft man sie auch nicht so oft an. Es sind zu häufig Einbrecher, Straßenräuber etc. Aber manchmal kann die Party wie oben beschrieben sehr viel dabei Glück haben.

Geschick V läßt sich einzeln bis 40 erhöhen, solange Geschick A bei 39 oder weniger liegt

- Geschicklichkeit im Angriff :

Diese wird erhöht durch Kämpfer, Ritter, Ranger, Abenteurer, Jäger, Gladiator und Krieger bzw. deren weibliche Ebenbilder und der Nahkämpferin in den drei oben erwähnten Städten.

Nur beim Abenteurer und Jäger sollte ein Charakter wie beim Dieb etwas mehr reden.

Wobei ein einzelner, aufnehmbarer Abenteurer meines Wissens nach noch nie Hilfe gewährt hat.

Bei Jägern ist dies möglich, aber auch sehr selten.

Für die anderen Klassen empfehle ich nach dem Anfangs-Schema

Geschwätz -> Vorstellen -> Späßchen -> Lobhudeln:

„Spinnen“ und dann sofort nach „Hilfe“ fragen.

Wenn als Antwort „Ich sehe keinen Grund, Dir zu helfen“ kommt, noch nach „Beruf“ fragen und es wieder versuchen. Wenn dann immer noch die selbe Antwort kommt, dann noch nach dem „Namen“ fragen. Spätestens danach entscheidet es sich.

Wenn man die erwähnten Klassen alleine und direkt vor der Party antrifft (also „aufnehmbar sind), sollte man auf „Spinnen“ verzichten. Ein Ranger und eine Nahkämpferin lassen sich eh nicht aufnehmen, aber bei den anderen Klassen führt zu viel reden wohl eher dazu, daß sie in die Party wollen.

Fehlende Punkte bei Geschick A bekommt ein Charakter relativ einfach zusammen. Dafür gibt es genug Klassen, die auch meistens recht hilfsbereit sind. Tagsüber ist eigentlich dafür die beste Zeit. Sonst trifft die Party zu häufig auf Wächter, und diese wollen der Party nicht helfen.

Geschick A läßt sich einzeln bis 40 erhöhen, solange Geschick V bei 39 oder weniger liegt

- Weisheit :

Hiefür wendet sich die Party an die verschiedenen Magier in den drei Städten.

Die Heilzauberer allerdings heilen nur die Wunden des fragenden Charakters.

Am besten geht man hier wie bei den Dieben/Gaunern vor.

Wenn die Gesprächspartner „aufnehmbar“ sind, ist eigentlich nur der Alchemist relativ einfach dazu zu bewegen, einem Charakter Hilfe zu gewähren. Gerade nachts habe ich den Eindruck, daß doch deutlich weniger Magier bei einer Begegnung direkt vor der Party stehen.

Weisheit läßt sich einzeln bis 40 erhöhen, solange die Intelligenz bei 39 oder weniger liegt

[Manchmal ist es sinnvoller, gleich mit Dryaden, Waldnymphen etc. zu reden. - siehe weiter unten -]

- Geschicklichkeit in der Verteidigung + im Angriff :

Hiefür spricht ein Charakter in der Wildnis mit Jägern, Amazonen oder Kriegerinnen.

Wer nur darauf aus ist, seine Attribute zu erhöhen, sollte sein Glück nicht mit den Jägern versuchen.

Sicher sind diese auch hilfsbereit, aber sie sind selten anzutreffen. Die meisten Gruppen bestehen aus Nomaden und Barbaren. Wenn mal ein Jäger dabei ist, steht er häufig weiter hinten.

Da wäre eine Neugenerierung der Wildnis sinnvoller.

Die Amazonen und Kriegerinnen sind manchmal etwas schwierig. Wie auch bei den Kämpfern in den Städten halte ich wenig reden bzw. fragen für die beste Taktik.

Einzelne Amazonen helfen eher selten. Bei einzelnen Kriegerinnen oder Jägern hat man da schon eher Glück. In der Regel trifft die Party eh immer auf größere Gruppen.

Die beschriebenen Vorgehensweisen wende ich auch in der aufgeführten Reihenfolge an.

Sollte eine der Möglichkeiten von Nummer 2 an aufwärts funktionieren, kann man es meistens bei der nächsten Begegnung wieder mit der ersten Variante versuchen.

Natürlich wieder wie gehabt bei einer Begegnung Geschwätz -> Vorstellen -> Späßchen -> Lobhudeln. Dann:

1. Die harmlose und freundliche Art: Der Charakter fragt einfach nur noch nach dem „Beruf“ und dann gleich „Hilfe“. Häufig funktioniert dies und man kann diese Vorgehensweise bei den folgenden Begegnungen weiter anwenden.

Sicher ist es nur ein persönlicher Eindruck, aber ich habe immer zwischen „Beruf“ und „Name“ gewechselt. Irgendwie schien das häufig Erfolg zu haben. Wenn es nicht klappt:

2. Nach „Lobhudeln“ „Spinnen“ einschieben. Oder sogar direkt nach „Hilfe“ fragen.

Sonst noch radikaler:

3. „Spinnen“ durch „Prahlen“ ersetzen.

Wenn als Reaktion darauf „Du ??? Ha, ha ha! Du bist ein großer Clown, was?“ kommt, kann der Charakter dann nach dem „Beruf“ und „Hilfe“ fragen. Wenn der Gesprächspartner nach dem „Prahlen“ verärgert ist wie „ ... eine wirklich große Person würde das nicht sagen ...“, liegt die Erfolgsaussicht auf Hilfe dann praktisch bei Null.

Wenn der Gesprächspartner aber beeindruckt ist, muß erst eine der drei „Reset-Fragen“ gestellt werden. Dies ist dann einer der Fälle, wo meiner Meinung nach das Partymitglied zu viele Pluspunkte gesammelt hat. Dadurch scheinen die Gesprächspartner irgendwie nicht mehr bereit zu sein, Hilfe zu gewähren. Die „Reset-Fragen“ ziehen sozusagen die überschüssigen Punkte ab.

Mit diesen Taktiken hat es bisher immer gut geklappt. Manchmal 6-7 Mal hintereinander.
Wenn sich die Gesprächspartner aber trotzdem weigern:

4. Dann hilft nur noch eine „Reset-Frage“ direkt nach „Lobhudeln“ und dann gleich nach Hilfe fragen.

Geschick A und Geschick V zusammen lassen sich solange erhöhen, bis eines der Attribute den Wert 40 erreicht hat.

Hier kann man vorher den niedrigeren Wert einzeln erhöhen und angleichen

- Intelligenz + Weisheit :

Für diese Kombination muß ein Charakter mit den verschiedenen Magiern in der Wildnis sprechen. Ausgenommen sind Gralmagier, Nachtmagier, und Waldhexen.

Falls von denen welche auftreten, sind dann auch häufig „normale“ Magier und Banshees schlecht gelaunt und wollen lieber kämpfen. Die Priester heilen nur. Dafür aber alles inklusive Vergiftungen, auch wenn sie nur von Krankheiten sprechen.

Erst der normale Anfang Geschwätz -> Vorstellen -> Späßchen -> Lobhudeln.

Danach frage ich immer nach „Beruf“, „Name“, „Gegenstände“ oder „Hinweise“ und dann nach „Hilfe“.

Meistens wollen Magier etwas Geld. Aber die 200 Piaster für Almosen sind sicher gut investiert.

Eigentlich gibt es selten Probleme, seine Intelligenz und Weisheit zu erhöhen. Dafür sorgt allein schon der Umstand, daß es viele männliche und weibliche Gesprächspartner gibt.

Ein „Reset“ ist nicht so häufig nötig.

Auch gibt es die Möglichkeit in den Katakomben, diese Attribute zu erhöhen. Aber es ist doch recht selten, daß die Party dort einen Magier findet, der Hilfe gewährt. Wenn man dort unten ist, kann man es sicher bei einer Begegnung probieren. Nur für Gespräche extra runter zu laufen lohnt sich nicht.

Intelligenz und Weisheit zusammen lassen sich solange erhöhen, bis eines der beiden Attribute den Wert 40 erreicht hat.

Hier gibt es nur die Möglichkeit, vorher einzeln die Weisheit zu erhöhen

- Charisma + Weisheit + Geschicklichkeit in der Verteidigung :

So viele Attribute auf einmal werden von Dryaden, Waldnymphen, Waldfeen und Pixies erhöht.

(Feen heilen nur den fragenden Charakter) Diese sind auch relativ leicht zu finden.

Zwischen 8 - 17 Uhr westlich von Larvin ist wohl der beste Platz im Startgebiet.

Wenn die Tunnelbahn wieder funktioniert, kann die Party auch zur Fawn Island.

Denn dort sind tagsüber praktisch immer welche anzutreffen.

Gerade bei mehreren Partys gehe ich mit Charakteren, die nicht in der Hauptparty sind, meistens erst dann dort hin, um diese Möglichkeit zu nutzen.

So oft kann ein Partymitglied diese Kombination von Attributen eigentlich eh nicht erhöhen.

Meistens würde dann der Wert für Weisheit zu hoch bzw. höher als der Intelligenz-Wert werden.

Bei diesen Gesprächen versuche ich möglichst wenig zu reden.

Wie immer zuerst Geschwätz -> Vorstellen -> Späßchen -> Lobhudeln.

Gute Erfolge habe ich danach mit Fragen nach „Beruf“ und „Name“, „Almosen“ geben und dann nach „Hilfe“ fragen.

Eventuell kann ein Charakter zusätzlich nach „Hinweisen“ oder „Gegenständen“ fragen.

Das ist eigentlich sehr unverfänglich.

Wie auch bei den anderen Magiern mögen sie „Spinnen“ und „Prahlen“ nicht besonders.

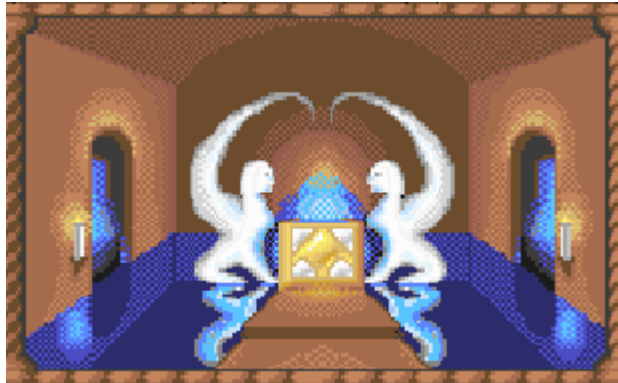
Eine Besonderheit gibt es hier:

Charisma, Weisheit und Geschick V zusammen lassen sich solange erhöhen, bis Charisma oder Weisheit den Wert 40 erreicht haben

Der Wert für Geschick V kann somit auch über 40 erhöht werden. Dafür sollte ein Charakter besser erst auf den [Jungbrunnen](#) verzichten, um einen möglichst geringen Charisma-Wert zu haben.

So kann man zum Beispiel einen Mutanten Barbaren die Werte für Charisma, Weisheit und Geschick V hiermit komplett maximieren. Denn Charisma liegt bei ihm nur bei 35 und die Weisheit bei 30.

