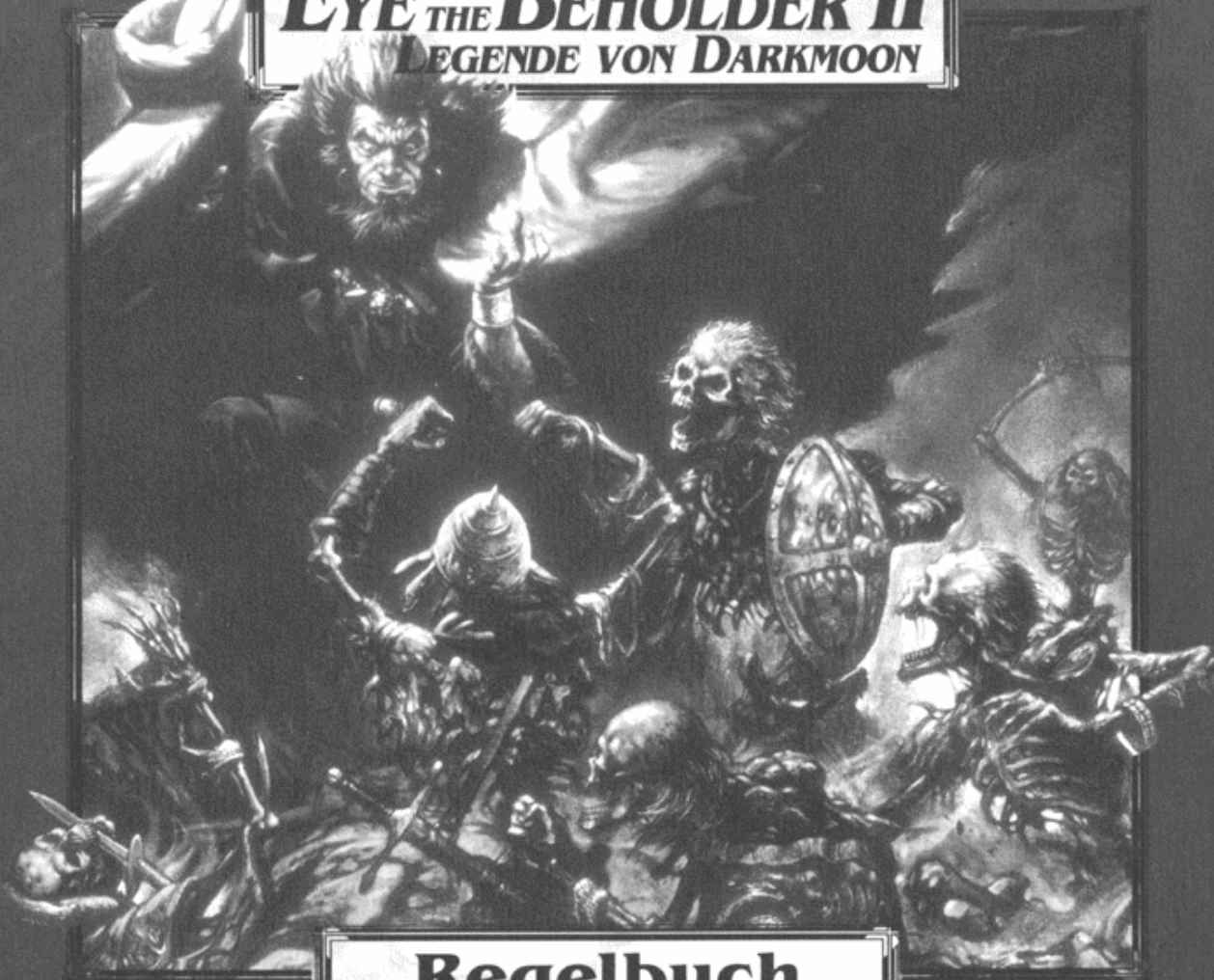


OFFICIAL  
**Advanced  
Dungeons & Dragons®**

COMPUTER PRODUCT

**EYE OF THE BEHOLDER II**  
*LEGENDE VON DARKMOON*



**Regelbuch**



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>Khelbens Brief an die Party</b>	<b>4</b>
<b>Oltecs Bericht</b>	<b>5</b>
<b>Wently Kelsos Tagebuch</b>	<b>7</b>
<b>Einleitung</b>	<b>10</b>
Die Welt von Eye of the Beholder II	10
Was ist in der Packung?	10
Kopierschutz	10
Schnellstart	10
Mausbenutzung	10
Tastatursteuerung	11
Schnellkurs für den Kampf	13
Schnellkurs zum Zaubern	14
<b>Erschaffung einer neuen Party</b>	<b>15</b>
Charakter-Erschaffung	15
Verändern und Übernehmen von Charakteren	17
Löschen von Charakteren	17
Wenn die Party komplett ist	17
Charaktere in die Party aufnehmen	17
<b>Das Spielen von Eye of the Beholder II</b>	<b>18</b>
Erforschen	18
Ausrüstung	22
Charakter-Information	23
Rast	24
<b>Ihre Charaktere und die Party</b>	<b>26</b>
Basis-Charaktere	26
Starke Charaktere erschaffen	32
Erschaffung einer starken Party	33
<b>Sprüche</b>	<b>35</b>
Magiersprüche	35
Klerikersprüche	41
Strategien für die Spruchbenutzung	46
<b>Abenteuer-Strategien</b>	<b>48</b>
Angreifen von Feinden	48
Hinweise	49
<b>Monster</b>	<b>51</b>
<b>Tabellen</b>	<b>55</b>
Erfahrungsstufen	55
Fähigkeitswerte	57
Waffen	59
Rüstungen	59
<b>Spruchindex</b>	<b>60</b>
<b>Ladeanweisungen</b>	<b>61</b>
Amiga	61
IBM/MS-DOS	62

