

SAGA OF DILMUN ONLINE

# Das Handbuch

Alles, was du zum Spielen brauchst — kurz erklärt und schnell gefunden.

ALPHA · STAND: 8. OKTOBER 2026

SAGAOFDILMUN.COM

# Inhalt

Alpha · Stand: 8. Oktober 2026

> Kurz und zum Nachschlagen: Kapitel 1 bringt dich in zehn Minuten ins Spiel, der Rest erklärt jeweils ein Thema. Wenn etwas nicht stimmt, drück **F9**, sobald du es siehst.


1 Schnellstart 2

2 Konto und Charakter 2

3 Bedienung 3

4 Die Welt 4
Edin, das Sternentor und der Runenstein · Enkur, der Dschungel · Tag, Nacht und die Ölfackel · Regen, Feuer und Aufgewärmt · Karte und Minimap

5 Aufträge 6

6 Kampf 6
Grundlagen · Einschätzen (E) · Kreaturen · Bossmechaniken

7 Die drei Wege 8
Schildwache · Bewahrerin · Klinge

8 Stufen und Tod 10

9 Ausrüstung und Beute 10
Plätze, Klassen, Sätze · Beute, Häuten, Beifang · Fassung und Härtung · Der Widerhall · Tränke, Essen, Helfer

10 Händler, Ruf, Post 12
Händler und Münzen · Der Ruf und die Vorratsmeisterin · Botentafel und Markttisch

11 Miteinander 13

12 Handwerk 13
Die Regel · Rohstoffe · Rezepte · Überleben — der Nebenberuf

13 Die Kammer des Asag 15

14 Hilfe und Fehler 16

# 1 Schnellstart

### In fünf Schritten ins Spiel

1. **Konto anlegen** auf sagaofdilmun.com, den Link in der Bestätigungsmail klicken, anmelden.
2. **Charakter bauen:** Volk, Geschlecht, Gesicht, Frisur, Haarfarbe — alles nur Aussehen. Danach wählst du deinen **Weg** (Schildwache, Bewahrerin oder Klinge). Der Weg ist **endgültig**.
3. **Edin, der Außenposten:** Sprich den **Späher Enkidu** an und folge der Einführung. Du schmiedest das **Siegel des Aufbruchs**, erst dann öffnet sich das Sternentor.
4. **Enkur, der Dschungel:** Im Lager wartet Späherin Sidur mit den ersten Aufträgen. Lern ein Handwerk und leg am Tor die Hand auf den Bindstein, dann bringt dich dein **Runenstein** jederzeit hierher zurück.
5. **Ab Stufe 10** geht es zu dritt in die **Kammer des Asag**, den Dungeon in den Ruinen.

### Sechs Dinge, die man am Anfang wissen sollte

| Stichwort | Was du wissen musst |
|---|---|
| **E** | Kreaturen zeigen keine Stufe. Ziel anklicken, **E** drücken — ein Satz im Chat sagt dir, ob du es schaffst. |
| **Häuten** | Leder fällt nicht von allein. Geh an den toten Körper und häute ihn. |
| **Feuer** | Setz dich an ein Lagerfeuer (**X**), dann erholst du dich schneller und nimmst *Aufgewärmt* mit. |
| **Tod** | Lauf als Geist zu deinem Körper zurück. Danach bekommst du 30 Minuten lang 5 % weniger Erfahrung. |
| **Gruppe** | Beute bekommt jeder selbst, Erfahrung und Auftragsfortschritt werden geteilt. Niemand muss würfeln. |
| **F9** | Fehler melden — Bild, Ort und Lage gehen von selbst mit. |

# 2 Konto und Charakter

**Konto.** Benutzername (3–20 Zeichen, Buchstaben, Ziffern, `-`, `_`), E-Mail-Adresse, Passwort (ab 8 Zeichen). Der Bestätigungslink gilt 48 Stunden; wenn keine Mail ankommt, sieh im Spam-Ordner nach. Ein vergessenes Passwort setzt du auf der Webseite zurück (der Link gilt zwei Stunden). Eine Anmeldung gilt sieben Tage; nach acht Fehlversuchen ist das Tor eine Minute zu. **Wer sein Konto vor dem 25. September angelegt hat**, meldet sich einfach an und trägt die Adresse im Spiel nach. Leg bitte kein zweites Konto an.

**Charaktere.** Dein Konto trägt **höchstens acht Charaktere**. Der Name hat 2 bis 16 Zeichen und keine Leerzeichen; Namen aus der Geschichte (Nabu, Enkidu …) und Wörter wie Admin sind gesperrt. Zum Löschen tippst du den Namen ab, das ist endgültig. Dein **Lager** gehört dem Konto und bleibt erhalten.

**Abwesend, Ausloggen, Warteschlange.** Wer fünf Minuten nichts tut, bekommt am Namen; nach weiteren 30 Minuten ohne Eingabe meldet dich das Spiel ab und schickt dich zurück auf die Anmeldeseite. 🚪 (zur Charakterwahl) und ⏻ (Spiel beenden) brauchen **20 Sekunden**: Ein Schritt bricht ab, im Kampf geht es gar nicht. Am Feuer und in der Siedlung geht es sofort. Ist der Server voll, wartest du in einer **Warteschlange** und kommst automatisch hinein, sobald ein Platz frei wird.

**Völker.** Kishar (Wüste), Ashari (hochgewachsen, gezeichnete Haut), Nammuri (klein und flink), Enkuri (grünlich, bemalt). Jedes Volk hat einen eigenen Körper und eigene Haarfarben, aber **keine eigenen Werte**. Die Wahl ist reine Optik.

**Startausrüstung.** Der Reisesatz aus sechs Teilen, eine Reiseklinge, ein **Runenstein** (noch ohne Ziel) und eine **Ölfackel** mit einer Füllung Öl. Die Grundwerte eines Charakters sind 80 Leben, 10 Angriff, Tempo 2,8 und 24 Rucksackplätze; alles Weitere kommt aus Stufe, Ausrüstung, Weg und Gruppe.

