

Ihr seht mir nicht so aus,
als würdet ihr etwas davon verstehen.

Das ist keine Kunst, sondern
ein Handwerk, und
zwar ein besonderes!



Knotenbrot ist ein leichtes Raucherittel.

Auch die Orks sind
Ihr Werk - vergesst das nicht!

NORDLANDTRILOGIE STERNENSCHWEIF

Da seid ihr bei mir
an der falschen Adresse.



Neulich habe ich noch einen
getroffen - genau zwischen
die Schulterhafter.

So schlimm ist es gar nicht,
wie alle immer tun. Wenn
man dem Fuchs opfert,
kann man immer noch
seinen Schritt machen.

Der Namenlose

- Praios
- Rondra
- Efferd
- Fraia
- Siron
- Basinde
- Tirun
- Tao
- Phax
- Perrine
- Ingerinnin
- Kelja
- Jughair
- Florn

Tafhuwan

Sachak

Spitzohren! Die
sollen meinetwegen
da hingehen, wo sie
hergekommen sind!

Expurgicum

Finster kappen



Lomwargen

Nur Sie vermag
alle Not zu lindern.

Die Paralyse ist eine schwere
Krankheit - da hilft nur Donf!

Reisen? Was habe ich davon?
Es hungert doch allerorten nur garstig
Volk am Wegesrand. Nein, nein - da bleibe
ich lieber in meiner Stadt!

Viele Worte verschrecken das Wild.

Es ist leider so, dass die
wichtigsten Wäffen
auch die unhandlichsten sind.



Wetter! Wetter!
Alle reden nur vom Wetter!

Bevor ihr einfach so loszieht, solltet
Ihr Euch nach dem Weg erkundigen.

Schirmen, nicht wahr?!

Wo es Schwarzepele gibt,
da hat es zumeist auch Oger.

Ich denke nicht, dass uns einer
der beiden etwas antun will

Sattles
Schirmen, gebrau,
damit will ich
nichts zu tun haben.

Heute sind wir nach Anger (Reise)
in Kirrasin angekommen.

Tolmar

Ober die Soetter sind voll Gnade
und nehmen auch das kleinste Opfer
an, wenn es von Herzen kommt.

Hinterhaeltiges Volk,
die machen doch mit
den Orks gemeinsame
Sache.

Praios erkaert sich
nicht - er ist!

Kirrasin

Handbuch

Beim Reisen ist es wichtig, das Wetter im Auge zu behalten.

Es geht nichts über Zwergenstein.

Nicht, dass ich etwas gegen
Fremde habe, aber mein Haus ist leider
zu klein, um einen Gast darin
unterbringen zu können.

Wozu noch grosse Worte verlieren?!



GRIFFY STUDIOS
DIE WELT DER FANTASY



ENTERTAINMENT



CRAFTY STUDIOS
GAME DEVELOPMENT



Realms of Arkania: Star Trail ©2017 UIG Entertainment GmbH. Developed by Crafty Studios Game Development GmbH. Realms of Arkania & Star Trail ©2017 attic Entertainment Software GmbH under the licence of Chromatrix GmbH. The computer game Realms of Arkania: Star Trail is published under the licence of Chromatrix GmbH. Das Schwarze Auge is a registered trademark of Significant Fantasy Medienrechte GbR. Alle Rechte vorbehalten. Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von UIG Entertainment GmbH nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektronisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reproduziert werden. Die meisten Hard- und Softwaremarken in diesem Handbuch sind eingetragene Marken und müssen als solche behandelt werden.

Vorwort

Sternenschweif wurde ursprünglich von Attic entwickelt und 1994 veröffentlicht. Für viele Spieler war es das erste Rollenspiel mit dem sie in Kontakt kamen, ob auf dem Amiga oder dem PC. Nun 23 Jahre später gibt es das Spiel in einer von Grund auf neu entwickelten Fassung. Wir haben uns bemüht, die nostalgischen Erinnerungen ins 21. Jahrhundert zu holen und behutsam zu modernisieren.

Es steckt eine Menge Herzblut in diesem Spiel. Nicht nur von mir und meinen Firmenkollegen, sondern auch vom Alpha Team, einer Truppe freiwilliger Helfer aus der Community, die von Tag 1 an in die Entwicklung eingebunden war. Auch der Early Access hat eine Menge zum fertigen Spiel beigetragen, die Community hat großartiges für Qualität und Umfang des Spiels geleistet und tut dies auch weiterhin. Obwohl Sternenschweif im neuen Gewand daherkommt hoffe ich, dass man immer noch den Flair des Spieles von 1994 spürt.

Es gibt also eine Menge im Svellttal zu entdecken und zu erleben. Ich wünsche Euch viel Spaß dabei.

Chris

Christian Weinmüller
aka „CraftyFirefox“

Systemanforderungen

MINIMUM:

Betriebssystem: Windows 7, 8, 10

Prozessor: Intel Core2Duo / AMD X2, min. 2.4 GHZ

Arbeitsspeicher: 4 GB RAM

Grafik: Nvidia Geforce GTX 560 / AMD Radeon 7850, min. 2GB VRAM

Speicherplatz: 10 GB verfügbarer Speicherplatz

EMPFOHLEN:

Betriebssystem: Windows 7, 8, 10

Prozessor: Intel I5 / AMD X4, min. 2.8 GHZ

Arbeitsspeicher: 8 GB RAM

Grafik: Nvidia Geforce GTX 780 / AMD Radeon R9 270X, min. 4GB VRAM

Speicherplatz: 10 GB verfügbarer Speicherplatz

Tagebuch von Iris, Freie Magierin aus Beilunk

*Kvirasim, 15. Rakja im Jahre
1010 Bosparans Fall*

Heute sind wir nach langer, erschöpfender Reise in Kvirasim angekommen. Wir, das sind Gorm der Zwerg, Viraya die Kriegerin, die Streunerin Calissa und meine Wenigkeit. Vor ein paar Tagen sind wir im Wald noch auf Norat den Druiden und eine Waldelfe namens Mirena gestoßen, die sich unserer Gruppe angeschlossen haben.