Der Altar von Alarian



Den Altar von Alarian findet die Party in den Katakomben Level 6 auf Position 28ost/51nord. Der Weg dort hin ist eigentlich recht einfach, auch wenn der ein oder andere Teleporter erst ausgeschaltet werden muß. Aber für erfahrene Abenteurer sollte es kein Problem sein. Der Eingang zu diesem Teil der Katakomben befindet sich in Larvin auf Position 46ost/1nord („Mulradins Insel“). Die Warnung „Betrete nicht die Gewölbe von Alarian ohne die königliche Erlaubnis“ kann ignoriert werden. Diese Erlaubnis erhält die Party von Tinius, sobald sie Miras Athran erledigt hat. Allerdings kann man die Möglichkeiten des Altars auch schon vorher nutzen. Olaf hat diese Warnung nur am Eingang der Katakomben platziert, damit eine Party nicht zu früh vor den Altar tritt. Denn um dort Belohnungen zu erhalten, müssen die Partymitglieder ein paar Werte in der Kampfstatistik vorweisen. Es sollte halt zu keinen Enttäuschungen kommen. ;)

Diese Belohnungen sind, wie weiter unten zu sehen ist, sehr wertvoll für die Charaktere. Nur die Erlaubnisse für die Erhöhung von Fähigkeiten sind am Anfang des Spiels vielleicht nicht von so großer Bedeutung. Denn leider gibt es im Talkessel nur in Larvin eine brauchbare Gilde („Geschick A +3“). Erst nachdem die Tunnelbahn wieder läuft, können effektivere Gilden besucht werden. Daher habe ich noch die Liste über die [Gilden](#) von Sir Charles in leicht gekürzter Fassung angehängt.

Wenn ein Partymitglied das aller erste Mal vor den Altar tritt, wird er komplett geheilt und seine „Gestorben“-Statistik auf Null gesetzt. Dies ist schon eine sehr sinnvolle Funktion. Denn sobald ein Charakter zu oft gestorben ist, verläßt er die Party. Er gibt aber vorher immer noch eine Warnung von sich, so daß man gegebenenfalls reagieren kann.

Ein Charakter darf ungefähr 15 Mal sterben, bevor er sich beschwert.

Sobald sich aber einer beschwert, springt die „Gestorben“-Statistik um auf „viel zu oft!“. Wenn er nun noch einmal stirbt und wiederbelebt wird, verläßt er die Party. Anscheinend funktioniert der Zauberspruch „Loyalität“ des Klerikers sehr gut. Wie weit man aber das Verlassen der Party dadurch hinauszögern kann, weiß ich auch nicht. Da wäre ein Besuch beim Altar schon ratsam. Zur Not so lange die Leiche mitschleppen.

Hier wäre dann noch der Hinweis angebracht, daß auch Leichen nach einiger Zeit verschwinden bzw. zu Staub zerfallen. Da die Zeitrechnung bei „Fate“ nicht immer ganz einheitlich geschieht, hatte ich bei meinen Versuchen immer leicht unterschiedliche Ergebnisse. Aber 48 Stunden („Fate-Zeit“) sollte eine Leiche schon überstehen ohne den Zauberspruch „Mumie“ des Druiden. In wie weit dieser die Verwesung aufhält, weiß ich nicht. Versteinerte Charaktere zerfallen allerdings nicht zu Staub.

Aber nun weiter mit dem Altar.

Bei jedem weiteren Vortreten wird der Charakter nicht nur geheilt und seine „Gestorben“-Statistik auf Null gesetzt, sondern auch dessen Kampfstatistik überprüft.

Wenn er dort vorgegebene Schwellen erreicht hat, bekommt er einige Belohnungen. Welche dies sind und wie die Werte aus der Kampfstatistik zusammenwirken, soll hier genauer erläutert werden.

Beim Altar von Alarian können die Charaktere in vier Kategorien aufsteigen.

Anlehnend an die vier Klassen in „Dungeon Master“ (jedem Rollenspieler sicher ein Begriff) werden sie als „**Weg des Kämpfers**“, „**Weg des Ninja**“, „**Weg des Zauberers**“ und „**Weg des Priesters**“ bezeichnet.

Jeder Wert aus der Kampfstatistik wirkt sich auf eine der Kategorien aus.

Nur die Anzahl der „normalen“ Treffer geht in alle vier Kategorien ein.

Dabei bedeuten 32 Treffer gleich 1 Punkt in jede Kategorie.

Diese normalen Treffer gibt es praktisch für jeden Treffer, den ein Charakter mit einer Waffe, einem Gegenstand oder einem Angriffs-Zauberspruch erzielt.

„Weg des Kämpfers“

In diese Kategorie gehen die **Direkten Treffer (einfach)** und die **Listen (achtfach !)** ein.

Als Formel ausgedrückt: **[Treffer : 32] + [Direkte Treffer] + [8 * Listen]**

Direkte Treffer gibt es für jeden Gegner, der mit einer Waffe oder einem Griff getötet wurde. Jede List bedeutet ein erfolgreiches „**Hintergehen**“.

Für jede erreichte Erhöhung gibt es als **Belohnung:**

4 Erlaubnisse, 1 Punkt zu Stärke und 3 Punkte für die magische Unverwundbarkeits-Sphäre.

Die Schwellen :

1. Erhöhung : 150 (zum Beispiel mit 19 Listen oder 18 Listen + 192 Treffer oder 146 Direkte Treffer)
2. Erhöhung : 245 (zum Beispiel mit 31 Listen oder 30 Listen + 160 Treffer oder 238 Direkte Treffer)
3. Erhöhung : 387 (zum Beispiel mit 49 Listen oder 48 Listen + 96 Treffer oder 376 Direkte Treffer)
4. Erhöhung : 600 (zum Beispiel mit 75 Listen oder 74 Listen + 256 Treffer oder 582 Direkte Treffer)
5. Erhöhung : 920 (zum Beispiel mit 115 Listen)
6. Erhöhung : 1400 (zum Beispiel mit 175 Listen oder 1358 Direkte Treffer)
7. Erhöhung : 2120
8. Erhöhung : 3200
9. Erhöhung : 4820
10. Erhöhung : 7250
11. Erhöhung : 10895
12. Erhöhung : 16362
13. Erhöhung : 24563
14. Erhöhung : 36864
15. Erhöhung : 55316

Direkte Treffer gibt es am schnellsten mit einer ordentlichen Rundschlagwaffe. Damit sind die ersten Erhöhungen noch recht leicht zu erreichen.

Um beim „Weg des Kämpfers“ allerdings auch höhere Stufen zu erklimmen, sind **Listen** fast unabdingbar. Besonders wenn mehrere Charaktere in dieser Kategorie aufsteigen sollen.

Für erfolgreiches **Hintergehen** muß ein Partymitglied aber schon ausreichend Intelligenz besitzen.

Oder man nutzt den Zauberspruch „Zeit lang“ des Elementars.

Solange die Zeit angehalten ist, kann jeder Charakter jeden Gegner hintergehen.

Das klingt zwar nicht besonders ehrenhaft, aber was der Altar nichts weiß, ... :)

Im späteren Spielverlauf kann die Party dann eigentlich auf das Anhalten der Zeit verzichten.

Allerdings kann mit Hintergehen immer nur ein Gegner erledigt werden (wenn nicht gerade der Zauberspruch „Zweifach“ gesprochen wurde). Man muß also gerade bei großen Monstergruppen schon abwägen, ob es sich die Party erlauben kann, einen Kampf über mehrere Runden zu führen.

„Weg des Ninja“

In diese Kategorie zählen **Schüsse**, **Würfe**, **Diebstähle (vierfach)** und **Verstecken (vierfach)**.

Als Formel ausgedrückt:

[**Treffer : 32**] + [(**Diebstähle + Verstecken**) * 4] + [**Schüsse**] + [**Würfe**]

Wobei Schüsse (mit einem Bogen) und Würfe sich nur in der Kampfstatistik niederschlagen, wenn der getroffene Gegner stirbt. Auch ein Diebstahl („**Berauben**“) muß erfolgreich sein. Dabei braucht ein Charakter keine Münzen erbeuten. Nur der Versuch muß erfolgreich gewesen sein.

„**Verstecken**“ während des Kampfes erklärt sich eigentlich von selbst. Nur ganz am Anfang des Spiels hatte ich mal einen Charakter, der sich nicht erfolgreich verstecken konnte.

Für jede erreichte Erhöhung gibt es als **Belohnung**:

4 Erlaubnisse, 1 Punkt zu Geschicklichkeit im Angriff,

3 Punkte zur Anti-Geschoß- Sphäre und 2 Punkte zur magischen Unverwundbarkeits-Sphäre.

Die Schwellen :

1. Erhöhung : 160 (zum Beispiel mit 40 Verstecken/Diebstähle oder 156 Würfe/Schüsse)
2. Erhöhung : 250 (zum Beispiel mit 63 Verstecken/Diebstähle oder 243 Würfe/Schüsse)
3. Erhöhung : 385 (zum Beispiel mit 97 Verstecken/Diebstähle oder 374 Würfe/Schüsse)
4. Erhöhung : 587 (zum Beispiel mit 147 Verstecken/Diebstähle)
5. Erhöhung : 890
6. Erhöhung : 1345
7. Erhöhung : 2027
8. Erhöhung : 3050
9. Erhöhung : 4585
10. Erhöhung : 6887
11. Erhöhung : 10340
12. Erhöhung : 15520

Der „Weg des Ninja“ ist schon etwas beschwerlich. Die ersten 4 Erhöhungen sollten für die meisten Charakter leicht zu erreichen sein. Danach wird es langsam schwieriger.

Schüsse sind eigentlich nur von Schützen in ausreichender Menge zu erzielen. Da diese Klasse nach einigen Level-Ups immer häufiger während einer Kampfrunde angreifen kann, können so deutlich höhere Werte erzielt werden. Für alle anderen Klassen eignet sich das Bogenschießen eher weniger. Nicht selten verfehlen sie ein Ziel. Später trifft die Party auf Gegner, die fast gar nicht mehr durch Pfeile zu besiegen sind. Gerade gute und effektive Pfeile sind im Talkessel schwer zu bekommen. Dies sind vor allem Todespfeile, die jeder Schütze bei der Aufnahme in die Party besitzt, und die Magierpfeile, die man Vanderlark abnehmen kann. Mehr Informationen über Schützen und Pfeile gibt es im Forums-Thread „[Schützen](#)“.

Werfen ist da schon einfacher. Allerdings benötigt ein Charakter dafür auch eine gute Waffe, die möglichst auch noch zurückkommen sollte. Alle Waffen inklusive Schilde können geworfen werden. Da ich außer den Styxschilden lieber noch eine zweite Waffe meinen Charakteren in die Hand gebe, haben sie meistens genug Wurfmaterial. Man kann ihnen ja auch während der Kampfrunde aus dem Inventar Nachschub besorgen. Gegen viele schwache Gegner reichen am Anfang schon normale Dolche aus. Der Crimstab von Toronar ist am Anfang wohl die beste fliegende Waffe. Bei vielen Waffen steht häufig gar nicht dabei, das sie automatisch zurückkommen. Hauptsächlich bei den vielen Rundschlagwaffen.

Um einen Gegner auch zu treffen, benötigt es wohl ein Mindestmaß an Geschicklichkeit im Angriff. Mit einem Wert von 25 sollte ein Charakter schon konstant genug treffen. Sicher spielt auch der Level eine gewisse Rolle. Gerade wenn die Party auf kleine Gegnergruppen trifft, sollte man doch lieber „Werfen“ anstatt „Zuschlagen“ wählen.