## KHELBENS BRIEF AN DIE PARTY

Khelben Blackstaff, Erzmagier und Berater der Herren von Waterdeep, sendet euch die folgende Botschaft:

*Ehrenwerte Helden von Waterdeep,*

*Ich bin froh zu sehen, daß ihr euch von den Strapazen des Abenteuers in den Kanälen unterhalb Waterdeeps vollkommen erholt habt. Unsere Heiler haben euch gerne von euren erlittenen Wunden geheilt, um euch zu eurer alten Kampfkraft verhelfen zu können.*

*Auch die Ehrengäste des diesjährigen Erntedank-Festes von Waterdeep senden euch ihre Glückwünsche. Aus den Berichten der Feier schließe ich, daß es für alle eine gute Zeit gewesen ist.*

*Unsere Schüler sind euch ebenfalls für die Stiftung der historischen Artefakte, die ihr unterhalb der Stadt entdeckt hattet, sehr dankbar. Das Studium der Schriftrollen, Schlüssel und Steingegenstände sollte uns wichtige neue Informationen über die Geschichte unserer Stadt geben.*

*Unglücklicherweise ist erneut eine Situation entstanden, welche die Stadt bedrohen könnte. Einige Zeit lang gab es Gerüchte über das Verschwinden von Bürgern in den Dörfern im Norden und Westen der Stadt. Inzwischen haben wir die schriftliche Bestätigung über die Entdeckung von menschlichen Überresten in geöffneten Gräbern. Böse Kräfte und ein machtvoller, alter Artefakt könnten darin verwickelt sein.*

*Ich danke euch für eure Bereitschaft, die Gebiete im Norden und Westen der Stadt freiwillig zu beobachten, wo diese Dinge geschahen. Diesem Brief liegt eine Kopie der Dokumente bei, die unseren Aufmerksamkeit erregten. Für eure Reise wurden Vorräte beschafft. Viel Glück.*

*Euer treuer Freund,*

*Khelben*

## OLTECS BERICHT

Seinem Brief hat Khelben den folgenden Bericht von Oltec, dem Hauptmann der Stadtwachen von Waterdeep, beigelegt.

*Meister Blackstaff,*

*Wir könnten wieder Probleme in der Nähe der Stadt von Waterdeep bekommen. Nach dem jährlichen Erntedank Fest machte die Stadtwache den Routine Rundgang, nach verwirrten und betrunkenen Lechern suchend. Auf dem zweiten Pfad von der alten Nordstraße erreichten wir die Überreste eines umgestürzten Wagens.*

*Der Fahrer war durch einen Pfeil ins Herz getötet worden. Es befand sich auch eine Blutlache innerhalb des Wagens. Wie dem auch sei, die Zugferde des Wagens grasen in der Nähe und die Börse des toten Fahrers war noch voller Münzen. Dies war kein normaler Raubüberfall, denn die Angreifer nahmen weder Pferde noch das Geld mit sich. Das Einzige, was zu fehlen schien, war der Passagier.*

*Unsere Wache folgte einer dünnen Spur von Blut vom Wagen zu dem weichen Sand am Seitenrand der Straße. Dort entdeckte sie einen tiefen Fußabdruck, als wenn jemand eine schwere Last getragen hätte. Der Angreifer muß den Reisenden nach dem Kampf weggeschleppt haben.*

*Wir durchsuchten die Umgebung, jedoch verloren wir die Spur im härteren Boden des Nordens. Die einzige Frucht unserer Suche war ein kleines, hölzernes Kästchen, das unter einen Busch entlang der Spur gefallen war. Das Kästchen enthielt ein gebundenes Tagebuch, geschrieben von diesem seltsamen Gelehrten, Wently Kelso.*

*Ich weiß, daß Kelso's Tagebuch in der Vergangenheit hilfreich war. Unter seiner Führung war es leichter, den vielfältigen Gefahren unterhalb von Waterdeep zu trotzen. Wie auch immer, Kelso's Beobachtungen von dunklen Geschehnissen in der Stadt gaben meinen Männern mehr als einmal Anlaß zur Furcht.*