Mirena machte sofort einen sympathischen Eindruck auf uns, obwohl (oder vielleicht gerade weil) sie ihrer Abstammung gemäß sehr schüchtern und zurückhaltend ist. Ich frage mich nur, was eine Waldelfe dazu bringen mag, sich alleine so weit von ihrem Volk zu entfernen. Sei's drum; nach ein paar Tagen hatte sie etwas von ihrer Scheu verloren und ist uns nun eine freundliche Weggefährtin, die uns alle durch ihre umgängliche Art bei Laune hält.

Aus Norat bin ich noch nicht richtig schlau geworden. Er trägt zwar ständig ein grimmiges Gesicht zur Schau, aber ich fühle irgendwie, dass in ihm ein großes Herz schlägt. Trotzdem

scheint er durch irgendetwas verbittert zu sein. Auf jeden Fall spüre ich von ihm und Mirena eine starke magische Aura ausgehen, die auf eine eigenwillige Art rein und weiß zu sein scheint. Ich denke nicht, dass uns einer der beiden etwas Böses will.

Nachdem wir uns etwas frisch gemacht haben, sind wir zuerst in den hiesigen Peraine-Tempel gegangen, um den Göttern für unsere wohlbehaltene Ankunft zu danken. Leider konnten wir nicht mehr so viel opfern, denn die Reise hat unsere Ersparnisse doch heftig dezimiert. Aber die Götter sind gnädig und nehmen auch das kleinste Opfer an, wenn es von Herzen kommt.

Gorm und Viraya sind schon wieder ungeduldig und voller Tatendrang. Sie drängen zum Aufbruch, da sie den Ort erkunden möchten. „Zu unserer Sicherheit“, sagen sie. Hah! Gorm hofft doch nur, dass er einen Händler findet, den er kräftig über den Tisch ziehen kann, und Viraya liegt uns schon seit Tagen mit Phantasien von frisch gezapftem Bier in den Ohren.

*Kvirasim, 16. Rakja im Jahre
1010 BF*

Eigentlich ist Kvirasim ein richtiges Kaff. Eine Taverne, eine Herberge, zwei Geschäfte und einmal in der Woche Markt. Nichts Besonderes also, wenn man mal davon absieht, dass die ortsansässige Heilerin ihr Handwerk besser versteht, als so mancher anderer ihrer Gilde. Viraya klagte seit ein paar Tagen über ein eigenartiges Ziehen im Rücken. Ein bisschen Salbe und eine beruhigende Geste der Heilerin, und Viraya fühlte sich wie neugeboren. Auch sonst macht das Dorf einen freundlichen Eindruck auf uns. Hier kann man es durchaus ein paar Tage aushalten. Aber nicht länger!

Wir haben gestern noch ein paar interessante Leute getroffen und uns einen lustigen Abend in der Taverne gemacht. Die Leute hier sind zwar nicht so trinkfest wie die Thorwaler, trotzdem hatten wir in gemütlicher Runde ein paar amüsante Gespräche.

Nebenbei haben wir unsere Reisekasse durch Singen und Tanzen etwas aufgebessert. Als dann alle reichlich getrunken hatten, zog Calissa ihre gezinkten Karten hervor und fing an, den braven Gästen ihr schwerverdientes Silber aus der Tasche zu ziehen. Als der erste Gast misstrauisch wurde, musste ich sie mit einem

Rippenstoß bremsen, so sehr war sie in ihrem Element. Zu gut war mir noch die Pleite auf der Herreise in Erinnerung, als wir im hohen Bogen auf der Straße landeten, nicht ohne vorher noch kräftig durchgebläut worden zu sein. Dabei hatten wir noch Glück; Ich habe mir sagen lassen, ein paar Orte weiter würden Falschspieler mit Pech übergossen und danach mit Mist beworfen. Eine eklige Vorstellung... Als wir aus der Herberge kamen, jubelte Gorm laut: „Hurra, Markt!“ Nach einem kurzem Blick in unsere mittlerweile wieder etwas sanierte Reisekasse, beschlossen wir, unsere Ausrüstung etwas zu erweitern. Wir brauchten dringend Rüstungsteile und neue Schuhe. Dann sah Gorm diese Axt, und jedem war sofort klar: Die musste er einfach haben! Und unser Zwerg feilschte, bis der Händler schließlich nicht mehr wusste, wo ihm der Kopf stand. Auf jeden Fall haben wir die Sachen mit einem deftigen Nachlass bekommen.

Der Besuch beim Kräuterhändler fiel deutlich kürzer aus. All die schönen Sachen waren uns im Moment einfach zu teuer. Einen großen Teil davon würde man auch unterwegs finden oder selber herstellen können.

Beim Verlassen des Marktstandes meinte Gorm, vom erfolgreichen Verhandeln beim Waffenhändler aufgestachelt: „Hm, wenn man unter-

wegs genügend Kräuter findet, muss sich damit doch ein prima Geschäft machen lassen..." und schon war er mit Norat in ein Gespräch über gute Kräuterfundstellen, Haltbarkeit und Anwendung vertieft.

Beim Krämer schließlich haben wir auf Calissas Drängen hin noch etwas Essbesteck erworben. Sie hatte uns mit den Worten „Meine geschickten Finger sind unser Kapital, und Ihr wollt doch sicher nicht, dass ich mir unser Kapital noch mal beim Essen am Lagerfeuer verbrenne, oder?“ von der Notwendigkeit dieser Anschaffung überzeugt.

Unterwegs, 20. Rakja im Jahre 1010 BF

Nachdem wir noch ein paar angenehme Tage in Kvirasim verbracht haben, sind wir mittlerweile wieder nach Süden unterwegs. Ich habe die Zeit in der Herberge genutzt, um auf meinen Zauberstab den zweiten Stabzauber zu legen. Oft möchte ich das nicht mehr machen müssen! Zu sehr hat mich das Ritual ausgelaugt, und während die anderen durch das Dorf gestreift sind, habe ich die letzten Tage damit verbracht, wieder zu Kräften zu kommen.

Unterwegs, 23. Rakja im Jahre 1010 BF

Langsam gewöhnen wir uns an das Reisen. Mirena hat sich als hervorragende Jägerin erwiesen, so dass wir uns um unser leibliches Wohl keine Sorgen zu machen brauchen. Es ist uns sogar gelungen, einen kleinen Vorrat anzulegen. Man weiß ja nie... Norat hat zwischenzeitlich, auf Gorms Betreiben hin, viel Zeit damit verbracht, nach Kräutern zu suchen. Mit diesen ist es uns gestern auch gelungen, bei Viraya einen Anfall von Dumpfschädel zu kurieren.