Um auch höhere Stufen beim „Weg des Ninja“ zu schaffen, sind natürlich **Diebstähle** und das **Verstecken** nötig, da sie vierfach zählen. Auch wenn „**Verstecken**“ nur einmal während eines Kampfes genutzt werden kann, ist es immer noch besser, als gar nichts zu tun.

Die Option „Verteidigen“ ist für Fans des Altars natürlich tabu und wird völlig ignoriert. :)

Und um vier Punkte in der Ninja-Kategorie zu bekommen, müßte ein Partymitglied schon viermal erfolgreich Schießen oder Werfen. Wenn ich mal Schützen ausklammere bedeutet das immerhin mindestens auch vier Kampfrunden.

Ein paar Tipps zum „**Berauben**“ gibt es in dem entsprechendem Abschnitt. Eventuell kann man auch hier wieder mit dem Elementar-Zauberspruch „Zeit lang“ und etwas „Wahnsinn“ nachhelfen. Grundsätzlich können die Partymitglieder jeden Gegner berauben. Sicher hat keine Ratte einen müden Piaster bei sich, aber ein erfolgreicher Versuch geht trotzdem in die Kampfstatistik ein. Aber bei viele andere Monster kann man sich schon wundern, was die mit dem Geld denn anfangen wollen.

„Weg des Zauberers“

In diese Kategorie zählen **Magietreffer** und **Griffe (achtfach)**.

Als Formel ausgedrückt:

[Treffer : 32] + [Magietreffer] + [8 * Griffe]

Magietreffer erhält ein Charakter für jeden Gegner, der durch einen Zauberspruch oder durch einen beschworenen Dämon („**Beschwören**“) getötet wurde.

„**Greifen**“ ist immer dann erfolgreich, sofern irgendeine Wirkung erzielt wird. Etwas Schaden reicht völlig aus.

Für jede erreichte Erhöhung gibt es als **Belohnung:**

2 Erlaubnisse, 3 Sprüche (natürlich nicht für Kämpfer-Klassen), 1 Punkt zur Intelligenz, 3 Punkte für Magische Kraft und 2 Punkte auf die Anti-Versteinerungs-Sphäre.

Die Schwellen :

1. Erhöhung : 110 (zum Beispiel mit 14 Griffe oder 13 Griffe + 192 Treffer oder 107 Magietreffer)
2. Erhöhung : 185 (zum Beispiel mit 23 Griffen + 32 Treffer oder 180 Magietreffer)
3. Erhöhung : 297 (zum Beispiel mit 37 Griffe oder 288 Magietreffer)
4. Erhöhung : 465 (zum Beispiel mit 58 Griffen (58 Treffer sind vorhanden !) oder 451 Magietreffer)
5. Erhöhung : 717
6. Erhöhung : 1094
7. Erhöhung : 1660
8. Erhöhung : 2510
9. Erhöhung : 3786
10. Erhöhung : 5550
11. Erhöhung : 8545
12. Erhöhung : 12805
13. Erhöhung : 19305
14. Erhöhung : 28940
15. Erhöhung : 43440
16. Erhöhung : 65250

Wichtiger Hinweis bezüglich der Schwellen beim „Weg des Zauberers“:

Die oben erwähnte Formel ist zwar richtig, aber trotzdem gibt bei den Schwellen Abweichungen, die meiner Meinung nach durch eine fehlerhafte Berechnung des Programms verursacht werden.

Ich vermute, daß Werte, die eigentlich nicht für den „Weg des Zauberers“ zählen, doch irgendwie die Berechnung beeinflussen bzw. besser gesagt stören.

Und nach neuesten Erkenntnissen stören sich die Werte für die Zauberer-Kategorie sogar selber untereinander. Wobei die bisher größten Abweichungen bei -76 Punkten und -36 Punkten lagen.

„Normalerweise“ aber meistens nicht weniger als -20.

Die fehlerhafte Berechnung in der Zauberer-Kategorie führt aber immer dazu, daß ein Charakter weniger Punkte für eine Erhöhung benötigt.

In meinem neuen Spiel hatte ich nun sogar schon eine Abweichung bei der 5. Erhöhung in der Zauberer-Kategorie. Und dies, obwohl meine Sorceress nur magische Treffer gesammelt hatte. Natürlich konnte ich bei den hohen Stufen beim „Weg des Zauberers“ auch nicht ermitteln, welche Abweichung meine Charaktere schon hatten. Je mehr Werte ein Charakter in der Kampfstatistik hat, desto größer werden in der Regel die Abweichungen.

Aber dann hat ein Charakter meistens schon so hohe Stufen beim Altar erreicht, daß es auf vielleicht 80-100 Punkte auch nicht mehr ankommt. Je kleiner die Schwelle, desto genauer sollte der Wert sein. Gerade die ersten 4 Schwellen müßten ganz genau sein.

Besonders bei Klassen wie zum Beispiel Nympe oder Fee, die erst im späteren Verlauf des Spiels Magietreffer erzielen können, treten hier häufiger Abweichungen auf, weil die Kampfstatistik schon mit anderen Werten gefüllt ist bzw. sein sollte. (auch diese Klassen haben ihre Qualitäten ! :)

Um **Magietreffer** zu sammeln, hat fast jede Magierklasse am Anfang einen passenden Zauberspruch. Selbst „Faust“ des Magican oder „Steinregen“ des Sorcerers eignen sich dafür. Sicher ist die „Feuerwand“ des Warlocks eines der effektivsten Sprüche. Damit werden sehr schnell viele Ratten und Schlangen gegrillt. Für die stärkeren Gegner hat der Erzmagier mit „Vergiften“ und besonders mit „Mordhammer“ die passenden Antworten. In der Nähe des Heilbrunnens in der Wildnis braucht man auch nicht kausierig mit den Magiepunkten umgehen.

Keine Magiepunkte, aber ein paar Kristalle benötigt ein Charakter fürs „**Beschwören**“. Zwar steht in dem entsprechenden Kapitel eigentlich alles Wissenswerte, aber für die Magietreffer noch eine kleine Anmerkung. Für jeden Gegner, den der Dämon tötet, gibt es einen Magietreffer. Normale Treffer gibt es für jeden erfolgreichen Griff des Dämons, egal was mit dem Gegner passiert. Seltsamerweise gibt es schon allein für das Beschwören eines Dämonen immer 5 Magietreffer.

„**Greifen**“ ist für Kämpfer-Klassen die einzige Möglichkeit, Punkte für den „Weg des Zauberers“ zu sammeln. Zwar bekommen diese keine neuen Sprüche als Belohnung, aber die restlichen Belohnungen sind die Mühe auf jeden Fall wert.

Schon mit wenigen Griffen können die ersten Erhöhungen erreicht werden. Den Faktor „achtfach“ sollte man wie bei den Listen nicht unterschätzen. Selbst für Kampfzauberer ist Greifen im späteren Verlauf besser, wenn beim Altar höhere Schwellen erreicht werden sollen. Zwar gibt es nach einem „Mordhammer“ gleich die ganzen Erfahrungspunkte, aber die Gegner sind alle tot und die Party muß neue finden. OK, das ist sicher nicht all zu schwer, aber wie gesagt, um schneller auch höhere Schwellen zu erreichen, und das bei mehreren Partymitgliedern, kann man auf Greifen nicht verzichten. Für jeden erfolgreichen Griff gibt es einen normalen Treffer. Wenn ein Gegner mit einem Griff getötet wird, zählt es zusätzlich als Direkter Treffer. **Weitere Informationen gibt es im Kapitel „Greifen“**. Gerade die ersten 5-6 Erhöhungen sind für fast alle Magier leicht zu erreichen. Allein mit den dadurch erzielten neuen Zaubersprüchen hat ein Magier fast zwei neue Klassen gelernt.

„Weg des Priesters“ :

In diese Kategorie zählen **Wirkungstreffer, Gegenstandstreffer und Bezauberungen**.

Als Formel ausgedrückt:

[Treffer : 32] + [Wirkungstreffer] + [Gegenstandstreffer] + [Bezauberungen]

Für jede erreichte Erhöhung gibt es als **Belohnung:**

3 Erlaubnisse, 2 Sprüche (natürlich nicht für Kämpfer-Klassen), 1 Punkt zu Weisheit, 3 Punkte auf die Antimagie-Sphäre und 2 Punkte auf Magische Kraft.

Die Schwellen :

1. Erhöhung : 160 (zum Beispiel mit 160 Wirkungstreffer/Bezauberungen oder 156 Gegenstandstreffer)
2. Erhöhung : 270 (zum Beispiel mit 270 Wirkungstreffer/Bezauberungen oder 262 Gegenstandstreffer)
3. Erhöhung : 435
4. Erhöhung : 682
5. Erhöhung : 1053
6. Erhöhung : 1609
7. Erhöhung : 2443
8. Erhöhung : 3694
9. Erhöhung : 5571
10. Erhöhung : 8386
11. Erhöhung : 12609
12. Erhöhung : 18943
13. Erhöhung : 28444
14. Erhöhung : 42696

So, dann versuche ich mal alles aufzuzählen,
wie man Punkte für den „Weg des Priesters“ bekommen kann.

Wirkungstreffer können auf vielfältige Weise gesammelt werden. Die beste Möglichkeit sind **Wirkungszaubersprüche**, die dem Gegner weder Schaden zufügen noch ihn in irgendeiner Form außer Gefecht setzen. Also wie die „Ruhe“-Zaubersprüche von Fee, Nymphe und Druiden. Auch „Schwächen“ der Hexe und „Wehrlos“ der Banshee erfüllen diese Voraussetzungen. Wobei „Verblöden“ des Erzmagiers in Bezug auf Reichweite und benötigte Magiepunkte sicher der beste Spruch ist. **Alle diese und ähnliche Zaubersprüche ergeben zwei Wirkungstreffer.** Damit kann ein Charakter in extrem kurzer Zeit eine Unmenge an Wirkungstreffern sammeln. Wie beschrieben in diesem **Tipp**. Am Anfang des Spiels eignet sich dafür auch gut die Gegnergruppe beim Lich's Inn. Diese besteht aus 21 Gegnern. Zaubersprüche mit Wirkung und Schaden wie „Schleim“ des Mönchs oder „Schwächen“ der Walküre ergeben **einen Wirkungstreffer pro Gegner.**

Wenn der Schaden dabei ausreicht, um den Gegner zu töten, gibt es zusätzlich einen Magietreffer. Hierfür eignet sich sehr gut der kleine „Wahnsinn“ der Banshee und der heftige „Wahnschlag“ des Meistermagiers.

Zaubersprüche, die den Gegner (auch nur zeitweilig) außer Gefecht setzen wie „Jucken“ des Alchemisten oder „Ohnmacht“ des Druiden zählen einen Wirkungstreffer pro Gegner.

< Interessant sind diese Zaubersprüche auch für das Beenden eines Kampfes. So sind ohnmächtige Gegner zum Beispiel leicht zu „Hintergehen“. Da diese Zaubersprüche häufig gerade mal eine Kampfunde lang ihre Wirkung aufrecht erhalten, kann man, wenn das Leben der Party am seidenen Faden hängt, lieber nach der Runde „Aufhören“ wählen. Gegner, die sich kratzen, können das nicht verhindern. ;) >

Vom Namen her zwar verheißungsvoll, aber leider ergeben die „Vergiften“-Zaubersprüche des Erzmagiers und Wizards keine Wirkungstreffer.