Bei einem schwachen Rechner hilft `?sparsam=1` hinter der Adresse. Nach einem Update meldet das Spiel „Neue Fassung — bitte Seite neu laden".

# 3 Bedienung

| Taste | Wirkung |
|---|---|
| `WASD` / Pfeile | Laufen |
| `Linksklick` | Ansprechen, angreifen, abbauen, aufheben, häuten |
| `Rechtsklick` auf Figur | Ziel und Spielermenü: Flüstern, Einladen, Handeln, Inspizieren, Folgen, Freund, Ignorieren |
| `1–9, 0`, `Umschalt+1–3` | Die 13 Plätze der Aktionsleiste (Platz 1: Grundangriff) |
| `Esc` | Ziel loslassen |
| `E` | Ziel einschätzen |
| `C` | Charakter: Ausrüstung, Werte, Punkte — unten die Reiter **Charakter** und **Ruf** |
| `B` · `Q` · `Z` | Rucksack · Aufgabenbuch · Zauberbuch |
| `M` · `P` | Karte · Gruppe und Freunde |
| `G` | Peiler: drei Sekunden die grobe Richtung zur verfolgten Aufgabe |
| `T` | Ölfackel heben oder wegstecken |
| `X` | Hinsetzen (am Feuer) |
| `Enter` | Chat |
| `F9` · `F1` / `?` | Fehler melden · Hilfezettel |

**Die Aktionsleiste.** Fähigkeiten legst du aus dem Zauberbuch (Z) per Doppelklick oder durch Ziehen auf die Leiste. Auch **Essen, Tränke und Helfer** kannst du aus dem Rucksack dorthin ziehen, die Zahl am Platz zeigt dann deinen Vorrat. Ein Rechtsklick leert den Platz.

**Fenster** lassen sich am Kopf verschieben und unten rechts in der Größe ändern. Am Rand stehen dauerhaft die **Minimap** mit Uhrzeit und Rohstoffsuche (⛏ Erz, 🌿 Kraut), die Lebenskugel und die

Ressourcenkugel, der Erfahrungsbalken, die Gruppenrahmen, der Zielrahmen und der Aufgabenverfolger.

# 4 Die Welt



## 4.1 Edin, das Sternentor und der Runenstein

**Edin** ist ein kleiner Außenposten in einem Wüstencanyon: Wrackfeld, Lager, Werkstatt, Tor. Hier stehen Enkidu (erster Auftrag), die Chronistin Ninsun, die Schmiedin Ereshki, die Kräuterkundige Gula, der Erzmagier Nabu (am Tor, er nimmt deine Splitter), der Verglühte beim Observatorium (Widerhall, 9.4) und der Ausrüster Lugal. Im Archiv liegt dein Lager.

**Das Sternentor** öffnet sich erst, wenn du das Siegel des Aufbruchs geschmiedet hast. Nach Edin zurück kommst du über das **Rückwegtor** im Lager von Enkur. Der **Wegstein** in der Portalhalle von Edin bringt dich ohne Wartezeit zu dem Tor, an das du dich zuletzt gebunden hast.

**Der Runenstein** ist anfangs kalt. Erst wenn du an einem Tor **„Hand auflegen und binden"** wählst, bringt er dich von überall dorthin zurück. Das Wirken dauert **fünf Sekunden**, in denen du stillstehen musst, danach hat der Stein **45 Minuten Abklingzeit**. Er ist also kein Fluchtknopf. Wenn du dich an einem anderen Tor bindest, verlegst du damit dein Ziel.

## 4.2 Enkur, der Dschungel

256 × 256 Kacheln in neun Gebieten. Im Norden ist es sicher, im Süden gefährlich, am gefährlichsten im Südosten.

| Gebiet | Gefahr | Kreaturen (ca. Stufe) |
|---|---|---|
| **Siedlung** (Mitte) | — | Sichere Zone, das Lager |
| Offener Dschungel | 1 | Sporenkriecher, Moderschleim, Rindenläufer, Bleichpelz (1–6) |
| Sumpf | 2 | Moderschleim, Blutkitin, Sporenbestie, Kannenranke, Moorstelzer (3–10) |
| Dichter Dschungel | 2 | Blutkitin, Sporenbestie, Rotkappe, Fleckschnabel, Goldkitin (3–9) |
| Alter Hain | 3 | Sporenbestie, Rotkappe, Tiefenlauerer, Hainhirsch, Schlundblüte (7–13) |
| Dschungelruinen | 3 | Rotkappe, Seherauge, Sumpftroll, Knochenschleicher, Ruinenwächter (8–14) — **der Abstieg zur Kammer** |
| Tiefer Dschungel | 4 | Tiefenlauerer, Sumpftroll, Grimlock, Langarm, Bleichweber, Panzerhorn (12–19) |
| Verborgener Tempel | 4 | Grimlock, Todesschleim, Bleichweber, Steinwächter, Koloss (17–22) |
| Bossregion | 5 | Hüter des Hains (22) — noch nicht für die Alpha gedacht |

**Im Lager** findest du Lagerführerin Uruk, Feldgelehrten Adapa, Späherin Sidur, Händlerin Kishar (sie verwaltet auch dein Lager), die Vorratsmeisterin (Ruf, 10.2), Schmied Ilum und Kräuterfrau Nin-ti,

**Überlebenskundige Nuska** (Überleben, 12.4), den Bindstein und das Rückwegtor.

**Draußen** stehen fünf Feldposten mit eigenen Aufträgen: Jäger Kurgal (Stufe 2–6), Sammlerin Bau (4–11), Gelehrter Ishmu (7–12), Köhlerin Nanshe (8–13) und Vermesser Zimu (13–15).

**Sammelzonen.** Erz, Leuchtholz und Fieberblatt wachsen in Gruppen abseits der Wege, meistens von ein oder zwei Sporenkriechern bewacht. Pilze, Harz, Nachtblüte und Fallholz findest du verstreut.