*Wegen Kelso's Geschichte untersuchte ich das Tagebuch persönlich. Ich bin froh, daß ich dies tat, denn es berichtet von seltsamen Ereignissen. Das Tagebuch enthält Notizen von schrecklichen Geschehnissen und über einen machtvollen Artefakt. Es erzählt von einer dunklen Vision und von menschlichen Überresten in offenen Gräbern. Sollten diese Gräber im Zusammenhang mit dem geheimnisvollen Verschwinden von Leuten im Norden stehen, von denen meine Männer zu berichten wußten?*

Meine Quellen haben bestätigt, daß der Gelehrte Kelso in der letzten Nacht de -  
Erntedank Festes tatsächlich in einem Wagen gesehen wurde. Leute, die er während de -  
Festes getroffen hatte, erzählten, daß Kelso von der Entdeckung eines neuen Rätsels sprach.  
Ich glaube, daß wir das Tagebuch und die Gefahr, von der es spricht, ernst nehmen sollten.  
Weil diese Sache jedoch Waterdeep nicht direkt bedroht, liegt sie außerhalb des  
Aufgabenbereichs der Stadtwache. Anstatt euch das ganze Tagebuch zu überlassen, habe ich  
eine Kopie der wichtigen Teile anfertigen lassen. Ich bin sicher, daß Ihr die notwendigen  
Schritte unternehmen werdet, um sicherzustellen, daß nichts von der erwähnten Gefahr eine  
Bedrohung für die Stadt oder ihre Einwohner darstellen kann.

Euer Oltec

Hauptmann Stadtwache Waterdeep

## WENTLY KELSOS TAGEBUCH

Khelben schickte euch ebenfalls eine Auswahl von kopierten Tagebuch-Einträgen, geschrieben von Wently Kelso, dem exzentrischen Gelehrten und selbsternannten 'Berühmten Archäologen'

### Tagebuch-Eintrag 356

Als ich vorsichtig aus den Kanälen von Waterdeep hinauskletterte, rutschte meine Hand auf einem glatten Stein aus. Erst im Fallen bemerkte ich, daß der Stein durch das Blut meiner verwundeten Hand so schlüpfrig gewesen war. Ich fiel kopfüber in eine Spalte. Mein Schädel schlug gegen einen großen Felsen und mein Bewußtsein wich von mir.

Wie viele Stunden ich dort blutend lag, weiß ich nicht. Plötzlich flutete ein wärmendes Gefühl durch meinen Körper. Ich öffnete langsam die Augen. Vor mir stand eine große, in einen Umhang gehüllte Gestalt, umgeben von einem unirdischen Licht. In der Helligkeit konnte ich nur den Umriß und eine dunkle Fläche unter der Kapuze der Robe ausmachen.

„Du bist geheilt. Ich habe Dich gerettet, denn ohne meine Hilfe wärest Du sicherlich gestorben.“

Ich hob die Hand an meinen Schädel. Mein Kopf pochte schmerzhaft, aber weder er, noch meine Hand bluteten. Ich brauchte einen Moment der Erholung, bevor ich wieder sprechen konnte.

„Mich zu retten war sehr anständig von Dir. Womit kann ich Dir dienen?“

Er schien zu wachsen und die Augen leuchteten rot unter seiner Kapuze.

„Nichts, außer Deiner ungeteilten Aufmerksamkeit!“  
Er öffnete seine Hand und legte seine behandschuhte Handfläche auf meinen pochenden Schädel. Ich wurde

von einer überwältigenden Vision gepackt.

In den Wäldern lag ein stilles Dorf an einem dunklen, bedeckten Tag. Kleinbauern in verlumpten Kleidern bewegten sich, handelnd und schwatzend, durch das Dorf. Eine Frau in einer blauen, mit Silbersternen besetzten Amtstracht stand an einer Ecke des Dorfplatzes und redete mit einigen der Bauern.

In den Wäldern, außerhalb des Dorfes, nahmen dunkle Gestalten ihren Platz ein. Vom Waldesrand bewegte sich eine Gestalt in einer Robe langsam in Richtung des Marktplatzes. Auf dem Platz angekommen, nahm sie eine herrische Haltung ein. In ihrer behandschuhten Hand hielt sie ein schimmerndes Zepter.

„Bürger von Torzac“, rief sie aus, „Hört mir zu!“

Die Bauern drehten sich zu dem Sprecher um und murmelten untereinander. Viele drehten sich einfach um und entfernten sich. Ein paar kamen näher. Einige wichen zurück.

„Von nun an bin ich euer neuer Herrscher! Ich werde keinen Widerstand dulden!“

Einge Bürger lachten laut auf. Andere fluchten auf die Gestalt. Viele drehten sich um, um davonzugehen. Einer der Anwesenden trat vor:

„Und wer solltest Du sein? Zeige Dich, damit wir unseren zukünftigen Herrscher kennen!“

Mit seiner freien Hand zog die Figur ihre Kapuze zurück. Sein schmales Elfengesicht wurde nur durch die blau-schwarze Gesichtsfarbe eines Dunkelelfen

hiervorgehoben. Der dunkle Elfenkrieger blickte mit finsterner Verachtung auf die Menge der Bauern hinab. Das Dorf wurde still. Viele Bauern erstarrten wie zur Salzsäule. Einige hoben Steine auf, wagten es jedoch nicht diese zu werfen.