Mit „Brüllen“ kann ein Charakter auch **Wirkungstreffer** sammeln. Dafür muß er aber einen Gegner mit Brüllen töten. Wenn dieser nur verängstigt wird, gibt es nur einen normalen Treffer.

Auch mit „Ärgern“ werden **Wirkungstreffer** erzielt.

Mit „Beschwören“ kann man keine Wirkungstreffer sammeln, egal was der Dämon auch verursacht.

Einen Gegenstandstreffer gibt es für jeden Gegner, der mit Hilfe eines Gegenstandes getötet wird.

Für alle schwachen Gegner mag ich am Anfang besonders die Kriegs-Pfeifen. Für ein paar Piaster in Larones zu bekommen. Der ultimative Gegenstand ist wohl der Jaggalak. Er macht viel Schaden, richtet sich gegen alle Gegner und ist praktisch unkaputtbar. In den Grotten von Gahmos gibt es den perfekten Ort für den Jaggalak: die **Halle der Frösche**. Er hat eine Reichweite von immerhin 14 Metern. Für Informationen bezüglich „Bezaubern“ siehe entsprechendes Kapitel.

Verteilung der Erlaubnisse

Nun haben sich die Charaktere durch viele Level-Ups und umfangreiches Training für den [Altar von Alarian](#) Unmengen an Erlaubnissen erarbeitet. Nur was soll man damit machen ? Wie sollen diese am besten verteilt werden ? In diesem Abschnitt möchte ich diesen Fragen ein wenig nachgehen. Ein ganz klare Antwort kann es dabei nicht geben. Jeder bevorzugt eine etwas andere Spielweise. Wenn es etwas offensiver sein soll, dann werden einige Attribute erhöht. Wenn es etwas defensiver sein soll, dann werden einige magischen Sphären erhöht. Und es kann natürlich auch ein Mix aus beidem sein. Nur sollte man nicht gleich alle seine Lieblingsattribute auf Maximum erhöhen. Es gibt ja den hier hin und wieder erwähnten Altar von Alarian. ;) Bei jedem Wert habe ich noch die Gilde erwähnt, die die meisten Punkte für eine Erlaubnis gewährt bzw. wo die einzige überhaupt zu finden ist. Die Zahlen hinter dem Städtenamen in Klammern geben die Koordinaten an (Ost/Nord). Die Attribute habe ich noch mit Sternchen (0-4) je nach Wichtigkeit bewertet.

Attribute

Stärke : ** Gilde: Katloch (8/36), 3-8 Uhr, +3

Sie definiert zusammen mit der Waffe (**WaffenKlasse**) den Schaden, den ein Charakter mit einer Waffe verursacht (Zuschlagen, Werfen und Bogenschießen). Auf das Gewicht, was ein Charakter tragen kann, hat sie keinen Einfluß. Diesen Wert zu erhöhen lohnt sich eigentlich nur für Kämpfer.

Die „Basis“ der „Max. Last“ eines Charakters wird durch sein Eigengewicht bestimmt. Hier sollte man am Anfang des Spiels beim Aufnehmen neuer Partymitglieder genau drauf achten. Auch beim Trinken aus dem [Jungbrunnen](#) kann sich das Eigengewicht drastisch verringern, wodurch ein Charakter fast gar nichts mehr tragen kann. Selbst weibliche Magier sollten ein Eigengewicht von gut 30 kg haben. Sonst wird es im weiteren Spielverlauf schwierig, selbst die leichteste Ausrüstung zu tragen.

Eine Auflistung der ungefähren Prozentzahlen der „Basiswerte“ war an dieser Stelle geplant. Aber die beim Rekrutieren von einigen Partymitgliedern ermittelten Werten waren einfach nicht eindeutig genug. Spätestens als ich zwei Priesterinnen Moron aufgenommen hatte. Die eine konnte 75% ihres Gewichtes tragen, die andere nur 51 %. Da scheinen wieder ein paar zufallsbedingte Faktoren eine Rolle zu spielen. Grundsätzlich kann man aber sagen, daß die meisten Charaktere anfangs 75% ihres Gewichtes tragen können. Manchmal sind es dann sogar fast 100%, in anderen Fällen nur knapp 50%. Allgemein haben natürlich männliche Charaktere ein höheres Gewicht als weibliche.

Im weiteren Verlauf des Spiels bestimmt meiner Meinung nach dann die Klasse und wohl auch die Rasse, wie viel Gewicht ein Charakter pro Levelanstieg dazu bekommt.

Bei Nymphen und Feen zum Beispiel sind es sicher nur 100 bis 200 g.

Bei Barbaren kann es schon mal ein ganzes Kilo sein.

Bisher hatte ich aber noch nie größere Probleme mit Übergewicht in meinen Partys.

Regelmäßiges Ausmisten half meistens, so daß ein Charakter alles tragen konnte.

Gerade wenn es nach Kämpfen keine Piaster gibt, sondern so nützliche Gegenstände wie Lampen und Schwere Kiste. Auch Edelsteine und Diamanten sammeln sich schnell in rauen Mengen an.

Zu bedenken ist auch, daß die Berechnung des Gesamtgewichts nicht ganz eindeutig ist.

Die Angabe, wie viel ein Gegenstand wiegt, ist nicht immer ganz korrekt. Dies hängt wahrscheinlich damit zusammen, daß das Spiel zuerst in Englisch programmiert wurde und die Umstellung von „ounce“ und „pound“ auf „Gramm“ und „Kilogramm“ nicht ganz fehlerfrei war.

Ich habe mich auch etwas genauer mit dem verursachten Schaden und der Schadensberechnung allgemein beschäftigt.

[Alles bezüglich des Schadens und der Effektivität von Zaubersprüchen steht im Abschnitt über die magische Kraft]

Dafür habe ich bei Winwood stetig erst die Stärke, und später auch die Geschicklichkeitswerte erhöht. Dann habe ich mir mit 2 unterschiedlichen Waffen [Stock (WK 1) und Dolch (WK 3)] und bloßen Fäusten den Schaden angeschaut, den Winwood verursacht. Als Sparingspartner diente die Gruppe mit den 8 Blutkrieger (der Archat wurde anfangs sofort erledigt :) in den Katakomben Level 6 auf Position 14ost/43nord.

Als Winwood dann bei 60 Stärke angekommen war, hatte sich der durchschnittliche Schaden auch merklich erhöht. Wobei sich der Schaden mit bloßen Fäusten am geringsten veränderte und mit dem Dolch am meisten. Ich denke, daß die Waffenklasse mit der Stärke deutlicher zusammenwirkt. Somit kann man beim Dolch überhaupt „richtig“ erkennen, daß der Schaden kontinuierlich steigt.

Stärke	40	50	60
Fäuste	44,3	44,28	50,99
Stock (WK 1)	71,26	73,34	92,62
Dolch (WK 3)	120,8	142,6	160,29

Bemerken möchte ich auch, daß ich nicht unendlich viele Testreihen durchgeführt habe, sonder meistens nur 1 bis 2. Denn das war schon ziemlich anstrengend. Alle Kämpfe mit Klick-Pausen zu führen, um sich die Werte zu notieren, wird schnell sehr nervtötend. Wenn nach 2 Versuchen die Werte fast gleich waren, habe ich es auch dabei belassen.

Denn noch etwas anderes störte: **die Schadensberechnung bei Fate.**

Vor recht langer Zeit wurde im Forum kurz mal darüber diskutiert, ob die Gegner festgeschriebene Lebenspunkte haben. Tja, das haben sie leider nicht in dem Sinne, wie es eigentlich sein sollte bzw. wird der verursachte Schaden nicht addiert oder zumindest nicht richtig.

Denn als Winwood mit bloßen Fäusten auf die Blutkrieger einschlug, brauchte er nicht nur viel mehr Treffer, sondern auch viel mehr Schaden. Mit einem Dolch später erledigte er bei jedem Treffer einen Blutkrieger (nein, es waren keine kritischen Treffer ;).

Als Beispiel hier Werte mit Stärke 60 aus der obigen Tabelle: Mit bloßen Fäuste traf Winwood die Blutkrieger 79 Mal und verursachte einen Schaden von insgesamt 4028, bis alle das Zeitliche gesegnet hatten. Mit dem Stock prügelte er nur 21 Mal auf die Gegner ein. Dabei entstand ein Schaden von 1945. Da Winwood mit jedem Dolchstoß einen Krieger erledigte, habe ich mehrere Gruppen erledigt. Wenn man den Durchschnittswert von 160,29 nimmt, war das ein Gesamtschaden von gut 1282.

Die Lebenspunkte von einem Blutkrieger würde ich bei etwa 120 festlegen. Wenn ein Schlag mehr Schaden verursachte als diese 120, war der Blutkrieger hinüber.

Daß der Schaden nicht addiert wird, konnte man immer schön beim letzten Blutkrieger sehen. Auf einen schlug Winwood 8 Mal ein, bis dieser endlich liegen blieb ($46+62+50+51+59+39+61+71=439$). Und ich glaube nicht, daß die Gegner eine so schnelle Heilungsrate besitzen.

Die Geschicklichkeitswerte habe ich dann auch noch erhöht und festgestellt, daß der Schaden dadurch ebenfalls steigt. Zwar nicht ganz so deutlich und kontinuierlich, aber immerhin meßbar.

Ausdauer : * Gilde: Mernoc (35/44), 0-1 Uhr, +2

Wie schnell ein Charakter müde wird oder sich seine Lebenspunkte regenerieren ist eigentlich nicht ganz so wichtig. Dafür gibt es unter anderem Klee- und Eichenblätter, Heiltränke und eine große Auswahl entsprechender Zaubersprüche.

Zu den **Eichenblättern** möchte ich noch anmerken, daß man sie jederzeit benutzen kann und nicht warten muß, bis einige Charaktere verwundet sind. Denn auch wenn ein Partymitglied die volle Anzahl an Lebenspunkten hat, bekommt er trotzdem dauerhaft die 3 Lebenspunkte durch das Eichenblatt. Wenn man sogar etwas Geld am Anfang übrig hat, kann man durchaus welche kaufen und der Party einen ordentlichen Schub an Lebenspunkten verpassen. Nur nach einem „Heile AP“ vom Meister verschwinden die zusätzlichen Lebenspunkte. Die Erhöhung des Verteidigungsgeschicks sieht man im Balken für die Verteidigungsklasse. Selbst nach einiger Spieldauer wurde der Wert bisher noch nicht wieder zurückgesetzt.

Bei der Regeneration zeigen sich die Formeln/Folgen von Olaf mal wieder in Höchstform. ;)

Ich habe mir mal eine Kriegerin/Mensch und einen Barbaren/Gigant geschnappt und etwas getestet. Die Regeneration der Lebenspunkte ist nicht Rassenabhängig, geht aber auch erst richtig ab einem Ausdauerwert von 40 los. Aber anfangs eher recht chaotisch. Mal bekommt ein Charakter nach 6 Sekunden einen Lebenspunkt, dann erst nach 60 Sekunden (Spitzenwert war 102 Sekunden). Je höher der Ausdauerwert aber wird, desto niedriger und konstanter werden die Abstände. Schneller als 6 Sekunden geht es aber wohl nicht.