Unterwegs, 24. Rakja im Jahre 1010 BF

Heute Nacht mussten wir uns gegen ungebetene „Besucher“ verteidigen. Zum Glück hatten wir Wachen aufgestellt, so dass wir durch den Angriff nicht völlig überrascht wurden. Den Zwölfen sei Dank, dass an der Akademie zu Beilunk der Schwerpunkt der magischen Ausbildung im Bereich „Kampf“ liegt. Ich konnte ein paar der dort gelernten Zauber gut gebrauchen! Auch hat mich Norat nicht schlecht erstaunt. Als er mit starrem Blick auf einen der Angreifer zuing, schaute dieser kurz verwirrt, um dann sogleich auf unserer Seite weitzukämpfen. Diese Druiden-Magie ist wirklich bemerkenswert.

*Unterwegs, 26. Rakja im
Jahre 1010 BF*

Das war knapp! Wir sind regelrecht über diese Orkpatrouille gestolpert. Zum Glück waren die Schwarzpelze genauso überrascht wie wir. Mirena reagierte als erste und blendete den Anführer der Orks mit einem magischen Blitz. Gorm und Viraya haben dann die gegnerische Verwirrung genutzt und den Orks heftig mit ihren Waffen zugesetzt. Als es mir dann auch noch gelungen ist, einen von ihnen zu versteinern, gab es für die Orks kein Halten mehr und sie suchten ihr Heil in der Flucht.

Endlich habe ich auch verstanden, warum uns unsere Meister immer und immer wieder diesen Versteinerszauber üben ließen, obwohl sie genau wussten, dass wir diese schwere Übung hassten.

Nach unserem Sieg sind wir uns alle jubelnd um den Hals gefallen. Sogar Norat ist endlich etwas aus sich her-

ausgegangen. Seit heute ist uns klar, dass wir eine eingeschworene Gruppe sind, in der jeder für den anderen einsteht, egal was auch kommen mag.

*Gashok, 2. Praios im Jahre
1011 BF*

Heute sind wir in Gashok angekommen. Ein merkwürdiges Nest! Die Leute sind zwar alle freundlich, doch irgendwie spüre ich, dass die Freundlichkeit nicht echt ist. Gorm und Mirena wurden von oben bis unten gemustert und das nicht gerade wohlwollend. Lediglich Norats grimmiger Blick scheint die Einwohner davon abzuhalten, die beiden auf offener Straße zu belästigen. Diesen netten Flecken werden wir uns doch etwas näher ansehen, und ich werde das Gefühl nicht los, dass hier unser eigentliches Abenteuer beginnt...

Auf ins Abenteuer...



Hauptmenü

Im Hauptmenü könnt Ihr folgendes machen:

Habt Ihr schon ein Spiel gestartet, könnt Ihr mit „Spiel fortsetzen“ den zuletzt gespeicherten Spielstand laden.

Mit „**Neues Spiel**“ startet Ihr ein komplett neues Spiel. Wenn Ihr das Vorgängerspiel „Schicksalsklinge HD“ auf Eurem Computer installiert habt und das dortige Speicherverzeichnis Spielstände enthält, wird Euch das Spiel an dieser Stelle den Import eines Spielstands anbieten.

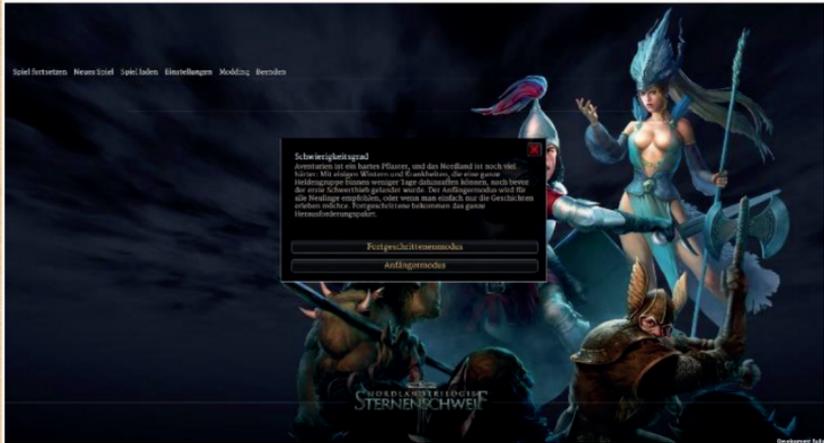
Mit „**Spiel laden**“ könnt Ihr einen Speicherstand laden, den Ihr zuvor im

Spiel abgespeichert habt.

Bei „**Einstellungen**“ könnt Ihr Anpassungen an den folgenden Punkten vornehmen: Grafik, Grafische Effekte, Gameplay, Eingabe, Sprache und Sound. Einzig bei der „Schwierigkeit“ könnt Ihr noch nichts einstellen. Das ist erst im laufenden Spiel möglich. Siehe dazu auch das nächste Kapitel „Schwierigkeitsgrade“.

Unter „**Modding**“ findet Ihr einige nützliche Tools, die Euch bei der Erstellung von Modifikationen (Mods) helfen.

Mit „**Beenden**“ beendet Ihr das Spiel.



Schwierigkeitsgrade

Sobald Ihr ein „Neues Spiel“ startet, werdet Ihr gefragt, in welchem Schwierigkeitsgrad Ihr spielen wollt. Die Schwierigkeitsgrade ändern nichts an Monsterwerten oder Talentproben, sondern stellen den Umfang der Regeln dar. Im Fortgeschrittenenmodus sind alle Regeln aktiv, während sie im Anfängersmodus alle abgeschaltet sind.

Ihr könnt aber im laufenden Spiel jederzeit Anpassungen am Schwierigkeitsgrad vornehmen und so das Spiel nach Euren Spielwünschen anpassen. Die Abfrage zu Spielbeginn ist lediglich eine Vorauswahl. Jeder folgende einzelne Punkt kann an- oder abgewählt werden.