Die Frau in der Amtstracht trat vor, ihre Hand nach einem komplexen Muster bewegend. „Dunkler Krieger, niemals wirst Du eine lebende Seele in meinem Heimatdorf beherrschen!“ Sie richtete ihre Hände vorwärts und Geschosse von magischer Energie schossen auf den arroganten Dunkelelfen zu.

Ein böses Lächeln umspielte die Züge des Dunkelelfen, als er von seiner Stellung herab lachte. Mit einer gebieterischen Geste des Szepters verblaßten die magischen Geschosse und lösten sich auf.

Einige Einwohner, durch den Angriff ermutigt, warfen ihre Steine nach dem Dunkelelf. Die meisten flogen weit an ihm vorbei, ein einzelner Stein jedoch traf ihn an der Wange. Der Dunkelelf strich langsam mit einem behandschuhten Finger über die Wunde. Er sah hinab auf seine Hand und bemerkte einen Tropfen seines eigenen Blutes. Seine wahnsinnigen Augen blitzten voller Haß.

„Ich sagte, ich dulde keinen Widerstand!“

Dutzende von dunklen Kriegern strömten aus den Wäldern um das Dorf. Die Frau begann verzweifelt zu gestikulieren, aber ein Pfeil traf sie, bevor sie einen weiteren Spruch zu sprechen vermochte. Einige Einwohner versuchten zu fliehen, andere zu kämpfen. Es machte keinen Unterschied. Alle innerhalb des Dorfes wurden grausam gemeuchelt. Nicht einer überlebte.

Die siegreichen Dunkelelfen versammelten sich um die Überreste des Dorfplatzes. Der Anführer zog seine Kapuze über das Gesicht und erhob triumphierend sein Zepter. Die

Krieger erhoben ihre blutigen Schwerter zum Salut.

Hier endete die Vision abrupt. Ich erwachte, mit meinem Kopf auf einem Stein ruhend. Er schmerzte noch mehr als zuvor, aber ich lebte.

#### Tagebuch-Eintrag 378

Die Bedeutung und der Aufbewahrungsort des Zepters aus meiner Vision sind das neueste, was ich in Erfahrung bringen konnte. Es scheint ein Artefakt der Dunkelelfen zu sein, und es ist von großem Wert für meine Studien. Meine erste Aufgabe ist es, nach Torzac zu reisen.

#### Tagebuch-Eintrag 381

Nachdem ich mir die Vision nochmals ins Gedächtnis gerufen habe, glaube ich, daß das Dorf, das ich sah, in der Nähe von Waterdeep liegen muß. Die Bedeckung der Hüttdächer ist von einer Art, die vor Jahren in den nördlich gelegenen armen Dörfern üblich war. Die Farbe des Tons in den Ziegeln ist im Norden und Osten ähnlich. In den Archiven der Stadt könnte sich ein Fingerzeig auf den Standort des Dorfes befinden.

#### Tagebuch-Eintrag 399

Ich begann meine Suche im Archiv der Waterdeep-Schatzkammer. Nirgendwo in den Unterlagen der neuen Herrschaft der Herren von Waterdeep gab es einen Hinweis auf ein Dorf namens Torzac.

#### Tagebuch-Eintrag 408

Ich war nahe dran, meine Suche aufzugeben und alles eine Halluzination zu nennen, als ich an alte Steuerunterlagen gelangte. In einem Teil steht:

Lord Torzac:

Unseren Unterlagen zufolge schulden uns drei von euren Bürgern einen Prozentanteil ihrer eingebrachten Ernte. Könntet Ihr diesen Fall übernehmen? Ich werde

Euch vor dem ersten Neumond treffen, um die weiteren Handelsverträge zu vereinbaren...

Dann fand ich diesen Brief an das Amt für Steuern:

... Wir folgten der Richtung zu dem Dorf ausdrücklich, aber dort war nichts zu finden. Dort war weder ein Dorf, noch ein Lord Torzac. Die einzige Möglichkeit wäre, daß die gesamte Dorfgemeinschaft weggezogen ist und das Dorf zerstörte, bevor sie es verließen...

Der Brief enthielt Anweisungen, wie das Dorf zu erreichen war. Dies ist ein großer Durchbruch, und ich fühle, daß es jetzt nur noch eine Frage der Zeit ist, bis ich das Dorf und das Zepter finden werde!

**Tagebuch-Eintrag 420**

Nachdem ich mich von meiner lieben Miltinda verabschiedet habe, beginne ich meine Expedition. Ich habe genug Vorräte und bin voller Hoffnung.

**Tagebuch-Eintrag 427**

Ich habe etwas gefunden, das wie die Überreste des Dorfes aussieht. Die hölzernen Bauten sind nicht übriggeblieben, aber die Anordnung der Überbleibsel der Steinbauten paßt exakt zu dem Dorf in meiner Vision. Große Bäume wachsen nun auf dem Gebiet des ehemaligen Marktplatzes. Anhand der Höhe der Bäume erkenne ich, daß die Zerstörung des Dorfes lange zuvor erfolgt sein muß.