Interessant war dann bei Ausdauer = 99 beim Barbaren, daß es nicht nur wie erwartet mehr 6-Sekundenintervalle gab, sondern die anderen Intervalle immer Vielfache von 6 waren (maximal 30). Ähnlich wie bei der Regeneration von Magiepunkten durch Weisheit muß natürlich auch berücksichtigt werden, daß die Zeit nicht immer ganz gleichmäßig bei Fate abläuft. Da das Programm im Hintergrund auch eine Menge zu tun hat, können dadurch sicher auch Schwankungen auftreten.

Geschicklichkeit im Angriff : **** Gilde: Larvin (21/47), 6-18 Uhr, +3

Wichtig natürlich für alle Kämpfer, damit diese nicht zu viele Löcher in die Luft schlagen.

Aber auch unersetzlich für alle anderen Klassen. Je höher der Wert, desto eher kommt ein Charakter im Kampf an die Reihe. Innerhalb der Gruppe und in Bezug auf die Gegner. - siehe „Angriffsreihenfolge“

Geschicklichkeit in der Verteidigung : **** Gilde: Pirate Rock (34/44), immer geöffnet, +2

Dieser Wert ist für offensive wie natürlich auch für defensive Spielweisen sehr gut geeignet.

Wenn die Charaktere so geschickt sind, daß sie von den Gegnern gar nicht mehr getroffen werden, sind Kämpfe mit mehr Ruhe zu genießen.

Für die Reihenfolge im Kampf wird die Geschicklichkeit in der Verteidigung genauso gewichtet wie die im Angriff.

Sobald die Tunnelbahn wieder läuft, geht es mit meinen Charakteren gleich nach Pirate Rock, um diesen Wert zu maximieren. Denn außer ein paar Tränken gibt es dafür eh keine Möglichkeit.

Intelligenz : *** Gilde: Cassida (19/14), 15-4 Uhr, +2

Die Intelligenz hat praktisch keinerlei Bedeutung für die Magierklassen. Die Wirksamkeit der Zaubersprüche hängt nur von der magischen Kraft ab (siehe weiter unten). Nur beim „**Beschwören**“ wird Intelligenz benötigt. Fürs „**Hintergehen**“ ist dieses Attribut der entscheidende Faktor.

Auch glaube ich, daß ein Charakter mit genügend Intelligenz nicht mehr so leicht beklaut werden kann. Für die Meisterdiebe in Fainvil zum Beispiel wird verständlicher Weise mehr benötigt als bei einem Gauner in Larones. Auch der Erfolg beim „Ärgern“ wird wohl durch die Intelligenz beeinflusst.

Weisheit : ** Gilde: Cassida (17/35), 21-4 Uhr, +2

Sie bestimmt vor allem, wie schnell sich die Magiepunkte eines Charakters regenerieren. Sicher kann das mal hilfreich in ein paar Situationen sein. Aber in der Regel sind genügend Heilbrunnen im Spiel verteilt. Und ohne ein paar Regenerationstränke geht natürlich kein Zauberer aus dem Haus der etwas auf sich hält.

Natürlich wollte ich aber trotzdem wissen, wie sich die Weisheit auf die Regeneration der Magiepunkte auswirkt. Ab einem Wert von 60 kann man schon von einer beschleunigten Regeneration sprechen. Wie bei der Ausdauer werden die Zeitintervalle mit Erhöhung der Weisheit immer geringer und konstanter. Bei 90 oder mehr lag dann das größte Zeitintervall bei 12 Sekunden. In welchem Maße die Weisheit wie in der Anleitung beschriebenen Eigenschaften wie Konzentrationsvermögen, sprachliches Geschick etc. beeinflusst, kann ich nicht sagen.

Charisma : * Gilde: Cassida (45/24), 20-2 Uhr, +2

Dies ist wirklich nur für Nymphen interessant wenn es ums „Küssen“ geht. Selbst Charaktere mit geringem Charme haben keine Probleme, bei Gesprächen oder in Tavernen neue Mitglieder zu werben.

Erfahrung : ****

Da es in der Anleitung aufgeführt ist, natürlich dann auch hier zu finden. :)
Leider kann man keine Erlaubnisse darauf verwenden.
Wahrscheinlich der wichtigste Wert eines Charakters. Er bestimmt die Erfolgsaussichten von praktisch jeder Aktion eines Charakters. Mit genügend Erfahrungspunkten kann ein Partymitglied geringe Werten bei den Attributen irgendwann ausgleichen. Gut zu sehen zum Beispiel beim „Hintergehen“.

Magische Sphären

Jeder Charakter wird von einer Reihe magischer Sphären umgeben, die ihn bei seinen Aktionen schützen bzw. unterstützen.

Noch mehr als bei den Attributen gilt, daß es nicht nötig ist, bestimmte Sphären zu maximieren. Einige werden durch den „Altar von Alarian“ erhöht und bei jedem Level-Up werden ein paar Punkte auf die Sphären zufällig verteilt. Es können mal 6 Punkte sein, mal aber auch nur die Hälfte.

Die Verteilung der Sternchen richtet sich danach, wie sinnvoll und effektiv eine Sphäre ist.

Magische Kraft : **** Gilde: Cassida (12/25), 22-2 Uhr, +3

Diese magische Sphäre bestimmt die Durchschlagskraft der Zaubersprüche, beeinflusst die Größe der Dämonen beim „Beschwören“ und erhöht die Erfolgsaussichten beim „Greifen“.

Wobei die Durchschlagskraft auch von der magischen Kraft des Zauberspruchs selbst abhängt.

Ich gehe stark davon aus, daß sich beide Werte für die magische Kraft addieren.

Für Kämpfer allerdings würde ich nur 2 Sternchen vergeben, da die magische Kraft nur fürs Greifen benötigt wird und somit keine ganz so große Bedeutung hat. Immerhin ist Greifen aber die einzige Möglichkeit für Kämpfer, im „Weg des Zauberers“ voran zu kommen.

Da ich mich neben dem Schaden durch rohe Gewalt auch der magische Schaden der Zaubersprüche interessiert hat, habe ich einige Versuche diesbezüglich unternommen.

Und überraschender Weise kann ich vermelden:

Man kann den Schaden, den Zaubersprüche verursachen, nicht beeinflussen.

Mit Erhöhung der magischen Kraft, Intelligenz und Weisheit nimmt der Schaden nicht zu. Da bin ich mir sehr sicher, da ich für keinen anderen Aspekt im Kompendium wohl so viel getestet wie hierfür. Ich habe mich hauptsächlich auf den „Feuerball“ (50-180 Schaden) der Hexe und das „Geistfeuer“ (12-140 Schaden) des Warlocks konzentriert, da diese Sprüche vom Schaden her einen großen Radius haben, ohne sofort alle Gegner zu töten. Das „Geistfeuer“ habe ich allerdings jeweils nur einmal auf eine Gegnergruppe losgelassen. Wer weiß schon, wie sich die Resistenzen der Gegner bei „wahnsinnig“ verändern.

Wobei die Angaben in der Anleitung mit der Realität nicht ganz übereinstimmen.

Die maximalen Werte habe ich nie erreicht. Dafür aber die minimalen häufig unterschritten. Regelmäßig machten Feuerbälle weniger als 50 Schaden. Ein paar Mal waren es sogar nur 28 Schadenspunkte. Beim Testen wurden somit nicht einmal die Durchschnittswerte erreicht. Beim „Geistfeuer“ wären es eigentlich 76 und beim „Feuerball“ 115.

OK, sicher fällt in dem Zusammenhang auch der Begriff „Feuerresistenz“. Aber ich bin nicht einmal überzeugt, daß Gegner so etwas haben. Denn die „Feuerwand“ habe ich bei alle möglichen Gegnerarten ausprobiert. So gab es zum Beispiel bei einer Runde „Feuerwand“ gegen Grecs im Schloßverlies einen höheren Durchschnittswert (92,54) als bei Dieben (83,68). Und daß Diebe und ähnliche Gruppen einen besseren Feuerschutz haben als Gegner im Schloßverlies wage ich zu bezweifeln.

Die beiden angegebenen Durchschnittswerte sind auch ungefähr das Maximum bzw. Minimum, was der Spruch „Feuerwand“ leisten kann.

Ich möchte hier auch nicht zu viele Zahlen und Tabellen aufführen. Aber beim schrittweisen Erhöhen der Attribute wurde nie eine Tendenz ersichtlich, daß sich der Schaden erhöht.

Zum Beispiel beim „Geistfeuer“: Eine Druidin (Intelligenz 31, Weisheit 37, magische Kraft 36) schaffte gegen 155 Steinmonster einen Durchschnittsschaden von 61,15. Gegen die gleichen Monster gab es mit Intelligenz und Weisheit bei jeweils 99 und einer magischen Kraft von 253 einen durchschnittlichen Schaden von 58,66.

Zusätzlich habe ich dann noch mit meinen größeren Partymitgliedern aus einem älteren Spiel etwas gezaubert, damit ich auch den Level eines Charakters ausschließen kann.

Anti Versteinern : * Gilde: Cassida (33/30), 23-2 Uhr, +2

Bewahrt einen Charakter so gut es geht davor, versteinert zu werden. Allerdings nicht immer ganz effektiv. Ein paar Erlaubnisse kann man sicher investieren. Aber in der Regel gibt es durch Level-Ups genug Zusatzpunkte. Wenn ein Charakter von mir nicht mehr weiß wo hin mit seinen Erlaubnissen, erhöhe ich durchaus den Wert mal auf ungefähr 100. Aber selbst dann kann es immer noch passieren, daß ein Partymitglied versteinert wird.

Anti Feuer : **** Gilde: Katloch (52/9), 0-4 Uhr, +8

Im Laufe des Spiels wird die Party immer wieder Gegner treffen, die den Charakteren ordentlich einheizen. In den Grotten von Gahmos gibt es nur einen kleinen Vorgeschmack.

Nicht umsonst gibt es einen Thread im Forum „Hilfe ! Bog Ingrols !!! :)“

Mit einem Wert von 150 bricht einem Charakter nicht gleich der Schweiß aus.

Antimagie : *** Gilde: Cassida (23/19), 19-4 Uhr, +3

Schützt einen Charakter vor feindlichen Zaubersprüchen. Leider befindet sich die Gilde außerhalb des Talkessels. Denn eigentlich wäre Antimagie gerade zu Beginn des Spiels wichtig. Später hat sie sich durch Level-Ups selbst erhöht, was in den meisten Fällen völlig ausreicht.

Anti Kritisch : * Gilde: Cassida (29/39), 20-6 Uhr, +3

Verhält sich ähnlich wie mit der Anti-Versteinerungssphäre. Sicher werden der ein oder anderer kritische Treffer verhindert. Aber hundertprozentigen Schutz gibt es wohl nicht.

Ich selber habe sie meistens auf 100 gebracht. Ob ein Charakter mit 253 Punkten keine kritischen Treffer mehr kassiert, kann ich nicht sagen. Dafür waren mir die Erlaubnisse immer zu schade.

Anti Geschoß : * Gilde: Cassida (43/36), 22-4 Uhr, +2

Diese Sphäre ist höchstens bei Begegnungen mit Zyklopen und Konsorten hilfreich.