- Verbreitete Krankheiten (darunter zählen auch Erfrierungen)
- Seltene Krankheiten
- Patzer im Kampf (gilt nur für die Helden)
- Zerstörbare Waffen (gilt nur für die Helden)
- Zufallskämpfe nach dem Rasten
- Totenangst- und Mut-Proben im Kampf
- Charaktere brauchen Nahrung
- Charaktere brauchen Wasser



Spielstart (Tempel)

Nachdem Ihr Euren Schwierigkeitsgrad ausgewählt habt, befindet Ihr Euch im Peraine-Tempel von Kvira-sim. Klickt einfach mit der linken Maustaste ins Bild, um das Ringmenü aufzurufen. Das Ringmenü wird in einem späteren Kapitel genauer erklärt.

Hier habt Ihr nun folgende Optionen, die Euch in jedem Tempel zur Verfügung stehen:

Charaktergenerator: Wenn Ihr nicht mit den vorgefertigten Helden spielen wollt, könnt Ihr hier Eure eigenen Helden nach den Regeln des Schwarzen Auges erschaffen.

Gruppenmanagement: Wenn Ihr Eure eigenen Helden erschaffen habt, könnt Ihr diese nun in Eure Gruppe

aufnehmen. Dazu entlasst einfach die vorgefertigten Charaktere und nehmt dann Eure neuen Helden in die Gruppe auf.

Nur während des Gruppenmanagements ist auch die Bearbeitung des Aussehens Eurer Helden veränderbar. Hierfür erscheint ein zusätzliches Icon auf dem Heldenporträt.

Ansonsten könntet Ihr, bevor Ihr den Tempel verlasst (was auch über das Ringmenü geschieht), noch am Opferstock etwas spenden, um ein Wunder bitten oder Euch mit dem/der Geweihten unterhalten.

Einige nützliche Tipps zur Charaktererschaffung findet Ihr im Spiel unter „Hilfe“. Mehr zur „Hilfe“ erfahrt Ihr im Kapitel „Integrierte Spielanleitung“.

Charakterblatt



Klickt Ihr auf ein Heldenporträt in der unteren Porträtleiste, so öffnet sich das Charakterblatt. Ganz oben gibt es zwei Textleisten. Die obere steht für die Spielinformationen und die untere für die Charakterinformationen. Klickt einfach auf ein anderes Porträt, wenn Ihr von diesem Charakter die Daten einsehen wollt.

Die Charakterinformationen

Grundwerte: Hier werden die gesamte Ausrüstung sowie die Grundwerte des Helden angezeigt. Rote Zahlen hinter den Grundeigenschaften zeigen Mali an, grüne Zahlen sind Boni. Mali und Boni erhält man durch bestimmte Ausrüstung, wenn man zu schwer beladen ist oder Besonderes im Spiel erlebt hat. Diese Punkte sind nicht permanent und können sich je nach Situation wieder ändern.

Kampfwerte: Hier werden die Kampfwerte des Charakters angezeigt. Je nachdem, welche Waffe der Charakter führt, wird auch der entsprechende Kampfwert verwendet. Hat man also ein Schwert in der Hand, so wird das Kampftalent „Schwerter“ benutzt. Achtet darauf, dem Charakter die Waffe zu geben, mit der er die besten Kampfwerte hat.

Bei „Status“ werden Geburtstag, Körpergröße und Körpergewicht des Charakters angezeigt. Außerdem werden hier später die Abenteuerpunkte gelistet, die der Charakter während des Spieles bekommen hat.

Bei „Talente“ und „Zauber“ werden die Talente des Charakters und, wenn er magiebegabt ist, auch seine Zauber aufgeführt.

Die Spielinformationen

Party: Hier werden die besten Werte der entsprechenden Charaktere angezeigt. Somit könnt Ihr schnell einsehen, welcher Eurer Charaktere z.B. am besten in den Natur-Talenten oder in den Gesellschafts-Talenten ist.

Charakter: Damit kommt Ihr wieder zum Charakterblatt. Das ist die Standardeinstellung, wenn Ihr auf ein Heldenporträt klickt.

Im **Questbuch** werden Eure Aufgaben festgehalten und wie weit Ihr schon dabei vorangeschritten seid. Aufgaben, die Ihr erledigt habt, werden abgedunkelt und mit einem Haken versehen.

Unter **Notizen** findet Ihr alle Einträge, die Ihr bei den Stichwortdialogen ins Notizbuch geschrieben habt. Mehr zu den Stichwortdialogen erfahrt Ihr im gleichnamigen Kapitel.

Bei **Rezepte** werden alle Eure Rezepte gelistet, die Ihr im Spiel gefunden und ins Rezeptbuch übertragen habt.

Tagebuch: Hier könnt Ihr Eure eigenen Notizen machen.

Die **Hilfe** ist eine integrierte Spielanleitung. Wollt Ihr etwas über ein Spielelement erfahren, könnt Ihr es unter „Hilfe“ nachlesen. Mehr dazu

im nächsten Kapitel.

Die Charakter-Porträtleiste

Die Porträtleiste unten im Bild gibt auch die Reihenfolge der Helden an. Die Reihenfolge ist wichtig für den Kampf, denn Charaktere, die sich rechts befinden, sind hinter den anderen Helden aufgestellt. Somit sollte man dafür sorgen, dass die schwergerüsteten Kämpfer vorne stehen, also links in der Porträtleiste, und die Schwachgerüsteten oder die Fernkämpfer hinten stehen bzw. sich rechts in der Porträtleiste befinden.

Um die Gruppenreihenfolge zu ändern zieht mit gedrückter linker Maustaste das Porträt dorthin, wo Ihr den Charakter haben wollt.

Der Anführer der Gruppe

Der Anführer der Gruppe ist immer der Charakter, der sich in der Porträtleiste ganz links befindet. In den meisten Fällen wird bei Ereignissen der Anführer der Gruppe die Proben ablegen müssen. Daher ist es wichtig, in einer Stadt, auf Reisen oder in einem Dungeon den richtigen Anführer zu wählen:

In Städten und in Gesprächen kann das Geschlecht, Charisma und Überreden den Ausschlag geben. Ein Held sollte dafür auch gute Werte in den



Gesellschaftstalenten haben. In der Wildnis sind Orientierung, Wildnisleben und Sinnesschärfe hilfreich. Ein Held sollte dafür auch gute Werte in den Naturtalenten haben. In einem Dungeon werden Sinnesschärfe und Gefahreninstinkt benötigt. Ein Held sollte dafür auch gute Werte in den Intuition-Talenten haben.