## 4.3 Tag, Nacht und die Ölfackel

Ein Tag dauert **24 Minuten**. Nachts brauchst du Licht, dafür hebst du die **Ölfackel** mit **T**. Solange du sie hältst, ist eine Hand belegt: Kämpfen und Abbauen gehen erst, wenn du sie wegsteckst. **Sie brennt ihr Öl nur in der Hand herunter** — eine Füllung reicht für **20 Minuten**, und am Anfang ist sie voll. Ist sie leer, geht sie nicht mehr an, bis du sie im Gegenstandsfenster mit **„Auffüllen"** und einer Flasche **Lampenöl** füllst. Wie man Lampenöl presst, zeigt dir die Überlebenskundige Nuska (12.4). Die **Wanderlaterne** (10.2) ersetzt die Fackel und lässt beide Hände frei. In der Kammer ist es immer Nacht.

**Der Nachthändler** steht jede Nacht an einem anderen Ort und für alle Spieler an derselben Stelle. Das Logbuch verrät nur die Gegend. Er hat drei seltene Stücke unter Wert, jedes nur einmal, und ist im Morgengrauen wieder verschwunden.

## 4.4 Regen, Feuer und Aufgewärmt

Der Himmel wechselt in **Achtminutenabschnitten**, und etwa **jeder vierte** bringt Regen. Er setzt über **eine halbe Minute** ein und hört genauso langsam wieder auf; alle Spieler sehen dasselbe Wetter. Auf Edin und in der Kammer regnet es nie.

**Durchnässt** halbiert nur deine **Erholung** nach dem Kampf. Schaden, Rüstung und Tempo bleiben gleich, und Mana, Wut und Energie sind nicht betroffen.

**Am Feuer** (in jedem Dorf brennt eines) bist du sofort trocken, und es bringt deine Erholung sogar auf **das Zweieinhalbfache**. Jede weitere Person am selben Feuer legt noch etwas drauf, bis zu **fünf**. Das Feuer wärmt alle, auch Fremde. Draußen hilft ein **Feuerbündel**: hinlegen, anzünden, zehn Minuten Wärme.

**Aufgewärmt.** Setz dich ans Feuer (**X** oder `/sitzen`). Wer **drei Minuten** wirklich dort **gesessen** hat, steht mit *Aufgewärmt* auf: **zwanzig Minuten** lang erholst du dich um die Hälfte schneller, auch fern vom Feuer, und der Regen macht dir nichts aus. Bloßes Danebenstehen zählt nicht mit. Zu mehreren geht es schneller: zu fünft sind es **anderthalb Minuten** statt drei.

| Zustand | Erholung |
|---|---|
| durchnässt | 0,5× |
| normal | 1× |
| aufgewärmt | 1,5× |
| am Feuer | 2,5× |
| am Feuer zu fünft | 3,5× |

## 4.5 Karte und Minimap

Die **Karte (M)** zeigt nur Gebiete, die du schon betreten hast; der Rest liegt im Nebel. Eingezeichnet sind du, deine Gruppe, dein Körper, das Lager, die Tore, die Bind- und Wegsteine, der Geistheiler und der Abstieg. **Kreaturen, Rohstoffe und Aufgabenziele stehen nicht darauf.** Die **Minimap** zeigt deine Umgebung mit Rohstoffen, Bewohnern und Mitspielern.

# 5 Aufträge

- **Gelbes !** heißt: ein neuer Auftrag. **Blaues !** heißt: ein wiederholbarer Auftrag (einmal alle 24 Stunden). **?** heißt: Du kannst etwas abgeben.
- Was noch zu früh für dich ist, zeigt der Auftraggeber als „🔒 Titel — ab Stufe N" an.
- **Q** öffnet das Aufgabenbuch, der Verfolger rechts zeigt deinen aktuellen Auftrag, **G** peilt grob die Richtung.
- In der Gruppe zählt der Fortschritt für alle, die in der Nähe waren.
- Questware verkauft die Händlerin nicht versehentlich mit.

**Der rote Faden.** Die Einführung auf Edin (Enkidu → Ninsun → Siegel bei Ereshki → Nabu) führt dich nach Enkur. Dort geht der **Hauptstrang** weiter: Lagerführerin und Feldgelehrter schicken dich durch Dschungel und Ruinen (ab Stufe 5, 7 und 8) und zurück zu Nabu. Ab Stufe 10 führt er in die **Kammer des Asag**, mit Stufe 12 legst du ihren Wächter. Daneben gibt es Aufträge der Feldposten, der Siedlung, für deinen Weg und für dein Handwerk. Das **Sagenbuch** (📖) erzählt deine Geschichte nach, das **Logbuch** (📓) listet auf, was passiert ist.

**Splitter von Dilmun** fallen aus Kreaturen (18 %), Eliten (50 %), jedem Boss und seltenen Adern (15 %); spätestens die achte Kreatur ohne Splitter lässt einen fallen. Du brauchst sie für Aufträge, die **Fassung** (9.3) und den **Widerhall** (9.4). Verkaufen kannst du sie nicht.

# 6 Kampf




## 6.1 Grundlagen

Ein Klick auf eine Kreatur startet den **Grundangriff**: alle 1,5 Sekunden ein Schlag, Reichweite 2,6 Kacheln, ohne Kosten. Jede Fähigkeit löst eine globale Abklingzeit von einer Sekunde aus. **Zauber mit Zauberzeit brechen ab, wenn du dich bewegst**, nicht wenn du getroffen wirst, und ein abgebrochener Zauber kostet nichts. Der **rote Ring** an deiner Lebenskugel zeigt: Etwas hat dich im Visier.

**Bedrohung.** Eine Kreatur greift an, wer ihr am meisten Ärger macht. Schaden zählt voll, Heilung halb, die Schildwache zählt 2,5-fach. Das Ziel wechselt erst, wenn jemand 110 % der bisherigen Bedrohung überschreitet.