So oft wird die Party dann doch nicht beworfen oder beschossen.

Ich denke mal, daß mit Geschicklichkeit in der Verteidigung und einem entsprechenden Level ein Charakter eh weniger getroffen wird.

Magisches Auge : Gilde: Pirate Rock (28/29), immer geöffnet, +6

Wäre nur am Anfang hilfreich (Gilde ist dann eh nicht erreichbar), um Fallen zu entdecken. Nach ein paar Level-Ups und eventuell etwas Intelligenz braucht ein Charakter kein erhöhtes magisches Auge mehr. Alle Fallen scheinen im Spiel eh den gleichen „Schwierigkeitsgrad“ zu haben. Eine Falle in den Katakomben ist genauso leicht zu entdecken wie in den Grotten.

Magische Unverwundbarkeit : **** Gilde: Katloch (26/2), 12-17 Uhr, +6

Die „Allrounder – Sphäre“. Sie vermindert ganz schlicht den Schaden, den ein Charakter erhält. Diese Eigenschaft ist mir sehr sympathisch. ;)

Anti Gift, Anti Infekt, Anti Charme : Anti Gift - Gilde: Fainvil (14/30), immer geöffnet, +2
Anti Infekt - Gilde: Perdida (42/33), immer geöffnet, +4
Anti Charme - Gilde: Cassida (18/1), 22-8 Uhr, +3

Gelinde gesagt: Diese Sphären sind einfach nur nutzlos.

Noch nie hat ein Gegner versucht, einen Charakter zu bezaubern.

Und egal wie hoch die Werte für die Sphären Anti Gift/Infekt sind, werden Partymitglieder trotzdem vergiftet oder krank durch gegnerische Angriffe (Stichwort Agyssium ;).

„Lustiger“ Weise macht den Charakteren der Zustand „Vergiftet“ oder „Krank“ wenig aus.

Nur ganz am Anfang des Spiels, wenn die Partymitglieder noch einen geringen Level haben (unter 10) kann man beobachten, daß sich die Lebenspunkte verringern.

Mit höherem Level und gleicher Ausdauer bleiben die Lebenspunkte trotz Vergiftung/Krankheit konstant, regenerieren sich aber wie auch die Magiepunkte nicht mehr.

Was mir bisher nur einmal passiert ist: Eine Nymphe, die die ganze Zeit in der Zweitparty herumstand, war plötzlich krank. Leider konnte ich das nicht wiederholen.

Grundsätzlich verlieren Partymitglieder aber Lebenspunkte, wenn sie keine Ausrüstung tragen.

Dies ist allerdings auch wieder fast nur zu Beginn des Spiels der Fall. Besonders, da kaum ein Charakter über einen hohen Ausdauerwert verfügt, wodurch dem Verlust entgegengewirkt wird.

Gerade wenn man anfangs eine Nymphe aufgenommen hat könnte es etwas heikel werden, da diese ja splitternackt durch die Gegend hüpfen.

Angriffsreihenfolge

In der ersten Version des Kompendiums hatte ich ja schon etwas zum Fördern eines Charakters geschrieben. Da auch im Forum immer wieder die Frage nach der Angriffsreihenfolge aufgetaucht ist, habe ich mich mal etwas näher damit beschäftigt. Das Kapitel zum Fördern eines Charakters habe ich daher hierhin transferiert bzw. umgeschrieben und ergänzt. Die Erkenntnisse von früher wurden aber durchweg bestätigt, auch wenn sie damals mehr auf Beobachtung als auf nackten Zahlen beruhten. Möglich gemacht hat dies der nette Herr Vanderlark. Dieser „spezielle“ Charakter ist im ersten Level der Katakomben zu finden. Das Gute an ihm ist, daß man ihn so oft aufnehmen kann wie man will bzw. kann. Er hat immer die gleiche Anzahl an Erfahrungspunkten und fast identische Attribute. Da die magischen Sphären eh unberücksichtigt blieben, mußte ich halt nur ein paar Erlaubnisse für alle Vanderlarks besorgen, damit die kleinen Unterschiede ausgeglichen werden konnten. Somit hatte ich die ideale Testgruppe.

< Kurze Anmerkung: Was auch hier wieder deutlich zu Tage kam war die Tatsache, daß „schwache“ Charaktere bevorzugt von den Gegnern angegriffen wurden. In den Partys gab es eine gute Mischung verschiedener Rassen. Aber vor allem die Morons bekamen dauernd eins auf die Mütze, obwohl sie die gleichen Werte bei den Attributen hatten wie zum Beispiel Errins. In der Anleitung heißt es: „Morons sind fast ihr ganzen Leben damit beschäftigt, sich weiterzubilden“. Kein Wunder, daß die dauernd getroffen werden, wenn die auch während des Kampfes lesen. :) Aber auch „schwächere“ Klassen wie die Nympe werden gerne als erstes von den Gegnern getroffen.>

Marina ist dann mit sechs Vanderlarks losgezogen, da diese ja nichts machen durften, damit auch schön die Anzahl der Erfahrungspunkte gleich blieb.

Geachtet habe ich hauptsächlich auf die Reihenfolge innerhalb der Party, welche aber auch nur in der ersten Kampfrunde beeinflussbar ist.

Danach wird das dem Zufall überlassen. Aber die erste Runde ist eh die wichtigste.

Nur wäre es schon etwas mühselig gewesen, auch noch die Zahl der Wölfe und Ratten zu zählen, die bei einem Kampf vor einem jeweiligen Charakter an der Reihe waren. Das habe ich dann lieber nach Gefühl beurteilt.

Dieses sagt aber klar aus:

Je früher ein Charakter innerhalb der Party an der Reihe ist, desto weniger bis gar keine Gegner kommen vor diesem an die Reihe.

Manchmal reicht dann auch schon ein einziger Charakter aus, der immer sehr früh an der Reihe ist. Wenn zum Beispiel ein Magier anfangs nur einen kleinen „Wahnsinn“ der Banshee spricht, kann dadurch schon die unangenehmste Gegnergruppe praktisch ausgeschaltet werden.

Um die Reihenfolge innerhalb der Party zu beeinflussen, kann man anfangs die Werte für Geschicklichkeit erst von den Charakteren erhöhen, die gefördert werden sollen. Später kann die Reihenfolge auch durch Übergewicht manipuliert werden. Ein Charakter wird einfach mit Ausrüstungsgegenständen überladen, und kommt so eigentlich immer als Letzter an die Reihe.

Bei den sehr starken Gegnern zum Beispiel im Schloßverlies ist es wohl unmöglich, daß ein Partymitglied immer als Erster an der Reihe ist vor einem Gegner, egal wie hoch seine Attribute und Erfahrungspunkte sind.

Ich behandle die Faktoren für die Angriffsreihenfolge nach Wichtigkeit.

Dabei ist bei allen gut zu erkennen, daß je größer der jeweilige Wert wird, desto konstanter kommt ein Partymitglied früher an die Reihe.

Ich habe die Attribute immer soweit erhöht, bis ein Charakter „immer“ als erstes an der Reihe war.

Wobei „immer“ hier ungefähr 40-50 Mal hintereinander bedeutet.

Irgendwann war auch meine Geduld aufgebraucht. :)

Eine Abhängigkeit von der Rasse konnte ich nicht feststellen. Zwar gab es hier und da Abweichungen, aber sah es erst so aus, daß Laurins oder Errins mit einem geringeren Wert häufiger an der Reihe waren, kam auch schon ein Moron, der das Gegenteil bewies.

Zu beachten ist, daß am Anfang bei den Vanderlarks alle Attribute inklusive Anzahl der Erfahrungspunkte exakt gleich waren.

1. Geschicklichkeit im Angriff und in der Verteidigung :

Diese beiden Attribute werden gleich behandelt. Sobald ein Vanderlark 8 Geschicklichkeitspunkte mehr hatte, war er konstant als Erster an der Reihe. Das ist eigentlich ein recht geringer Unterschied. Mit den Geschicklichkeitswerten läßt sich also prima die Reihenfolge innerhalb der Party steuern und die Charaktere kommen eher als die Gegner an die Reihe.

2. Erfahrungspunkte :

Wie viele Erfahrungspunkte ein Charakter braucht, um als Erster an die Reihe zu kommen, hängt auch von der Anzahl der Erfahrungspunkte an sich in der Party ab.

Ich habe dies mit 3 verschiedenen Gruppen Vanderlarks probiert.

In der „Anfänger“- Gruppe kam der erfahrenste Vanderlark mit 278000 Erfahrungspunkten immer als erster an die Reihe, während die anderen ungefähr 204000 Erfahrungspunkte hatten (+73000).

In der „Fortgeschrittenen“- Gruppe war das Verhältnis dann etwa 658000 zu 562000 (+96000).

In der „Profi“- Gruppe war das Verhältnis dann ungefähr 1,30 Mio zu 1,17 (+130000).

Es war sehr gut zu erkennen, daß ein Vanderlark mit der Zunahme an Erfahrungspunkten immer häufiger an die Reihe kam.

3. Intelligenz :

Hier benötigte ein Vanderlark schon über 30 Punkte mehr, um konstant als Erster an die Reihe zu kommen. Bei der Intelligenz gab es eigentlich den „größten“ Hinweis auf eine eventuelle Abhängigkeit von der Rasse einen Charakters. So benötigte ein Laurin genau 32 Intelligenzpunkte und ein Moron 34. Ich habe dies jeweils mit zwei dieser Rassen getestet. Vielleicht hätte man mehr als die 50 Angriffe durchführen müssen, um von „Konstanz“ sprechen zu können oder noch weitere Laurins/Morons nehmen. Man möge mir doch bitte nachsehen, daß auch ich gelegentlich mal etwas anderes machen möchte. ;) Bei anderen Rassen gab es keinen so exakten Wert für die Intelligenz. Es waren aber immer etwas über 30 Punkte.

Der Einfluß der Intelligenz auf die Angriffsreihenfolge ist aber erbracht, auch wenn dieser nicht ganz so stark ist.

In der früheren Version des Kompendiums hatte ich als Beispiel Marina angeführt, die in der Party immer als Erste an der Reihe war. Nachdem ihr durch eine Falle die Intelligenz auf 1 gesetzt wurde, war sie kurze Zeit nur als Vierte an der Reihe. Aber schon als sich der Wert auf 3 regeneriert hatte war sie wieder als Erste im Kampf an der Reihe.

4. Ausrüstung :

Bei der Ausrüstung haben nur die Werte für die Angriffs- (AK) und Verteidigungsklasse (VK) einen Einfluß auf die Angriffsreihenfolge. Und dies leider nicht immer ganz eindeutig.

Dies zeigte sich schon zum Beispiel bei der Balkenanzeige für die Verteidigungsklasse. Ein Vanderlark hatte schon einen gelben Balken. Als ich dann die Ausrüstung getauscht habe, wobei die Gesamtzahl der Punkte für die Verteidigungsklasse gleich blieb, hatte er nur noch einen weißen Balken.

Um einen Vanderlark nun in der Angriffsreihenfolge weiter nach vorne zu bringen, habe ich seine Ausrüstung nach und nach in Bezug auf die AK und VK verbessert. Nachdem er dann immer rund 20 Punkte mehr hatte in den beiden Kategorien war auch er auch brav immer als Erster an der Reihe.