**Tagebuch-Eintrag 429**

Ich mietete einen örtlichen Führer zur Unterstützung meiner Untersuchungen. Er ist ein Halbbling namens Insal. Wie mein letzter Führer, scheint Insal mit einer sehr geringen Intelligenz ausgestattet. Der Wald in diesem Gebiet ist offenbar von Wölfen überfüllt. Wir verbringen viel Zeit damit, uns so zu bewegen, daß wir nicht ihr Interesse wecken.

**Tagebuch-Eintrag 431**

Wir erreichten mehrere flache Grabhügel, aber die Begrabenen darunter sind mit Sicherheit Menschen und können daher nicht aus Torzac stammen. Es scheint keine Siedlungen in der Nähe zu geben. Mir ist das Recht, denn Ich habe kein Verlangen danach, daß andere mir in die Quere kommen, um meine Forschungen zu untergraben. Ich habe die Untersuchung des Gebietes begonnen und nach Zeichen von unterirdischen Geheimverstecken der Dunkelfelfen gesucht, weil dies der wahrscheinlichste Platz für die Aufbewahrung des so lang verschollenen Zepters ist.

**Tagebuch-Eintrag 451**

Zwei Kriegerinnen trafen in dieser Nacht auf unser Lager. Ich versuchte, ihnen Fragen über Tunnelsysteme in der Umgebung und über das Zepter zu stellen. Entweder waren sie sehr unzugänglich, oder sie wußten wirklich nichts darüber. Als Insal die beiden Frauen längere Zeit lüstern anstarrte, verließen sie sie uns empört.

**Tagebuch-Eintrag 456**

Ich habe die Umgebung nach Zeichen abgesucht, die auf eine Dunkelelfen-Unterkunft hätten schließen lassen. Ich habe nichts gefunden. Nach meiner Rückkehr nach Waterdeep zur Beschaffung weiterer Vorräte werde ich dieses Gebiet nach Strukturen absuchen, die Dunkelfelfen-Konstruktionen verbergen könnten.

Ich habe Insal entlassen, so daß ich nun viel schneller reisen kann. Er schien nicht erfreut zu sein, aber ich bezahlte ihn mit einigem schimmernden Tand, rostigen Waffen und alten Kupfermünzen. Mit etwas Glück sollte ich rechtzeitig zum Erntedank-Fest wieder in Waterdeep sein, um es mit meiner lieben Miltinda verbringen zu können.



# EINLEITUNG

## Die Welt von Eye of the Beholder II

Eye of the Beholder II: Legende von Darkmoon ist ein 3D-orientiertes Computerrollenspiel, welches auf den Regeln der bekannten AD&D® 2nd Edition und einer neuen Geschichte, welche für dieses Spiel entworfen wurde, basiert. Die Handlung findet in und um den schrecklichen Tempel von Darkmoon statt, der in der FORGOTTEN REALMS™ Spielwelt von TSR liegt.

Die ganze Umgebung in Eye of the Beholder II sehen Sie aus ihrem Blickwinkel. Beobachten Sie die vorbeiziehenden Bäume, während Sie durch den Wald um den Tempel wandern. Heben Sie Gegenstände auf und nehmen Sie sie mit. Öffnen Sie Türen mit Schlüsseln, durch Knopfdruck oder durch Umlegen eines Hebels. Sie werden Monster sehen, die sich Ihnen nähern und sich in den Kampf gegen Sie stürzen. Verteidigen Sie sich mit den Waffen, die Ihre Charaktere in den Händen halten und sprechen sie Zaubersprüche mit Hilfe des Heiligen Symbols eines Klerikers oder Paladins oder mit Hilfe des Zauberbuchs Ihres Magiers. Die Charaktere in der vorderen Reihe können mit Nahkampfwaffen wie Schwertern und Keulen angreifen, während die Charaktere hinten den Kampf mit Sprüchen oder Fernwaffen wie Bögen und Schleudern unterstützen.

## Was enthält diese Packung?

Sie sollten die folgenden Gegenstände in ihrer Verpackung vorfinden:

- Dieses Regelbuch
- Disketten (je nach Version in verschiedener Anzahl)
- Garantiekarte

Das Regelbuch erklärt Ihnen, wie Sie das Spiel spielen können und gibt eine Übersicht über Dinge

wie Charaktere, Monster und Zaubersprüche. Die Disketten enthalten das Spiel. Die Garantiekarte senden Sie bitte an uns ein. Näheres hierzu auf der Karte.

## Kopierschutz

Die Disketten von Eye of the Beholder II sind nicht physikalisch kopiergeschützt, daher sollten Sie sie kopieren und die Originale an einem sicheren Ort verwahren.

Um sicherzustellen, daß Sie eine legitime Kopie des Spiels besitzen, werden während des Spiels einige Fragen gestellt. Ein Bild wird zusammen mit der Abfrage auf dem Bildschirm erscheinen. Sie müssen nun die passende Illustration in der rechten oberen Ecke dieses Regelbuches finden und danach die korrekte Antwort eingeben.