**Der Wurf.** Jeder Schlag kann danebengehen: Fehlschlag 5 % (mehr gegen Stärkere), Ausweichen 5 %, Parieren 5 % (nur mit Waffe), Blocken 10 % (nur mit Schild, ein Drittel weniger Schaden), Kritisch 5 % (1,5-facher Schaden). Zauber kann man weder parieren noch blocken.

**Erholen und Essen.** Außerhalb des Kampfes erholst du dich von selbst. Essen heilt auch im Kampf, aber du sitzt dabei, und jede Bewegung bricht ab.

## 6.2 Einschätzen (E)

| Farbe | Heißt |
|---|---|
| grau | weit unter dir, bringt ab acht Stufen darunter keine Erfahrung mehr |
| grün | sichere Sache |
| gelb | Augenhöhe, ein echter Kampf |
| orange | stärker als du, nicht allein angehen |
| rot | viel zu stark, lass es |
| lila ★ | Boss, nur mit Gruppe |

„◆" am Satz bedeutet **Elite**: Die ist nicht für einen allein.

## 6.3 Kreaturen

| Kreatur | Stufen | Wo |
|---|---|---|
| 🍄 Sporenkriecher | 1–5 | offener Dschungel, Wache an Sammelzonen, greift von selbst an |
| 🪲 Blutkitin | 2–7 | Sumpf, dichter Dschungel |
| 🟡 Moderschleim | 3–9 | überall im Norden |
| 🐗 Sporenbestie | 5–12 | Sumpf, Dschungel, Hain |
| 👺 Rotkappe | 6–13 | Dschungel, Hain, Ruinen |
| 👁️ Seherauge | 7–14 | Ruinen |
| 🦎 Tiefenlauerer | 9–16 | Hain, tiefer Dschungel |
| 🧌 Sumpftroll | 10–18 | Ruinen, tiefer Dschungel |
| 🪓 Grimlock | 12–20 | tiefer Dschungel, Tempel |
| ☠️ Todesschleim | 14–22 | Tempel |
| 🦎 Rindenläufer | 1–4 | offener Dschungel |
| 🐻 Bleichpelz | 2–6 | offener Dschungel |
| 🌿 Kannenranke | 3–7 | Sumpf |
| 🦤 Fleckschnabel | 4–9 | dichter Dschungel, greift von selbst an |
| 🪲 Goldkitin | 5–9 | dichter Dschungel |
| 🦒 Moorstelzer | 5–10 | Sumpf |
| 🦌 Hainhirsch | 7–11 | Alter Hain |
| 🌺 Schlundblüte | 8–12 | Alter Hain |
| 🦴 Knochenschleicher | 9–13 | Ruinen, greift von selbst an |
| 🦧 Langarm | 12–16 | tiefer Dschungel, greift von selbst an |
| 🕷️ Bleichweber | 13–17 | tiefer Dschungel, Tempelstufen |
| 🦏 Panzerhorn | 15–19 | tiefer Dschungel |
| 🗿 Ruinenwächter ◆ | 8–13 | Ruinen |
| 🗿 Steinwächter ◆ · 🦣 Koloss ◆ | 16–26 | Tempel, tiefer Dschungel |

### 6.4 Bossmechaniken

| Mechanik | Was passiert | Antwort |
|---|---|---|
| **Kegel** | Schlag nach vorn (90°, 5 Kacheln) | Nur der Tank steht vorn, am besten mit Schildwall. |
| **Zauber** | 2,5 s Vorlauf, viel Schaden | Unterbrechen: Schildstoß oder Sehnenschnitt. |
| **Gift** | Schaden über 12 s | Reinigung |
| **Wellen** | Drei Zusatzgegner | Tank sammelt (Bodenschlag), Klinge räumt (Schwung). |
| **Launisch** | Wechselt kurz das Ziel | Tank holt ihn zurück. |
| **Fläche** | Schaden auf alle im Umkreis | Gruppenheilung |
| **Wut** | Unter 25 % Leben +50 % Angriff | Jetzt schnell sein — Zeit für die Hinrichtung. |

Bosse sind für fünf ausgelegt und passen sich beim Betreten an die Gruppengröße an.

# 7 Die drei Wege





Du wählst deinen Weg direkt nach dem Charaktereditor. **Die Wahl ist endgültig.** Jeder Weg hat eine eigene Ressource; der Grundangriff kostet nie etwas.

| Weg | Rolle | Ressource | Bonus |
|---|---|---|---|
| 🛡️ **Schildwache** | Tank | **Wut** — beginnt bei 0, steigt durch Treffer (einstecken und austeilen), zerfällt nach dem Kampf | +20 % Leben, +5 Verteidigung, 2,5× Bedrohung |
| ✨ **Bewahrerin** | Heilerin | **Mana** — beginnt voll, füllt sich langsam | +30 % Heilung, Lichtfunke aus der Ferne |
| ⚔️ **Klinge** | Schaden | **Energie** — beginnt voll, füllt sich schnell, +20 bei jedem tödlichen Schlag | +15 % Angriff |

Jede Stufe bringt **einen Punkt**, entweder für eine **Punktfähigkeit** (Fenster ✨, *Punkt* in den Tabellen) oder für einen Wert im Charakterfenster (+6 Leben, +1 Angriff, +1 Verteidigung, +0,03 Tempo oder +1 % doppelte Ausbeute). Beides ist endgültig.