Dann habe ich es umgekehrt gemacht. Alle sechs Vanderlarks hatten wieder ihre Startausrüstung angelegt. Bei 5 von ihnen habe ich nun nach und nach die Ausrüstung abgelegt. Nachdem diese nun überhaupt keine Ausrüstung mehr hatten, war die Angriffsreihenfolge immer noch zufallsbedingt, obwohl der eine Vanderlark nun 35 Punkte bei AK und VK mehr hatte.

Nachdem ich ihm nun wieder etwa 20 Punkte in den beiden Kategorien mehr gegönnt habe, war er wieder konstant nach Marina an der Reihe. Keine Ahnung, was da bei der Berechnung schief läuft. Na wenigstens ist bewiesen, daß die Eigenschaften der Ausrüstung ihre Wirkung entfalten.

Wenn auch nicht immer ganz nachvollziehbar.

5. Weisheit :

Um dieses Attribut habe ich mich der Vollständigkeit halber auch noch gekümmert.

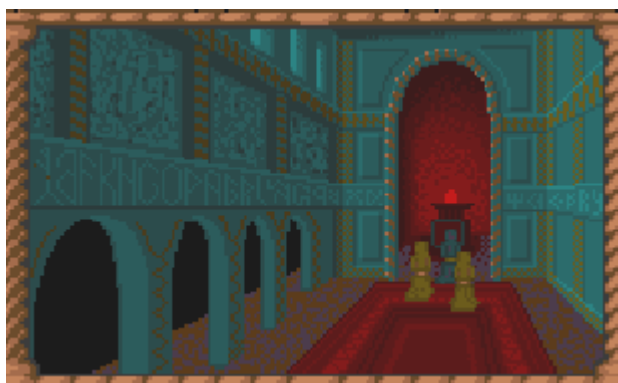
Dieses hat sogar auch Einfluß auf die Angriffsreihenfolge, wenn auch sehr gering.

Erst mit mehr als 60 Weisheitspunkten Vorsprung kam ein Vanderlark immer als Erster an die Reihe.

Na ja, immerhin erwähnenswert.

Sonst ist mir nichts weiter eingefallen, was noch Einfluß auf die Angriffsreihenfolge haben könnte

Gilden



Diese Aufstellung der Gilden basiert auf der Liste von Sir Charles mit den Ergänzungen von GS und einer von mir. Wenn keine Öffnungszeiten angegeben sind, hat die Gilde wohl durchgehend geöffnet.

Attribut	Koordinaten ost/nord	Öffnungszeiten
Lebenspunkte +2	Larvin 32/54	
Mag. Kraft +1	Larvin 26/51	4-23 Uhr
GeschickV +1	Larvin 50/11	
Antimagie +1	Larvin 18/47	
Weisheit +1	Larvin 28/41	3-11 Uhr
Anti-Krit +2	Larvin 52/48	
Charisma +1	Larvin 43/12	18-23 Uhr
Mag. Auge +1	Larvin 21/21	15-22 Uhr
Anti Infekt +2	Larvin 1/22	13-19 Uhr
Mag. Unverw. +1	Larvin 29/33	
Intelligenz +1	Larvin 52/36	7-13 Uhr
GeschickA +3	Larvin 21/47	6-18 Uhr
Stärke +1	Laronnes 29/31	
Anti Feuer +2	Cassida 54/24	
Unverw. +4	Cassida 4/29	
Lebenspunkte +3	Cassida 35/52	
Anti Krit. +3	Cassida 29/39	20-6 Uhr
Anti Verst. +2	Cassida 33/30	23-2 Uhr
Weisheit +2	Cassida 17/35	21-4 Uhr
Mag. Kraft +3	Cassida 12/25	22-2 Uhr
Intelligenz +2	Cassida 19/14	15-4 Uhr
Magiepunkte +2	Cassida 27/12	20-6 Uhr
Antimagie +3	Cassida 23/19	19-4 Uhr
Charisma +2	Cassida 45/24	20-2 Uhr
Anti Gesch. +2	Cassida 43/36	22-4 Uhr
Anti Charm +3	Cassida 18/1	22-8 Uhr
Anti Infekt +4	Perdida 42/33	
GeschickA +1	Valvice 27/17	
GeschickV +2	Pirate Rock 34/44	
Mag. Auge +6	Pirate Rock 28/29	
Anti Gift +2	Fainvil 14/30	
Ausdauer +2	Mernoc 35/44	0-1 Uhr
Unverw. +6	Katloch 26/2	12-17 Uhr
Magiepunkte +4	Katloch 42/2	22-2 Uhr
Anti Feuer +8	Katloch 52/9	0-4 Uhr
Stärke +3	Katloch 8/36	3-8 Uhr

Stufenanstiege

Diese Auflistung der Stufenanstiege stammt von der [Fate-Homepage](#) von Xajorkith.
Anhand der Liste kann man gut sehen wer mehr oder weniger Erfahrung für ein Level-Up braucht.
Beginnend am Anfang mit dem am wenigsten benötigten Punkten.

Rassen

Mutation
Gnom; Zarak
Bes Zarak; Mensch; Ter Moron
Moron; Gigant
Laurin; Errin
Pheyd

Professionen

Narr
Mörder
Dieb; Paladin; Alchemist
Abenteurer; Barbar; Schütze; Kämpfer; Amazone
Druide; Gladiator; Krieger; Magician; Söldner; Ninja; Jäger
Kleriker; Ritter; Nympe
Conjurer; Mönch; Priester
Hexe; Fee
Banshee; Sorcerer; Warlock
Enchanter
Walküre; Wizard
Erzmagier

Ein Narr/Gnom benötigt also deutlich weniger Erfahrungspunkte für seine Levelanstiege als zum Beispiel ein Erzmagier/Laurin.

Für weitere Informationen empfehle ich unbedingt einen Besuch auf Xajorkith's Homepage. Im Download-Bereich ist auch ein Levelrechner zu finden, mit dem man exakt bestimmen kann, wie viele Erfahrungspunkte ein Charakter für ein bestimmtes Level benötigt.

Höchstwerte

Hier eine Auflistung der Höchstwerte für die einzelnen Rassen und Klassen. Ebenfalls von der Homepage von Xajorkith.

Klasse	Rasse	Stärke	Ausdauer	Geschick V	Geschick A	Intelligenz	Weisheit	Charisma
Abenteurer	Mensch	70	65	70	70	99	80	60
Abenteurer	Moron	50	50	75	75	99	99	60
Abenteurer	Ter Moron	55	60	75	75	99	80	60
Abenteurer	Gnom	55	99	99	99	99	99	40
Abenteurer	Bes Zarak	85	80	65	65	60	50	40
Abenteurer	Laurin	55	80	99	99	99	80	50
Abenteurer	Pheyd	50	50	99	99	99	99	60
Alchemist	Mensch	40	50	50	50	99	80	40
Alchemist	Moron	40	50	50	50	99	99	40
Alchemist	Ter Moron	40	50	50	50	99	80	40
Alchemist	Gnom	40	50	50	50	99	99	40
Alchemist	Bes Zarak	40	50	50	50	60	50	40
Amazone	Mensch	70	65	70	70	99	80	60
Amazone	Moron	50	50	75	75	99	99	60
Amazone	Ter Moron	55	60	75	75	99	80	60
Amazone	Gnom	55	99	99	99	99	99	40
Amazone	Bes Zarak	85	80	65	65	60	50	40
Amazone	Laurin	55	80	99	99	99	80	50
Amazone	Pheyd	50	50	99	99	99	99	60
Banshee	Mensch	40	50	70	70	99	80	80
Banshee	Moron	40	50	75	75	99	99	80
Banshee	Ter Moron	40	50	70	70	99	80	80
Banshee	Errin	40	50	99	99	70	70	40
Banshee	Laurin	40	50	99	99	99	80	50
Banshee	Pheyd	40	50	99	99	99	99	80
Barbar	Mensch	70	65	70	70	30	30	40
Barbar	Zarak	99	99	65	65	30	30	30
Barbar	Bes Zarak	85	80	65	65	30	30	40
Barbar	Mutant	99	99	70	75	30	30	35
Barbar	Gigant	99	99	35	35	30	30	35

Klasse	Rasse	Stärke	Ausdauer	Geschick V	Geschick A	Intelligenz	Weisheit	Charisma
Conjurer	Mensch	40	50	50	50	99	80	65
Conjurer	Moron	40	50	50	50	99	99	65
Conjurer	Ter Moron	40	50	50	50	99	80	65
Conjurer	Gnom	40	50	50	50	99	99	40
Conjurer	Errin	40	50	50	50	70	70	40
Conjurer	Laurin	40	50	50	50	99	80	50
Dieb	Mensch	50	50	70	70	70	70	55
Dieb	Moron	50	50	75	75	70	70	55
Dieb	Ter Moron	50	50	70	70	70	70	55
Dieb	Gnom	50	50	99	99	70	70	40
Dieb	Bes Zarak	50	50	65	65	60	50	40
Druide	Mensch	35	40	40	40	99	80	45
Druide	Moron	35	40	40	40	99	99	45
Druide	Ter Moron	35	40	40	40	99	80	45
Druide	Gnom	35	40	40	40	99	99	40
Druide	Bes Zarak	35	40	40	40	60	50	40
Enchanter	Mensch	40	50	45	45	99	80	99
Enchanter	Moron	40	50	45	45	99	99	99
Enchanter	Ter Moron	40	50	45	45	99	80	99
Enchanter	Pheyd	40	50	45	45	99	99	99
Erzmagier	Mensch	40	50	50	50	99	80	50
Erzmagier	Moron	40	50	50	50	99	99	50
Erzmagier	Ter Moron	40	50	50	50	99	80	50
Erzmagier	Laurin	40	50	50	50	99	80	50
Fee	Mensch	30	35	70	50	99	80	99
Fee	Moron	30	35	70	50	99	99	99
Fee	Ter Moron	30	35	70	50	99	80	99
Fee	Pheyd	30	35	70	50	99	99	99
Gladiator	Mensch	70	65	70	70	35	35	40
Gladiator	Ter Moron	55	60	70	70	35	35	40
Gladiator	Zarak	99	99	65	65	35	35	30
Gladiator	Bes Zarak	85	80	65	65	35	35	40
Gladiator	Mutant	99	99	75	75	35	35	35
Gladiator	Gigant	99	99	35	35	35	35	35