## Schnellstart

Zusammen mit dem eigentlichen Spiel enthalten die Disketten auch eine vorgefertigte Party (Nur IBM Version). Um das Spiel sofort spielen zu können, sollten Sie den gespeicherten Spielstand laden. Sie können ebenfalls eine Party aus Eye of the Beholder I in dieses Spiel übernehmen.

## Spielen mit der Maus

Im folgenden Teil des Regelbuches bedeutet der Ausdruck „klicken“, daß Sie den Zeiger mit der Maus auf die angegebene Stelle bewegen und dort entweder den rechten oder linken Mausknopf drücken müssen.



## Benutzung der Tastatur

Der größte Teil dieser Anleitung geht davon aus, daß Sie das Spiel mit einer Maus bedienen. Aber Sie können alles, was Sie mit der Maus machen können, auch mit der Tastatur machen (Die Tastaturbefehle müssen nicht auf allen Computersystemen funktionieren.)

Um einen Charakter zu erschaffen müssen Sie den hellen Rahmen auf das entsprechende Feld bewegen und die (RETURN)-Taste drücken. Während des Spiels ist ein Gegenstand in der Hand eines Charakters oder aus seiner Ausrüstung von einem hellen Rahmen umgeben. Benutzen Sie die Tasten W, A, S und Y wie eine Cursorsteuerung, um den Rahmen zu bewegen.

- W Rahmen nach oben bewegen
- A Rahmen nach unten bewegen
- S Rahmen nach rechts bewegen
- Y Rahmen nach links bewegen

Zur Abkürzung können Sie die Gegenstände in der Hand eines Charakters dadurch erreichen, daß Sie die entsprechende Funktionstaste drücken, die zu der Position des Charakters auf dem Bildschirm gehört. Diese „Hand-Gegenstände“ werden neben dem Portrait des Charakters dargestellt. (Sie sind aber auch auf dem Ausrüstungs-Bildschirm zu sehen.)



Um die Position von zwei Charakteren zu tauschen, müssen Sie die SHIFT- (Umschalt-) Taste und danach hintereinander die Funktionstasten der beiden Charaktere drücken. Die SHIFT-Taste muß dabei gedrückt bleiben.

Um die Funktionen Nehmen, Ablegen, Werfen und Benutzen zu verwenden, ersetzen die Tasten (G), (D), (T) und (M) die entsprechende Funktionen der linken Maustaste. Um diese Funktionen auszuführen, muß der helle Rahmen auf den Gegenstand oder den Ort, wo Sie ihn haben möchten, bewegt werden und die dazugehörige Taste gedrückt werden.

Auf dem Abenteuer-Bildschirm ersetzt die Taste (U) die rechte Maustaste. Sie dient zum Angreifen mit Waffen, Öffnen eines Zauberbuches, Benutzen von magischen Gegenständen oder dem Trinken eines Trankes. Dazu muß der Rahmen auf den entsprechenden Hand-Gegenstand neben dem Charakter-Portrait bewegt werden und außerdem die Taste (U) gedrückt werden.

Zum Sprechen von Zaubersprüchen mit Hilfe der Tastatur muß das Zauberbuch des entsprechenden Charakters mit der Taste (U) in einer Hand des Charakters geöffnet werden. Mit den Tasten 1-6 kann man die Spruchstufen im Zauberbuch wechseln (Mit dem Ziffernblock der Tastatur funktioniert es nicht). Nun muß der Zauberspruch der Spruchstufe gewählt werden. Dazu dienen die Tasten (<) und (>), mit denen ein Spruch markiert und dann durch (SPACE) ausgeführt wird. Schließlich muß das Zauberbuch durch Auswahl von (ABBRUCH) geschlossen werden.

Den Ausrüstungsbildschirm eines Charakters öffnet man mit der Taste (I).

Mit der Taste (P) kann zwischen Ausrüstungs- und Charakterbogen gewechselt werden.

Die Taste (C) dient zum aktivieren des Rast-Menüs. Die einzelnen Menüpunkte lassen sich mit den Cursorstasten und der (RETURN)-Taste auswählen. Die meisten Menüpunkte lassen sich auch durch Eingabe ihres Anfangsbuchstabens anwählen. Zum Bewegen der Party ist der Ziffernblock reserviert. Die Tastenbelegung entspricht den Richtungssymbolen unten links im Bildschirm. Der Ziffernblock funktioniert auch im Mausbetrieb. Es folgt eine Referenzliste aller Tastenbelegungen.