### 7.1 Schildwache

| Fähigkeit | St. | Kosten · Abkl. | Wirkung |
|---|---|---|---|
| Herausforderung 🛡️ | 5 | 0 · 8 s | Zwingt das Ziel 3 s lang auf dich |
| Schildwall 🧱 | 5 | 25 | 4 s −35 % Schaden (bis 8 s verlängerbar) |
| Ansturm 🏃 | 8 | 0 · 15 s | Sprint zum Gegner, verlangsamt, +15 Wut |
| Bodenschlag 👊 | 10 | 25 · 8 s | Schaden im Umkreis, hohe Bedrohung |

| Fähigkeit | St. | Kosten · Abkl. | Wirkung |
|---|---|---|---|
| Schildstoß 💢 *Punkt* | 12 | 10 · 12 s | Unterbricht Zauber, betäubt 2 s |
| Deckung 🫡 *Punkt* | 13 | 30 · 30 s | Übernimmt 25 % des Schadens eines Verbündeten |
| Zweiter Atem 💨 | 14 | 40 · 25 s | Heilt dich um 20 % |
| Bollwerk 🏰 | 15 | 0 · 120 s | 8 s −50 % Schaden, der Notknopf |
| Standarte 🚩 *Punkt* | 15 | 20 · 45 s | Gruppe +5 Verteidigung |

## 7.2 Bewahrerin

| Fähigkeit | St. | Kosten · Zeit | Wirkung |
|---|---|---|---|
| Heilung ✨ | 5 | 25 · 1 s Zauber | 25 %, schnell und teuer |
| Lichtfunke 🔆 | 5 | 12 · 4 s | Angriff aus der Ferne |
| Ruhe 🌙 | 8 | 30 · 2,5 s Zauber | 50 %, langsam und günstig |
| Regeneration 🌱 | 10 | 30 | 25 % über 10 s, dazu −5 % Schaden |
| Bannstrahl 🔆 | 10 | 20 · 1,5 s Zauber | Schaden, gibt Mana zurück |
| Gruppenheilung 💫 | 12 | 45 · 2 s Zauber | 15 % für alle im Umkreis |
| **Erwecken** 🌅 | 12 | 50 · 10 s Zauber | Holt einen Gefallenen aus der Gruppe zurück (nicht im Kampf) |
| Lichtschild 🌟 *Punkt* | 13 | 35 · 18 s | Schild über 20 % Leben |
| Gnade 🙏 *Punkt* | 14 | 0 · 90 s | Sofort 40 %, der Notknopf |
| Reinigung 🕊️ | 15 | 15 · 8 s | Entfernt Gift, Verlangsamung, Blutung |
| Segen des Wachens 🕯️ *Punkt* | 15 | 20 · 2 s Zauber | Gruppe 10 min +8 % Leben |

## 7.3 Klinge

| Fähigkeit | St. | Kosten · Abkl. | Wirkung |
|---|---|---|---|
| Wuchtschlag ⚔️ | 1 | 35 | Starker Schlag, setzt eine Wunde (bis 3) |
| Schwung 🌀 | 5 | 25 | Trifft alle im Umkreis, je eine Wunde |
| Sehnenschnitt 🦵 | 8 | 20 · 10 s | Unterbricht Zauber, verlangsamt |
| Blutender Schnitt 🩸 | 10 | 30 · 10 s | Blutung, verbraucht Wunden für mehr Wirkung |
| Finte 🎭 | 10 | 0 · 30 s | Halbiert deine Bedrohung |
| Ausfall 💨 *Punkt* | 12 | 15 · 12 s | Sprung zum Gegner, nächster Wuchtschlag +50 % |
| Blöße 🎯 *Punkt* | 13 | 25 · 20 s | Ziel erleidet 8 % mehr Schaden von allen |
| Deckung suchen 🙈 *Punkt* | 14 | 0 · 45 s | 5 s −30 % Schaden |
| Hinrichtung 💀 | 15 | 40 · 12 s | Unter 25 % Leben sehr stark, verbraucht Wunden |
| Blutrausch 🔥 *Punkt* | 15 | 45 · 30 s | 8 s +40 % Angriff, danach Finte |

# 8 Stufen und Tod

**Stufen.** Die Höchststufe ist **15**. Jede Stufe bringt +4 Leben, +1 Angriff und einen Punkt und füllt dein Leben auf. Erfahrung bekommst du aus Kämpfen, Aufträgen, Abbau, Handwerk und Erkundung. Gegner, die viel schwächer (grau) oder mehr als zehn Stufen stärker sind, bringen keine Erfahrung. Eliten zählen doppelt, Bosse sechsfach.

**Der Tod.** Dein Körper bleibt liegen, und du drückst **Geist freilassen**. Als Geist stehst du am Friedhof, **G** zeigt dir den Weg zu deinem Körper. Dann hast du drei Möglichkeiten:

| Weg zurück | Folge |
|---|---|
| Zum eigenen **Körper laufen** und aufstehen | halbes Leben, **keine Schwäche** |
| Den **Geistheiler** ansprechen | sofort zurück, aber **10 Minuten 15 % schwächer** |
| **Erweckt werden** (Bewahrerin ab Stufe 12, in deiner Gruppe) | du stehst dort auf, wo du gefallen bist, ohne Schwäche |

Du verlierst keine Erfahrung und keine Gegenstände — aber nach **jedem Tod** bekommst du **30 Minuten lang 5 % weniger Erfahrung**, ganz gleich, wie du zurückkommst. Als Geist kannst du nicht kämpfen, sammeln, handeln oder reisen — und reden kannst du nur mit dem Geistheiler.

# 9 Ausrüstung und Beute

## 9.1 Plätze, Klassen, Sätze

**Plätze:** Helm, Schultern, Brust, Hände, Beine, Stiefel, Waffe, Schild, Schmuck, Werkzeug und Fackel. Die Werte heißen Angriff, Verteidigung, Leben, **Zauberkraft** (verstärkt alles, was heilt und zaubert), Tempo und Sicht. Den Helm kannst du im Charakterfenster ausblenden, seine Werte zählen trotzdem weiter.

| Rüstungsklasse | Wer darf | Gibt |
|---|---|---|
| Leicht | alle | wenig Schutz, Zauberkraft |
| Mittel | Klinge, Schildwache | ausgeglichen, etwas Angriff |
| Schwer | nur Schildwache | viel Schutz und Leben |

**Sätze** haben sechs Teile. Mit **drei** Teilen bekommst du den ersten Bonus, mit **fünf** den zweiten: Leinenzeug (Startsatz), Pfadleder, Gewand der Bewahrerin, Schuppenwehr, Obsidianplatte. Wie weit du bist, siehst du im Gegenstandsfenster.