Integrierte Spielanleitung (Hilfe)

Das Spiel hat auch eine integrierte Spielanleitung, die Tipps zu bestimmten Spielelementen enthält. Um diese zu öffnen, klickt einfach mit der linken Maustaste auf eines der unteren

Porträts und wählt im Heldenblatt rechts oben die „Hilfe“ aus. Da die Regeln des Schwarzen Auges und die Spielmöglichkeiten den Umfang dieses Handbuchs sprengen würden, können wir in dem Handbuch nur allgemein auf die wichtigsten Sachen eingehen. Daher empfehlen wir, einen Blick in die „Hilfe“ zu werfen, denn dort wird alles, was das Spiel betrifft, erklärt.



Escape (ESC) Menü

Ihr könnt überall im Spiel die ESC-Taste drücken, um damit ein Menü aufzurufen, in dem Ihr dann folgende Optionen habt: Spiel laden, Spiel speichern, Einstellungen und Spiel verlassen.

Steuerung in den Städten und Dungeons

Wenn Ihr die Cursortaste zum Vorwärtsgen betätigt, geht Eure Heldengruppe normal durch die Ortschaften. Haltet Ihr dabei die Shift-Taste fest, rennt Eure Gruppe.

Die Cursortasten für Links und Rechts

drehen Euch in der entsprechenden Richtung um die eigene Achse. Drückt Ihr aber die Taste F8, geht Ihr mit der linken und rechten Cursortaste seitlich nach links oder nach rechts.

Anstatt die Cursortasten zu benutzen, könnt Ihr natürlich auch die Tasten WASD verwenden.

Mit gedrückter rechter Maustaste könnt Ihr die Spielumgebung beobachten. Haltet Ihr die rechte Maustaste gedrückt, während Ihr vorwärts geht, könnt Ihr mit dem Wechsel der Blickrichtung auch die Laufrichtung ändern.



Ringmenü

Befindet Ihr Euch in einem Gebäude oder lauft Ihr in einer Stadt oder einem Dungeon herum, könnt Ihr mit einem Linksklick ins Bild das dazugehörige Ringmenü öffnen. Das Ringmenü zeigt je nach Ortschaft unterschiedliche Optionen an. Haltet für eine kurze Zeit den Mauszeiger über einen Button und es wird Euch angezeigt, wofür der Button steht. Klickt darauf, um die Aktion auszuführen.

Im Freien einer Stadt und in einem Dungeon, sind die Buttons fast gleich:

- Questbuch (öffnen)
- Magie anwenden
- Gruppe teilen
- Lager (aufschlagen)

Zusätzlich in den Städten: Reisekarte (öffnen)

In Gebäuden hängt es davon ab, wo Ihr Euch gerade befindet, daher können die Option im Ringmenü auch vielfältig sein. Bei einem Händler gibt es zum Beispiel „Handeln“, bei einer Herberge „Ein Zimmer mieten“, in einer Taverne „Essen & Trinken (bestellen)“, etc. Mehr zu den einzelnen Gebäuden könnt Ihr im Spiel unter „Hilfe“ nachlesen.

Bei allen Gebäuden gibt es aber immer die Option „Verlassen“, um das Gebäude wieder verlassen zu können, und „Ein Gespräch führen“, um mit dem dortigen Besitzer zu reden. Bei einem Gespräch öffnet sich meistens der Stichwortdialog.



Ein Gespräch führen (Stichwortdialog)

Wollt Ihr mit jemandem sprechen, wie z.B. mit einem Wirt oder Händler, klickt das Sprechblasen-Icon im Ringmenü an. Ihr könnt auch Bürger auf der Straße ansprechen, indem Ihr sie anklickt. Im rechten Bereich des Dialogfensters seht Ihr all die Stichwörter, die Ihr auswählen könnt. Wenn Ihr auf ein Stichwort klickt, wird Euch Euer Gesprächspartner im linken Bereich des Dialogfensters auf dieses Thema antworten:

Je nachdem mit wem Ihr gerade redet, gibt es unterschiedliche Stichwörter. Diese werden meistens unter den Spezialthemen aufgelistet. Zum Beispiel könnt Ihr einen Händler

auch nach „Handel“ fragen und einen Heiler auch nach „Krankheiten“.

Es gibt auch questbezogene Stichwörter. Diese werden grün hervorgehoben. Zudem könnt Ihr ein Stichwort auch mehrmals anklicken, um zu sehen, ob Euer Gegenüber noch mehr zu dem Thema weiß.

Außerdem gibt es Personen, die kurz angebunden oder reine Plaudertaschen sind. Es kann also sein, das eine Person nur drei bis vier Antworten von sich gibt, bevor sie das Gespräch von selbst beendet.

Will eine Person nicht mehr mit Euch reden, so sorgt Euch nicht, falls Ihr noch etwas wichtiges von ihr wissen wollt. Wartet einfach einen Tag, damit die Person wieder redselig wird.



Reisekarte

Um die Reisekarte aufzurufen, klickt in der Stadt ins Bild und wählt den Button „Reisekarte“ aus. Es gibt zwar auch sogenannte Wegweiser in den Städten, wodurch Ihr automatisch auf die Reisekarte gebracht werdet, aber über das Ringmenü könnt Ihr das jederzeit machen und unabhängig davon, wo Ihr Euch in einer Stadt gerade befindet.

Mit linker gedrückter Maustaste könnt Ihr die Reisekarte hin und her bewegen und mit dem Mausrad könnt Ihr die Karte zoomen.

Die meiste Zeit werdet Ihr über Land reisen, und dabei ist es nicht ganz ungefährlich. Das Wetter und die Jahreszeit können Euch zu schaffen

machen. Oft werdet Ihr in der Wildnis ein Lager aufschlagen und Euch dabei um Nahrung und Wasser kümmern müssen. Daher ist es wichtig, wenn Ihr eine Stadt verlassen wollt, den Helden mit den höchsten Werten in den „Natur“-Talenten, als Anführer zu wählen. Nur so könnt Ihr Euch auch sicher sein, wohlbehalten durch die Wildnis geführt zu werden.