## ZIFFERNBLOCK-BELEGUNG

7	Drehung nach links
8	Schritt nach vorne
9	Drehung nach rechts
4	Bewegung nach links (HINWEIS: LAYOUT SIEHE ORIGINAL)
5	Bewegung nach hinten
6	Bewegung nach rechts
2	Bewegung nach hinten

## TASTATUR-BELEGUNG

W	Rahmen nach oben bewegen
A	Rahmen nach links bewegen
S	Rahmen nach rechts bewegen
Y	Rahmen nach unten bewegen
F1-F6	Charakter direkt anwählen
SHIFT F1-F6	Charakter-Positionen tauschen
G	Gegenstand aus 3D-Fenster aufnehmen
D	Gegenstand in 3D-Fenster legen
T	Gegenstand in 3D-Fenster werfen
M	Objekt in 3D-Fenster manipulieren (Hebel ziehen, Knopf drücken, Gegenstände aufnehmen, die nicht auf dem Boden liegen)
U	Hand-Gegenstand benutzen (Angriff, Gegenstand anwenden, Spruchbuch öffnen, Trank trinken)
1-6	Spruchstufe im Zauberbuch wählen
<	Spruchanzeiger nach unten
>	Spruchanzeiger nach oben
SPACE	Zauberspruch sprechen
I	Öffnen und Schliessen der Charakterbildschirme
P	Wechseln zwischen Ausrüstung und Charakterbogen
C	Rast

## Schnellkurs für den Kampf

Um mit einer Waffe anzugreifen, muß sie sich in einer Hand eines Charakters befinden und bereit sein. Bereit sein heißt in diesem Fall, daß sie benutzt werden kann (Ist dies nicht der Fall, so ist die betreffende Waffe grau gerastert.)

Mit dem Anklicken der Waffe durch den rechten Mausknopf wird sie im Kampf eingesetzt. Es ist wichtig, daß sie die Waffe mit dem rechten Mausknopf anklicken, denn wenn sie es mit dem linken Mausknopf tun, wird die Waffe aus der Hand des Charakters genommen und nicht damit angegriffen!

Beachten Sie, daß es möglich ist, Gegenstände in der Hand eines Charakters zu haben, die nicht bereit sind. Ein Beispiel: Wenn ein Charakter in einem Kästchen der beiden Hände eine Zweihandwaffe hat, dann ist das zweite Kästchen automatisch immer grau gerastert, weil diese Hand bereits gebraucht wird. Sie können natürlich trotzdem einen Gegenstand dort ablegen, aber es hat keine besonderen Vorteile.

Der Kampf findet mit drei verschiedenen Waffentypen statt: Nahkampfwurf- und Fernwaffen.

Charaktere mit Nahkampfwaffen (Schwerter, Äxte usw.) dürfen nur angreifen, wenn sie in der vordersten Reihe der Aufstellung stehen. Dies sind die beiden Charakter ganz oben auf dem Bildschirm. Die übrigen Charaktere stehen in den hinteren Reihen.

Charaktere mit Wurf- und Fernwaffen (Dolche, Pfeile usw.) dürfen überall in der Party stehen. Diese Waffen werden ebenso mit der rechten Maustaste benutzt wie die Nahkampfwaffen. Allerdings müssen Sie nach dem Kampf wieder alle Wurf- und Fernwaffen einsammeln und von neuem bereit machen.



## Wächter von Darkmoon

Fernwaffen benötigen Munition. Pfeile für Bögen müssen in dem Köcher des Charakters abgelegt werden. Sie müssen nach dem Kampf wieder eingesammelt werden. Steine für Schleudern dürfen überall im Ausrüstungsbildschirm eines Charakters verstaut werden.

Weitere Informationen zu dem Bereitmachen von Waffen finden sie auf Seite 18. Ratschläge für das richtige Ablegen der Gegenstände im Ausrüstungsbildschirm stehen auf Seite 22.

Strategien für den Kampf und den Ablauf eines Kampfes befinden sich auf Seite 48 in dem Abschnitt „Abenteuer-Strategie“.

## Schnellkurs für zauberkundige Charaktere

Charaktere wie Magier und Kleriker sind Magiebenutzer, die ihre Sprüche im Kampf oder zur Heilung einsetzen. Sie müssen ausruhen um ihre Sprüche zu erlangen. Wenn sie ihre Sprüche gelernt haben, stehen sie zur Benutzung bereit. Allerdings vergessen die Charaktere die gelernten Sprüche nach jeder Anwendungen und müssen sie erst von neuem lernen, um sie erneut anwenden zu können. Sollten Sie sich kurz vor einem schwereren Kampf befinden, sollten Sie darauf achten, daß alle Magiebenutzer ihre Sprüche gelernt haben. Andernfalls ist es ratsam, vor dem Kampf noch eine Raststätte aufzusuchen und sich auszuruhen.

Magier suchen ihre ganzes Leben lang nach neuen Sprüchen, die sie in ihre Zauberbücher übertragen. Sie müssen sich die Sprüche aus ihrem Zauberbuch ins Gedächtnis rufen, bevor sie sie anwenden können.

Kleriker und hochrangige Paladine beten für ihre Sprüche. Das liegt daran, daß ihnen ihre Sprüche von ihren Göttern gewährt werden; Sie werden also nicht erlernt wie bei Magiern.