## 9.2 Beute, Häuten, Beifang

| Seltenheit | Farbe | Woher |
|---|---|---|
| Gewöhnlich | weiß | 7 % je Kreatur, 22 % je Elite |
| Selten | grün | 1,5 % je Kreatur, 10 % je Elite, 55 % je Boss |
| Kostbar | blau | nur in der Kammer |
| Episch | lila | nur in der Kammer |

**Beutetaschen.** Was fällt, liegt drei Minuten in einer Tasche am Boden — und jeder bekommt seine **eigene**: wer zugeschlagen hat und jedes Gruppenmitglied in 40 Kacheln. Es gibt kein Würfeln und kein Wettklicken, „Alles nehmen" reicht, und Münzen wandern immer mit.

**Häuten.** Rohleder holst du dir selbst: an den Kadaver herangehen (2,6 Kacheln), häuten, 4,5 Sekunden stehenbleiben. Weggehen oder ein Treffer bricht ab. Häuten darf jeder, ganz ohne Beruf und Werkzeug. Eliten geben doppelt so viel, Bosse viermal so viel.

| Die Uhren am Kadaver (ab dem Tod) | Dauer |
|---|---|
| Der Kadaver liegt | **90 Sekunden** |
| Häuten und plündern | die **vollen 90 Sekunden** — anfangen geht bis zur letzten |
| Das Tier steht wieder da | nach **120 Sekunden** |

Ob jemand häutet oder nicht, ändert daran nichts.

**Beifang** — Zähne, Drüsen, Schalen — ist nur zum Verkaufen da, und du bekommst den **vollen** Wert. Der Preis hängt an der Art: ein Trollzahn bringt immer 10 Kupfer, stärkere Gegner lassen wertvolleren Plunder (2 Kupfer beim Sporenkriecher, 24 beim Koloss) fallen. Mit **„Beifang verkaufen"** bei der Händlerin geht alles mit einem Klick weg.

## 9.3 Fassung und Härtung

**Fassung** — Splitter in Helm, Brust, Stiefel oder Schmuck setzen, direkt am Gegenstand: **Gefasst** (1 Splitter, +12 %), **Tief gefasst** (3, +28 %), **Durchdrungen** (7, +50 % und ein Echo für deinen Weg). Das gelingt immer, und beim Lösen bekommst du die Hälfte der Splitter zurück.

**Härtung** — Süde der Alchemie auf Rüstungsteile: **Härtungssud** +8 %, **Vergütungssud** +18 %, **Läuterungssud** +30 %, immer in dieser Reihenfolge. Eine Härtung ist **endgültig**, also härte nur, was du behalten willst.

## 9.4 Der Widerhall

Beim **Verglühten** auf Edin lernst du Echos gegen Splitter und steckst sie in Plätze (zwei ab Stufe 5, drei ab 12). Umstecken geht jederzeit bei ihm.

| Echo | Splitter | ab St. | Wirkung |
|---|---|---|---|
| Glut 🔥 · Mauer 🧱 · Quelle 💧 | 2 | 5 | Angriff +3 · Verteidigung +4 · Leben +22 |
| Läufer 🌬️ · Auge 👁️ · Fundgier ⛏️ | 3 | 8 | Tempo +18 % · Sicht +3 · doppelte Ausbeute +15 % |
| Gedächtnis 📖 · Waage ⚖️ · Heimweg 🔮 | 4 | 10 | Erfahrung +10 % · Verkauf +20 % · Runenstein −35 % Wartezeit |
| Bollwerk 🏰 · Zorn ⚡ | 5 | 14 | Vert. +6, Leben +30 · Angriff +6, Tempo +8 % |

## 9.5 Tränke, Essen, Helfer

| Gegenstand | Wirkung | Woher |
|---|---|---|
| Heiltrank · Großer Heiltrank | +60 · +110 Leben sofort (20 s Abklingzeit) | Alchemie |
| Fladenbrot · Sporenbrot · Kräuterfladen | Leben über Zeit, auch im Kampf (du sitzt dabei) | Händlerin · Alchemie |

| Gegenstand | Wirkung | Woher |
|---|---|---|
| Quellwasser · Bitterer Sud | +18 · +45 Mana oder Energie | Händlerin · Alchemie |
| Sud der Stärke · Rindenhaut · Klarsicht | +5 Angriff · +6 Verteidigung · +5 Sicht | Alchemie |
| Elixier von Dilmun | +6 Angr., +6 Vert., +40 Leben, 20 min | Alchemie (Meisterrezept) |
| Wanderlaterne · Trockentuch · Wegtrunk · Wegbrot | Helfer für unterwegs | Vorratsmeisterin (Ruf, 10.2) |

# 10 Händler, Ruf, Post

## 10.1 Händler und Münzen

**Münzen:** 1 Gold = 100 Silber = 10 000 Kupfer (angezeigt als „1g 24s 7k").

**Händlerin Kishar** (Lager von Enkur) verkauft Grundbedarf und kauft alles zu **einem Drittel** des Werts. Splitter, Runenstein, Siegel, Fackel und Questware nimmt sie nicht. **Werkzeug** bekommst du beim Handwerkslehrer.

**Ausrüster Lugal** (Edin, neben der Schmiedin) verkauft Waffen und Schilde, **sechs Stück auf festen Stufen — 2, 4, 6, 9, 12 und 15**, davon immer zwei Schilde. Welche Formen er anbietet, wechselt jeden Morgen. Seine Ware ist der sichere Boden, schwächer als Gefundenes und Geschmiedetes. Dazu nimmt er **25 % Aufschlag** auf den Wert.

**Das Lager** (24 Plätze) gehört deinem Konto, alle deine Charaktere teilen es. Du erreichst es bei jeder Händlerin und im Archiv auf Edin.