Links oben könnt Ihr einsehen, ob es Tag oder Nacht ist. Die Sonne bzw. der Mond wandern, während Ihr reist. Zudem zeigt das Bild an, welches Wetter gerade ist. Die Reisegeschwindigkeit hängt zum einen von der Strecke ab, die Ihr geht, und zum anderen vom Wetter. Gibt es eine gut ausgebaute Straße im Flachland und ist das Wetter gut, so werdet Ihr schnell vorankommen. Folgt Ihr aber einem kaum

benutzten Pfad im Gebirge und regnet es dabei, werdet Ihr nicht so schnell Euer Ziel erreichen.

Natürlich reist es sich bequemer am helllichten Tag. Denn wenn es Nacht wird und dunkel ist, kommt Ihr nur noch mit halber Geschwindigkeit voran. Auch die Jahreszeiten spielen eine Rolle: Im Winter, bei zugeschneiten Wegen, kommt Ihr nicht so schnell voran, wie im Sommer.

Routenplanung

Es gibt im Spiel eine Routenplanung, die natürlich nur funktioniert, wenn Ihr bereits Wege auf der Reisekarte aufgedeckt habt. Dabei ist es egal, ob Ihr die Wege schon bereist habt oder nicht.

Die Routenplanung ist ganz einfach. Bewegt die Maus auf die Ortschaft oder die Wegkreuzung zu der Ihr hinwollt. Das Spiel zeigt Euch dann den schnellsten Weg bis zum Ziel an. Mit einem Mausklick startet Ihr die Reise. Somit braucht Ihr Euch nicht mehr von einer Kreuzung zur Nächsten zu klicken.

Funktionen auf der Reisekarte

Rechts oben seht Ihr drei Buttons, die Ihr jederzeit während Eurer Reise anklicken könnt.

Gewaltmarsch: Ihr reist auf der Reisekarte immer mit der normalen Reisesgeschwindigkeit von einem Ort zum anderen. Habt Ihr es aber mal eilig, könnt Ihr rechts oben im Bildschirm den Gewaltmarsch aktivieren bzw. deaktivieren. Ein Gewaltmarsch ist aber kräftezehrend, so dass dadurch die Ausdauer der Helden schneller als sonst verringert wird.

Reise unterbrechen: Hiermit ruft Ihr ein weiteres Menü auf, in dem Ihr auswählen könnt, ob Ihr ein Lager aufschlagen, lieber umkehren oder weiterreisen wollt.

Auf Abenteurergruppe zentrieren: Habt Ihr Euch etwas auf der Karte umgesehen, zentriert Ihr hiermit wieder Eure Gruppe auf der Karte.

Weitere nützliche Tipps zum Reisen auf der Reisekarte findet Ihr im Spiel unter „Hilfe“.



Lagern in der Wildnis

Wer reist, der muss auch schlafen. Erreicht Ihr bis zum Abend keine Stadt, könnt Ihr einfach selbst ein Nachtlager aufschlagen. Das Textfenster „Rast machen?“ gibt Euch beim Reisen immer die Möglichkeit dazu. Wollt Ihr zu einem anderen Zeitpunkt ein Lager aufschlagen, dann könnt Ihr das mit dem Button „Reise unterbrechen“ jederzeit machen. Sollten Eure Helden aber so erschöpft sein, dass sie nicht mehr weiterreisen können, wird automatisch ein Nachtlager errichtet.

Wenn Ihr ein Nachtlager aufschlagt, entscheidet bei Eurem Anführer das Talent „Wildnisleben“ darüber, wie gut das Nachtlager wird. Je besser das Nachtlager, desto besser auch die nächtliche Regeneration. Zudem

gibt es eine Erleichterung bei der Nahrungs- sowie Kräutersuche und bei Talent- sowie Zauberanwendungen.

In einem Lager könnt Ihr neben den üblichen Talent- und Zauberanwendungen auch Eure Vorräte auffüllen, Kräuter suchen und Wachen einteilen. All dies und mehr könnt Ihr über das Ringmenü auswählen.

Natürlich kann es dazu kommen, dass Ihr bei einer Rast angegriffen werdet. Habt Ihr Wachen aufgestellt, hängt es jetzt vom Wachhabenden ab, wie fit er bei seiner Wache war. Je besser er aufgepasst hat, desto mehr Helden konnte er zu Kampfbeginn wecken. Daher ist für eine Wache ein hoher Wert in dem Talent „Selbstbeherrschung“ wichtig.

Wache einteilen: Hiermit habt Ihr die Möglichkeit, Wachen einzuteilen, die während der Nacht Wache halten und sich um das Lagerfeuer kümmern sollen. Ihr könnt auch jederzeit die eingeteilten Wachen wieder neu einteilen, und es kann auch nur ein Held alle drei Wachen übernehmen, wenn es sein muss. Aber vergesst am ersten Abend auf Eurer Reise nicht, das auch zu tun. Denn wenn keiner Wache hält und dann plötzlich Angreifer auftauchen, kann das ganz böse enden.

Vorräte auffüllen: Hiermit habt Ihr die Möglichkeit, Nahrung und Wasser zu besorgen. Dabei geht der ausgewählte Held zuerst nach Wasser suchen und dann nach Nahrung. Dadurch wird der Hunger und der Durst der Helden gestillt, je nachdem, wie gut der Suchende war. Hatten die Helden kaum Hunger und war der Suchende sehr erfolgreich, kann auch Nahrung übrigbleiben, so dass die Helden daraus Proviantpakete für die weitere Reise machen können.

Kräuter suchen: Hiermit könnt Ihr einen Helden auswählen, der auf Kräutersuche gehen soll. Dabei sollte der Held gute Werte in Pflanzenkunde und Wildnisleben haben. Ein guter Vorrat an Kräutern ist sehr zu empfehlen, da manche Kräuter auch gegen Krankheiten eingesetzt werden können.

Talent anwenden: Wenn nötig, könnt Ihr hiermit einen Helden anweisen, eine Wunde, eine Krankheit oder eine Vergiftung bei einem anderen Helden zu heilen.

Magie anwenden: Wenn nötig, könnt Ihr hiermit Zauber einsetzen oder Meditieren, um Lebensenergie in Astralenergie umzuwandeln.