Klasse	Rasse	Stärke	Ausdauer	Geschick V	Geschick A	Intelligenz	Weisheit	Charisma
Hexe	Mensch	40	60	60	60	99	80	50
Hexe	Gnom	40	60	60	60	99	99	40
Hexe	Bes Zarak	40	60	60	60	60	50	40
Hexe	Errin	40	60	60	60	70	70	40
Hexe	Laurin	40	60	60	60	99	80	50
Jäger	Mensch	70	65	70	70	40	40	45
Jäger	Moron	50	50	75	75	40	40	45
Jäger	Ter Moron	50	60	70	70	40	40	45
Jäger	Gnom	55	70	99	99	40	40	40
Jäger	Zarak	80	70	65	65	40	40	30
Jäger	Bes Zarak	80	70	65	65	40	40	40
Jäger	Errin	70	70	99	99	40	40	40
Jäger	Mutant	80	70	75	75	40	35	35
Kämpfer	Mensch	70	65	70	70	40	30	40
Kämpfer	Ter Moron	55	60	70	70	40	30	40
Kämpfer	Zarak	99	99	65	65	40	30	30
Kämpfer	Bes Zarak	85	80	65	65	40	30	40
Kämpfer	Errin	70	99	99	99	40	30	40
Kämpfer	Laurin	99	99	75	75	40	30	35
Kämpfer	Mutant	99	99	75	75	40	30	35
Kämpfer	Gigant	99	99	35	35	40	30	35
Kleriker	Mensch	40	50	40	40	99	80	40
Kleriker	Moron	40	50	40	40	99	99	40
Kleriker	Ter Moron	40	50	40	40	99	80	40
Kleriker	Gnom	40	50	40	40	99	99	40
Krieger	Mensch	70	65	70	70	30	30	40
Krieger	Moron	50	50	75	75	30	30	40
Krieger	Ter Moron	55	60	70	70	30	30	40
Krieger	Gnom	55	99	99	99	30	30	40
Krieger	Zarak	99	99	65	65	30	30	30
Krieger	Bes Zarak	85	80	65	65	30	30	40
Krieger	Mutant	99	99	75	75	30	30	35
Krieger	Gigant	99	99	35	35	30	30	35

Klasse	Rasse	Stärke	Ausdauer	Geschick V	Geschick A	Intelligenz	Weisheit	Charisma
Magician	Mensch	40	50	50	50	99	80	55
Magician	Moron	40	50	50	50	99	99	55
Magician	Ter Moron	40	50	50	50	99	80	55
Magician	Gnom	40	50	50	50	99	99	40
Magician	Errin	40	50	50	50	70	70	40
Magician	Laurin	40	50	50	50	99	80	50
Mönch	Mensch	60	65	70	70	80	80	40
Mönch	Moron	50	50	75	75	80	80	40
Mönch	Ter Moron	55	60	70	70	80	80	40
Mönch	Gnom	55	99	99	99	80	80	40
Mörder	Mensch	70	65	60	70	50	40	35
Mörder	Ter Moron	55	60	60	70	50	40	35
Mörder	Gnom	55	80	60	99	50	40	35
Mörder	Zarak	70	80	60	65	45	40	30
Mörder	Bes Zarak	70	80	60	65	50	40	35
Mörder	Errin	70	80	60	99	50	40	35
Mörder	Laurin	55	80	60	99	50	40	35
Mörder	Mutant	70	80	60	75	40	35	35
Narr	Mensch	35	40	70	70	99	60	60
Narr	Moron	35	40	75	70	99	60	60
Narr	Ter Moron	35	40	70	70	99	60	60
Narr	Gnom	35	40	99	70	99	60	40
Narr	Bes Zarak	35	40	65	65	60	50	40
Ninja	Mensch	70	65	70	70	50	50	50
Ninja	Ter Moron	55	60	70	70	50	50	50
Ninja	Gnom	55	99	99	99	50	50	40
Ninja	Zarak	99	99	65	65	45	40	30
Ninja	Bes Zarak	85	80	65	65	50	50	40
Ninja	Errin	70	99	99	99	50	50	40
Nymphe	Mensch	25	30	70	60	99	80	99
Nymphe	Moron	25	30	75	60	99	99	99
Nymphe	Ter Moron	25	30	70	60	99	80	99
Nymphe	Pheyd	25	30	99	60	99	99	99

Klasse	Rasse	Stärke	Ausdauer	Geschick V	Geschick A	Intelligenz	Weisheit	Charisma
Paladin	Mensch	70	65	70	70	50	50	45
Paladin	Moron	50	50	75	75	50	50	45
Paladin	Ter Moron	55	60	70	70	50	50	45
Paladin	Gnom	55	99	75	99	50	50	40
Paladin	Zarak	99	99	65	65	45	40	30
Paladin	Bes Zarak	85	80	65	65	50	50	40
Paladin	Errin	70	99	75	99	50	50	40
Paladin	Gigant	99	99	35	35	40	45	35
Priester	Mensch	40	40	60	50	99	80	50
Priester	Moron	40	40	60	50	99	99	70
Priester	Ter Moron	40	40	60	50	99	80	70
Priester	Gnom	40	40	60	50	99	99	40
Ritter	Mensch	70	65	70	70	60	40	50
Ritter	Moron	50	50	70	75	60	40	50
Ritter	Ter Moron	55	60	70	70	60	40	50
Ritter	Zarak	99	99	65	65	45	40	30
Ritter	Bes Zarak	85	80	65	65	60	40	40
Ritter	Mutant	99	99	70	75	40	35	35
Ritter	Gigant	99	99	35	35	40	40	35
Schütze	Mensch	50	60	70	70	60	50	60
Schütze	Moron	50	50	75	75	60	50	60
Schütze	Ter Moron	50	60	70	70	60	50	60
Schütze	Gnom	50	60	75	99	60	50	40
Schütze	Zarak	50	60	65	65	60	50	40
Schütze	Bes Zarak	50	60	65	65	60	50	40
Schütze	Laurin	50	60	75	99	60	50	50
Söldner	Mensch	70	65	70	70	35	35	40
Söldner	Ter Moron	55	60	70	70	35	35	40
Söldner	Gnom	55	99	99	99	35	35	40
Söldner	Zarak	99	99	65	65	35	35	30
Söldner	Bes Zarak	85	80	65	65	35	35	40
Söldner	Mutant	99	99	75	75	35	35	35
Söldner	Gigant	99	99	35	35	35	35	35

Klasse	Rasse	Stärke	Ausdauer	Geschick V	Geschick A	Intelligenz	Weisheit	Charisma
Sorcerer	Mensch	40	50	50	50	99	80	55
Sorcerer	Moron	40	50	50	50	99	99	55
Sorcerer	Ter Moron	40	50	50	50	99	80	55
Sorcerer	Gnom	40	50	50	50	99	99	40
Sorcerer	Errin	40	50	50	50	70	70	40
Sorcerer	Laurin	40	50	50	50	99	80	50
Walküre	Mensch	60	65	60	70	99	80	50
Walküre	Moron	50	50	60	75	99	99	50
Walküre	Ter Moron	55	60	60	70	99	80	50
Walküre	Errin	60	99	60	75	70	70	40
Warlock	Mensch	50	65	70	70	99	80	40
Warlock	Moron	50	50	75	75	99	99	40
Warlock	Errin	50	99	99	99	70	70	40
Warlock	Laurin	50	80	99	99	99	80	40
Wizard	Mensch	40	50	50	50	99	80	55
Wizard	Moron	40	50	50	50	99	99	55
Wizard	Ter Moron	40	50	50	50	99	80	55
Wizard	Gnom	40	50	50	50	99	99	40
Wizard	Errin	40	50	50	50	70	70	40
Wizard	Laurin	40	50	50	50	99	80	50

Reihenfolge der Zaubersprüche

Jede Zauberklasse bei Fate erlernt alle Zaubersprüche in einer bestimmten Reihenfolge. Damit man schon vorher weiß, wie lange es bei der ein oder anderen Klasse dauert, hier eine kleine Auflistung.

Magician	Conjurer	Sorcerer	Wizard	Erzmagier	Warlock	Banshee
Conjurer	Magician	Conjurer	Hexe	Banshee	Banshee	Element
Sorcerer	Sorcerer	Magician	Alchemist	Magician	Walküre	Warlock
Wizard	Wizard	Wizard	Banshee	Enchanter	Hexe	Walküre
Druide	Alchemist	Alchemist	Sorcerer	Hexe	Element	Hexe
Alchemist	Druide	Mönch	Walküre	Warlock	Erzmagier	Wizard
Mönch	Hexe	Druide	Element	Druide	Magician	Sorcerer
Hexe	Mönch	Hexe	Conjurer	Conjurer	Wizard	Mönch
Warlock	Enchanter	Warlock	Druide	Walküre	Druide	Enchanter
Enchanter	Warlock	Enchanter	Magician	Sorcerer	Mönch	Conjurer
Erzmagier	Erzmagier	Erzmagier	Erzmagier	Wizard	Conjurer	Magician
Walküre	Banshee	Element	Enchanter	Alchemist	Alchemist	Erzmagier
Banshee	Walküre	Banshee	Warlock	Element	Meister	Druide
Element	Priester	Walküre	Mönch	Mönch	Sorcerer	Alchemist
Nymphe	Element	Fee	Kleriker	Priester	Enchanter	Meister
Fee	Nymphe	Nymphe	Priester	Engel	Engel	Fee
Priester	Fee	Priester	Engel	Fee	Nymphe	Kleriker
Engel	Kleriker	Meister	Meister	Kleriker	Priester	Nymphe
Kleriker	Engel	Kleriker	Nymphe	Meister	Kleriker	Priester
Meister	Meister	Engel	Fee	Nymphe	Fee	Engel

Hexe	Priester	Kleriker	Mönch	Druide	Fee	Nymphe
Druide	Mönch	Mönch	Kleriker	Mönch	Nymphe	Fee
Alchemist	Kleriker	Priester	Priester	Element	Engel	Mönch
Banshee	Fee	Magician	Engel	Hexe	Kleriker	Kleriker
Element	Hexe	Sorcerer	Hexe	Sorcerer	Priester	Enchanter
Warlock	Walküre	Fee	Fee	Warlock	Mönch	Alchemist
Walküre	Druide	Engel	Nymphe	Alchemist	Druide	Druide
Fee	Element	Nymphe	Sorcerer	Banshee	Meister	Hexe
Nymphe	Enchanter	Druide	Druide	Magician	Alchemist	Meister
Mönch	Nymphe	Meister	Alchemist	Conjurer	Conjurer	Erzmagier
Meister	Alchemist	Alchemist	Meister	Wizard	Magician	Conjurer
Engel	Banshee	Conjurer	Element	Erzmagier	Hexe	Engel
Magician	Meister	Erzmagier	Banshee	Kleriker	Enchanter	Priester
Conjurer	Warlock	Wizard	Warlock	Enchanter	Element	Sorcerer
Sorcerer	Magician	Enchanter	Enchanter	Fee	Sorcerer	Element
Wizard	Conjurer	Walküre	Wizard	Priester	Wizard	Walküre
Kleriker	Sorcerer	Hexe	Magician	Engel	Walküre	Magician
Priester	Wizard	Warlock	Conjurer	Nymphe	Banshee	Wizard
Enchanter	Erzmagier	Element	Erzmagier	Meister	Warlock	Banshee
Erzmagier	Engel	Banshee	Walküre	Walküre	Erzmagier	Warlock

Alchemist	Enchanter	Walküre
Hexe	Engel	Hexe
Sorcerer	Conjurer	Warlock
Priester	Hexe	Banshee
Druide	Nymphe	Element
Mönch	Alchemist	Druide
Warlock	Banshee	Wizard
Walküre	Mönch	Sorcerer
Conjurer	Magician	Conjurer
Magician	Walküre	Magician
Wizard	Meister	Enchanter
Kleriker	Priester	Kleriker
Enchanter	Druide	Alchemist
Element	Element	Mönch
Nymphe	Kleriker	Meister
Erzmagier	Erzmagier	Nymphe
Fee	Fee	Engel
Engel	Warlock	Priester
Meister	Wizard	Erzmagier
Banshee	Sorcerer	Fee