## 10.2 Der Ruf und die Vorratsmeisterin

Aufträge und besiegte Kreaturen bringen **Ruf** beim Außenposten und beim Lager jeder Welt. Die Stufen sind **Fremd · Bekannt (300) · Vertraut (1000) · Geachtet (3000) · Verehrt (6000)**. Mit Jagen allein kommst du nur bis Vertraut. Du findest den Ruf im Charakterfenster (**C**) auf dem Reiter **Ruf**, und mit dem Zahnrad legst du einen Balken über die Erfahrungsleiste.

Die **Vorratsmeisterin** im Lager verkauft **Helfer**. Was dein Ruf noch nicht erlaubt, ist ausgegraut, und der Tooltip sagt dir, welche Stufe fehlt.

| Helfer | ab | Was er tut |
|---|---|---|
| 🥾 **Wegtrunk** | Bekannt | 10 Minuten schneller unterwegs |
| 🥖 **Wegbrot** | Vertraut | Lange Wegzehrung |
| 🏮 **Wanderlaterne** | Geachtet | Kommt in den **Platz der Fackel**, beide Hände bleiben frei. Sie brennt nur, solange sie angelegt ist **und es dunkel ist** — 30 Minuten je Füllung. Die Restzeit steht oben als Buff. Mit **„Auffüllen"** und einer Flasche **Lampenöl** füllst du sie wieder auf. |
| 🧣 **Trockentuch** | Geachtet | 4 Sekunden abreiben, dann „Dir ist jetzt warm." — 20 Minuten wie nach dem Feuer. Danach muss es trocknen (1 Stunde, auf Verehrt kürzer). |

Laterne und Tuch kaufst du nur **einmal**, sie bleiben dir erhalten.

### 10.3 Botentafel und Markttisch

Beide stehen im Archiv auf Edin und neben jeder Händlerin.

**Die Botentafel** ist die Post: Brief, ein Anhang und Münzen an jeden Spieler. Abholen kannst du an jeder Tafel.

**Der Markttisch** arbeitet mit **Festpreisen, ohne Gebote.** Du stellst einen Stapel zu deinem Preis für 12, 24 oder 48 Stunden ein. Die Einstellgebühr (ein Zehntel des Händlerwerts je 12 Stunden) bekommst du beim Verkauf zurück, der Markt behält ein Zwanzigstel des Erlöses. Das Geld und nicht verkaufte Ware kommen per Brief.

## 11 Miteinander

**Gruppe (P).** Du lädst über Rechtsklick auf einen Spieler oder über P mit dem Namen ein. Eine Gruppe hat höchstens **fünf** Leute. Geteilt werden Beute, Erfahrung und Auftragsfortschritt, wenn ihr in **40 Kacheln** zusammen seid. Die Gruppenrahmen links zeigen Leben, Ressource, Buffs und bei Gefallenen den Ort des Körpers; wer weit weg ist, bekommt Abstand und Richtung („45 Kacheln · NO").

**Chat.** Es gibt die Kanäle Global, Planet und Gruppe. Flüstern geht mit `/w Name Text`, antworten mit `/r Text`, und ein Klick auf einen Namen im Chat schreibt `/w` vor. `/wer` zeigt, wer online ist. Gesten: `/winken`, `/jubeln`, `/danken`, `/lachen`, `/nicken`, `/verbeugen`, `/achselzucken`. Mit `/sitzen` setzt du dich hin, zum Beispiel ans Feuer. Wer mehr als fünf Zeilen in zehn Sekunden schreibt, muss eine Minute Pause machen.

**Spielermenü (Rechtsklick).** Freund, Ignorieren, Inspizieren (bis 12 Kacheln), Folgen und **Handeln** (bis 5 Kacheln). Im Handel müssen beide **Bereit** drücken, und jede Änderung hebt beide Bestätigungen wieder auf.

**Das Botvolk.** Figuren mit ◇ **vor dem Namen** sind Bots. Sie beleben die Welt, antworten aber nicht und handeln nicht. Eigene Begleiter rufst du mit `/bot wache`, `/bot heiler`, `/bot klinge` oder `/bot gruppe` (alle drei), mit `/bot weg Name` schickst du einen wieder fort.

## 12 Handwerk



### 12.1 Die Regel

Es gibt zwei Handwerke: **Schmiedekunst** (Werkstatt) und **Alchemie** (Kessel). Du lernst **eines je Charakter**, und die Wahl ist endgültig. Lehrer sind Ereshki und Gula auf Edin sowie Ilum und Nin-ti im Lager von Enkur; das Grundwerkzeug gibt es dort umsonst. Die **Fertigkeit** geht bis 20 und steigt beim Herstellen: Orange Rezepte steigern sicher, gelbe meistens, grüne selten, graue nie. Neue Rezepte kaufst du beim Lehrer, Meisterrezepte gibt es über Aufträge.

## 12.2 Rohstoffe

Jeder Rohstoff gehört zu einem Werkzeug: **Sumpferz, Bioleuchtholz, Chlorophyllharz** baut die Spitzhacke der Schmiede ab, **Fieberblatt, Nachtblüte, Sporenpilz** die Sichel der Alchemie. **Rohleder** (Häuten), **Fallholz** und **Waldnüsse** darf jeder sammeln. Wer das andere Handwerk braucht, handelt mit anderen Spielern.

Abbau dauert zweieinhalb Sekunden (Fortschrittsbalken). Ein Vorkommen wächst nach drei bis fünf Minuten nach — irgendwo in seiner Umgebung, nicht unbedingt an derselben Stelle. **Seltene Adern** brauchen Werkzeug der Stufe 1 (Erzhacke, Mondsichel) und tragen manchmal einen Splitter.