Lagerpalaver: In einem Lager in der Natur können die Helden vor dem Schlafengehen auch noch etwas miteinander plaudern. Die Helden geben sich dann untereinander Tipps für die Reise.

Schlafen: Hiermit stellt Ihr ein, wie lange Ihr schlafen wollt. Nach der Nachtruhe geht die Reise dann weiter.

Lager abbrechen: Ihr könnt auch jederzeit das aufgeschlagene Lager wieder abbrechen und weiterreisen. Dies ist aber nur dann möglich, wenn Ihr nicht wegen Erschöpfung ein Lager aufschlagen musstet, denn in diesem Fall müsst Ihr erst schlafen, um das Lager verlassen zu können. Weitere nützliche Tipps zum Lagern in der Wildnis sowie beim Lagern in Städten und in Dungeons findet Ihr im Spiel unter „Hilfe“.



Kampf

Im Kampf hat jeder Held und jeder Gegner der Reihe nach die Möglichkeit, verschiedene Aktionen auszuführen. Mit je 2 Aktionen pro Kampfrunde kann ein Held sich dann bewegen, Gegenstände im Inventar verwenden, Waffen wechseln, zaubern oder per Fern- oder Nahkampf angreifen.

Bei einem Kampf bestimmt in jeder Runde der Initiativwurf, wer in welcher Reihenfolge seine Züge machen darf.

Um einen Kampf zu gewinnen, müssen nicht alle Gegner getötet werden. Ihr könnt auch Gegner verzaubern, so dass sie aus dem Kampf fliehen oder kampfunfähig gemacht werden. Platzt

Ihr überraschend in einen zu schweren Kampf oder sind für einen Kampf Eure Helden zu angeschlagen, könnt Ihr auch selbst die Flucht ergreifen. Dazu müsst Ihr einfach nur eines der äußeren Fluchtfelder erreichen.

Bedienung im Kampf

Mit der gedrückter linker Maustaste könnt Ihr die Kampfarena hin- und herschieben, mit der rechten gedrückten Maustaste könnt Ihr den Kamerawinkel ändern und mit dem Mausrad hinein- und hinauszoomen.

Klickt einen Gegner an, um das entsprechende Aktionsmenü für den gerade aktiven Charakter zu öffnen. Ihr könnt auch den aktiven Charakter selbst anklicken, um eine Inventaraktion durchzuführen oder die Kampf-

haltung zu ändern.

Kampfhaltung

Im Kampf könnt Ihr bei jedem Eurer Helden eine Kampfhaltung wählen, sofern eine Nahkampfwaffe benutzt wird. Standardmäßig ist „Ausgeglichen“ eingestellt. Wenn Ihr die Kampfhaltung ändern wollt, klickt auf Euren Helden und dann auf „Kampfhaltung“. Bei „Ausgeglichen“ habt Ihr Eure normalen Attacke- sowie Parade-Werte.

- „Aggressiv“ gibt Attacke +4 / Parade -4
- „Defensiv“ gibt Attacke -4 / Parade +4

Aktionen

Im Kampf hat jeder Charakter 2 Aktionen pro Kampfrunde. In einer Aktion könnt Ihr folgendes machen:

- Bewegen gemäß der zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte
- Waffe wechseln
- Einen Gegenstand benutzen
- Angreifen
- Zaubern

Angreifen und Zaubern beenden die Kampfrunde eines Charakters. Falls nötig, sollten weitere Aktivitäten vor dem Angriff/Zaubern erfolgen, z.B.:

- 1) Zuerst bewegen, Waffe wechseln oder einen Gegenstand benutzen (z.B. Trank trinken oder Gift anwenden)
- 2) Angreifen oder zaubern, oder erneut etwas aus Punkt 1 (z.B. könnt Ihr Euch zweimal bewegen oder bewegen und einen Gegenstand benutzen)

Charakter bewegen

Wenn Ihr den Mauszeiger über die Kampfarena bewegt, werden die Felder angezeigt, die der aktive Charakter zurücklegen kann. Für Felder in Grün benötigt der Charakter nur eine Aktion und für Felder in Orange zwei Aktionen. Wählt das Feld aus, wohin der Charakter gehen soll, und er nimmt den direkten Weg dorthin. Beim Bewegen könnt Ihr auch mit SHIFT ein Feld markieren, so dass der Charakter über dieses Feld läuft. Ansonsten nimmt er immer den kürzesten Weg.

Gezielte Angriffe

Mit Nah- und Fernkampfwaffen könnt Ihr auch gezielt angreifen. Gezielte Angriffe sind erschwert, verursachen dafür aber mehr Schaden. Wenn Ihr also einen gezielten Angriff ausführen wollt, könnt Ihr entscheiden, wie hoch die Erschwernis und damit der zusätzliche Schaden sein

soll.

Für jeden Punkt, den Ihr einstellt, sinkt die Attacke um einen Punkt und erhöht sich der Schaden um einen Trefferpunkt. Hoher Schaden ist manchmal sehr nützlich, wenn Ihr Gegner mit hohem Rüstungsschutz verletzen wollt. Dennoch sollten gezielte Angriffe mit Bedacht eingesetzt werden, denn eine zu geringe Angriffschance führt nicht selten zu einem Fehlschlag.

Funktionen im Kampf

Rechts oben seht Ihr fünf Buttons, die folgende Funktionen beinhalten:

Auf aktiven Charakter zentrieren: Habt Ihr Euch in der Kampfarena umgesehen, zentriert Ihr hiermit die Kamera wieder auf den aktiven Charakter.

Automatik Modus: Hiermit startet Ihr den automatischen Kampf. Ihr könnt vorher noch festlegen, ob im automatischen Kampf Magie eingesetzt werden soll oder nicht. Ihr könnt einen begonnenen automatischen Kampf auch jederzeit wieder abbrechen. Klickt dazu einfach den Button erneut an.

Bis Rundenende warten: Pro

Kampfrunde entscheidet der Initiativwurf, wer wann an der Reihe ist. Soll der nun aktive Charakter erst mal noch nichts machen, kann man seine Aktionen zum Ende der Kampfrunde verschieben. D.h., er kommt erst dann an die Reihe, wenn alle anderen ihre Runde beendet haben.