## 12.3 Rezepte

**Schmiedekunst**

| Rezept | ab | Material |
|---|---|---|
| Eisenbarren | 0 | 2 Sumpferz |
| Leder gerben | 2 | 2 Rohleder, 1 Harz |
| Nietenkappe | 3 | 2 Barren, 1 Leder |
| Erzhacke · Sumpfklinge | 5 | 3 Barren + 4 Leuchtholz · 1 Leder |
| Schuppenpanzer | 8 | 4 Barren, 2 Leder |
| Eisenhelm · Marschstiefel · Wappenschild | 10–12 | 3–4 Barren, 2–3 Leder |
| Eisenkette | 14 | 3 Barren, 4 Sumpferz |
| Splitteramulett (Meister) | 15 | 1 Splitter, 4 Barren, 2 Harz |
| Plattenpanzer · Turmschild | 16–18 | 6–8 Barren, 3–4 Leder |

**Alchemie**

| Rezept | ab | Material |
|---|---|---|
| Kräuterextrakt | 0 | 2 Fieberblatt (ohne Kessel) |
| Sporenbrot | 1 | 3 Sporenpilz, 1 Fieberblatt |
| Heiltrank | 3 | 1 Extrakt, 2 Sporenpilz |
| Härtungssud | 4 | für die Rüstung (9.3) |
| Sud der Stärke · Rindenhaut | 6 · 9 | Extrakt, Kräuter, Rohleder |
| Großer Heiltrank · Kräuterfladen · Klarsicht | 12–14 | Extrakt, Nachtblüte, Kräuter |
| Bitterer Sud | 16 | 3 Extrakt, 2 Fieberblatt, 1 Rohleder |
| Elixier von Dilmun (Meister) | 17 | 1 Splitter, 3 Nachtblüte, 3 Extrakt |

## 12.4 Überleben — der Nebenberuf

Überleben lernt jeder **zusätzlich** zu seinem Handwerk, und zwar bei der **Überlebenskundigen Nuska** am großen Feuer im Lager. Ihr erster Auftrag heißt **„Holz und Nüsse"**: Bring fünf Fallholz und drei Waldnüsse, dafür bekommst du eine Flasche Lampenöl.

| Rezept | ab Fertigkeit | Woher | Material | Ergebnis |
|---|---|---|---|---|
| Feuerbündel schnüren | 0 | Start | 3 Fallholz, 1 Zunder | Feuerbündel, geht überall |
| Lampenöl pressen | 0 | Start | 3 Waldnüsse | Lampenöl für Ölfackel und Laterne, nur **an einem Feuer** |

**Fallholz** liegt im Wald herum. **Zunder** verkauft der Schmied. **Waldnüsse** schüttelst du vom **Nussbaum** — der Trauerweide mit den roten Früchten, die überall im Wald steht: Anklicken und **drei Sekunden** schütteln (ein Schritt bricht ab). Nur etwa **jeder dritte** Baum lässt eine oder zwei Nüsse fallen. Danach braucht der Baum ein paar Minuten, und wer ihn vorher anklickt, erfährt das. Ein Feuer brennt zehn Minuten, nicht im Kampf, und jeder Spieler kann nur eines gleichzeitig haben. Anzünden darf jeder, auch ohne den Beruf.

## 13 Die Kammer des Asag

Der **Abstieg** liegt in den Ruinen von Enkur. Die Kammer ist für **drei Spieler ab Stufe 10** gedacht und dauert zwanzig bis fünfunddreißig Minuten. Jede Gruppe bekommt ihre eigene Instanz, und drinnen ist es immer Nacht.

**Das Schloss.** Solange du unter Stufe 10 bist, schwebt über dem Abstieg ein Schloss mit „St. 10". Ab Stufe 10 verschwindet es.

**Der Beschwörungsstein** steht neben dem Abstieg. Klick ihn an, wähle jemanden aus deiner Gruppe und bleib **fünf Sekunden** stehen. Der Gerufene hat **fünf Minuten** Zeit, die Einladung anzunehmen, und steht dann neben dir. Das geht nicht im Kampf, nicht als Geist und nicht aus einer Instanz heraus.

**Der Weg:** Vorhalle → Gang der Toten → Säulenhalle (**Türhüter**) → Abstieg → Zisterne (**Brutmutter**) → letzter Gang → Halle des Asag (**Wächter der Kammer**, dahinter seine Truhe). In zwei Abzweigen stehen Kisten.

| Boss | Stufe | Mechaniken |
|---|---|---|
| ◆ Der Türhüter | 11 | Kegel, Launisch |
| ◆ Die Brutmutter | 12 | Gift, Wellen |
| ★ Der Wächter der Kammer | 13 | Kegel, Fläche, Wut |

Jeder Boss lässt etwas fallen: selten, kostbar oder episch. Die **Truhe des Wächters** öffnet sich nur für die, die beim Kampf dabei waren.

**Gespeichert.** Wenn du einen Boss legst, bist du **in dieser Instanz gespeichert**, bis **morgens um sechs**. Bis dahin bleibt der Boss für dich tot. Welche Instanzen gespeichert sind, siehst du im Gruppenfenster (**P**) unter **Gespeicherte Instanzen**. Du darfst anderen trotzdem helfen, bekommst dann aber keine Beute und keine Erfahrung. Truhen öffnen sich einmal am Tag.

Wer in der Kammer fällt, steht als Geist am Aufstieg oder lässt sich erwecken. Die Instanz verschwindet, wenn der Letzte sie verlässt.

# 14 Hilfe und Fehler

**F9 — Fehler melden.** Drück die Taste **in dem Moment**, in dem du den Fehler siehst, und schreib einen Satz dazu: was passiert ist und was du erwartet hast. Bild, Ort, Stufe, Aufgabe und die letzten Ereignisse gehen von selbst mit. Lieber fünf kurze Berichte als einen langen.

**F1 oder ?** öffnet den Hilfezettel: was gerade spielbar ist, die Tasten und drei Aufgaben für den Testabend.

**Noch nicht im Spiel:** andere Welten als Edin und Enkur, Gebote am Markt, Reittiere, Gilden, Erfolge, Duelle. Der Hüter des Hains (Stufe 22) ist für eine spätere Runde gedacht.

*Saga of Dilmun Online · Alpha. Die Zahlen in diesem Heft stammen aus dem Spiel; wenn sich das Spiel ändert, ändert sich auch das Heft.*