Letzte Aktion wiederholen: Der Button ist erst anwählbar, wenn man mit einem Charakter eine Aktion durchgeführt hat. Dann kann man damit die letzte Aktion des Charakters wiederholen. Hat er also jemanden mit einer Nahkampfwaffe angegriffen, so wird er es mit diesem Button wieder tun.

Angriff überspringen: Soll der Charakter in der Kampfrunde nichts tun, kann man hiermit seinen Zug beenden. Er ist dann erst in der nächsten Kampfrunde wieder an der Reihe. Weitere nützliche Tipps zum Kampf findet Ihr im Spiel unter „Hilfe“.



Stufenanstieg

Für das Lösen von Aufgaben und Besiegen von Gegnern gibt es Abenteuerpunkte. Wenn ein Held genug Abenteuerpunkte gesammelt hat, kann er um eine weitere Stufe aufsteigen. Dies wird beim Charakter-Porträt mit einem entsprechenden Symbol angezeigt. Geht dann einfach in das Charakterblatt des Helden und klickt auf Stufenanstieg.

Beim Stufenanstieg wird eine positive Eigenschaft erhöht und es kann eine negative Eigenschaft gesenkt werden. Es wird die Lebensenergie und bei

Magiebegabten auch die Astralenergie gesteigert. Zusätzlich haben die Helden je nach Klasse unterschiedliche Möglichkeiten ihre Talente bzw. Zauber zu steigern.

In Sternenschweif HD gibt es nun zwei Steigerungssysteme. Das Altbekannte aus Schicksalsklinge HD und eine vereinfachte Variante, die sich an der 4. Regeledition von „Das Schwarze Auge“ orientiert. Beim sogenannten vereinfachten Stufenaufstieg wird nicht mehr gewürfelt, sondern je nach Höhe des Talent- bzw. Zauberwertes können unterschiedlich viele Punkte verteilt werden.

Noch ein paar Tipps zum Schluss

Ihr könnt bei „Einstellungen“ unter „Gameplay“ angeben, welches Steigerungssystem Ihr haben wollt. Wählt dort bei „Generierung und Stufenaufstieg“ zwischen „Vereinfacht“ oder „DSA3 Klassisch“. Dort findet Ihr auch andere hilfreiche Einstellungen

Gruppe teilen

Manchmal ist es von Vorteil, dass die Helden sich aufteilen, um entweder an mehreren Orten gleichzeitig zu sein oder damit nur der geschickteste Held in ein Gebäude eindringt. Auf Reisen kann sich die Gruppe nicht aufteilen. Dies ist nur in Städten und in Dungeons möglich.

Klickt in einer Stadt oder einem Dungeon einfach ins Bild, um das Ringmenü zu öffnen. Dort gibt es den Button „Gruppe teilen“. Habt Ihr Eure Gruppe getrennt, so findet Ihr im Ringmenü dann auch die Buttons für „Gruppe wechseln“ und „Gruppe zusammenführen“.

Um eine getrennte Gruppe wieder zusammenzuführen, müssen die getrennten Gruppen nahe zueinander sein.

Kälte- und Nässeschutz

Kleidungsstücke, Schuhwerk, Roben und manche Rüstungsteile schützen Euch auch vor Kälte und Nässe. Je mehr Sachen Ihr tragt, desto höher wird Euer Kälte- und Nässeschutz. Wenn Ihr im Freien übernachtet, bieten auch Decken und Schlafsäcke einen Kälteschutz. Ein hoher Kälteschutz kann Erfrierungen und ein hoher Nässeschutz Erkältungen vermeiden.

Gerade im Winter wird es empfindlich kalt. Und da die Helden sicherlich nicht den ganzen Winter in einer Herberge verbringen wollen, sollte an ausreichend Schutz vor der Kälte gedacht werden.

Die „Hilfe“ im Spiel

Wir möchten noch einmal auf die „Hilfe“ im Spiel hinweisen (in diesem Handbuch unter „Integrierte Spielanleitung“ zu finden). Vieles konnte aus Platzmangel nicht aufgeführt werden. Hier nur ein paar Beispiele, was Ihr im Spiel unter „Hilfe“ alles nachlesen könnt:

Tipps für den Spielanfang, hilfreiche Gegenstände, Talente und Zauber, Krankheiten und vieles vieles mehr.

Credits

A Game by

Crafty Studios Game Development
GmbH

Developed by

Christian Weinmüller (Technical)
Ronald Haider (Creative)
Mathias Lillich (Arts)

Supported by the Incredible Alpha Team (in no particular order)

Christian von Mellenthin (Lares)
Moritz Dreher (mordbrenner)
Martin Wunderlich
Gerd Weigelt (Curom)
Christoph Keller (lunatic)

Also supported by

Regina Weinmüller, Patrick Schubert

Artworks and Graphics

Cover Artworks by

Ben Maier, Ugurcan Yüce (Original)

Additional 2D Artworks by

Ben Maier, Isabella Rathner, Nadine
Büsch

3D Characters & Assets by

William Barry, Ben Wahl

Game Icons also by Game-Icons.net

Music & Soundtrack

Original Music (1994) by Guy Henkel

Original Music Remastering by Alois

Marchner; **New Soundtrack also by**
Shockwave-Sound.com

Additional Voices: Thomas Krämer
aka ChoJin, Swydlana

Publishing

Published by United Independent
Entertainment GmbH

Producer: Bernhard Kasch

For the Publisher: Ivan Ertlov, Tamara
Berger, Stefan Berger, Robin Gibbels,
Sascha Kinast, Sabine Schmid, Chris-
toph Bayer

*Danke für die Unterstützung in den
letzten Monaten!*

*Danke an unsere Familien, Freunde und
die wunderbare Community, welche
uns über die gesamte Entwicklungszeit
unterstützt haben!*



Das Schwarze Auge

NORDLANDTRILOGIE STERNENSCHWEIF



Realms of Arkania: Star Trail ©2017 UIG Entertainment GmbH. Developed by Crafty Studios Game Development GmbH. Realms of Arkania & Star Trail ©2017 attic Entertainment Software GmbH under the licence of Chromatrix GmbH. The computer game Realms of Arkania: Star Trail is published under the licence of Chromatrix GmbH. Das Schwarze Auge is a registered trademark of Significant Fantasy Medienrechte GbR.