Um die Zaubersprüche auszuwählen und zu erlangen, müssen sie in das Rast-Menü gehen und SPRÜCHE MERKEN oder UM SPRÜCHE BETEN anwählen. (Sollte es mehr als einen Charakter geben, der in diese Kategorie passt, muß der gewünschte Charakter durch Anklicken ausgewählt werden.) Klicken Sie nun auf eine der Nummern am oberen Rand des sich öffnenden Fensters und wählen Sie die Sprüche aus, die Sie erlernen möchten. Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle Spruchstufen, die ihr Magiebenutzer kennt und wählen Sie dann ENDE, um ins RAST-Menü

zurückzukehren. Darauf können Sie die Spruchauswahl für alle anderen Magiebenutzer Ihrer Party wiederholen.

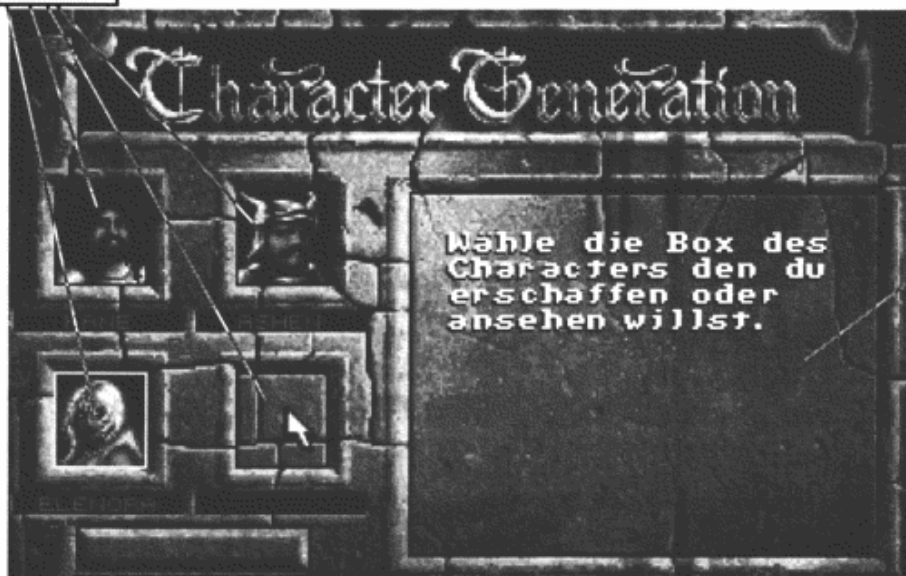
Wenn Sie für alle zauberkundigen Charaktere die Sprüche ausgewählt haben, müssen Sie RASTEN wählen. Die Charaktere werden in der folgenden Rastzeit ihre Sprüche lernen bzw. dafür beten. Von nun an werden die zauberkundigen Charaktere bei jeder weiteren Rast die gewählten Sprüche von neuem lernen.

Wenn Sie eine Weile gespielt haben und bemerken, daß Sie einige andere Sprüche statt der gewählten erlernen und benutzen möchten, müssen Sie wieder im Rast-Menü die Optionen SPRÜCHE MERKEN oder UM SPRÜCHE BETEN auswählen und in der gewünschten Spruchstufe das Feld NEU anklicken. Danach können Sie die Sprüche dieser Stufe neu einstellen.

Alle Sprüche werden auf dem Abenteuer-Bildschirm gesprochen. Um einen Spruch zu sprechen, muß das Zauberbuch oder das heilige Symbol des jeweiligen Charakters mit der rechten Maustaste angeklickt werden, worauf es sich an der Stelle des Kompasses öffnet. (Achten Sie darauf, nicht die linke Maustaste zu benutzen. Außerdem muß der Charakter das Spruchbuch in einer Hand halten.) Wählen Sie nun die Spruchstufe und den gewünschten Spruch. Wenn der gewählte Spruch einen Charakter der Party beeinflussen soll, müssen Sie noch das entsprechende Portrait anklicken. Mehr Informationen zum Lernen der Sprüche, ihrer Anwendung und Sprucheffekten erhalten Sie auf den Seiten 24/„RAST“, 18/„ABENTEUER“ und 35/„SPRÜCHE“.

# DAS ERSCHAFFEN EINER NEUEN PARTY

Charakterboxen



Auswahlfenster

## Charakter Erschaffen Bildschirm

### Charakter-Erschaffung

Sie müssen vier Charaktere erschaffen, um mit einer kompletten Party zu starten. Eine gute Zusammenstellung der Rassen und Klassen ist sehr hilfreich, um das Abenteuer zu bestehen. Krieger-Klassen wie Kämpfer, Paladin und Waldläufer werden benötigt, um alle Schrecken zu beseitigen, die Ihren Weg kreuzen können. Kleriker und Magier bieten die nötige Unterstützung mit ihren magischen Fähigkeiten - Kleriker haben machtvolle Heil- und Schutzzauber während Magier mit mystischen Kräften angreifen können. Diebe wiederum sind sehr geschickt im Öffnen von Türschlössern, für die die Party keinen Schlüssel besitzt.

Dieser Abschnitt enthält grundlegende Informationen zur Erschaffung einer neuen Party. Ausführliche Informationen über die Wahl der Charaktere für eine Party finden Sie auf Seite (23) in „CHARAKTERE UND DIE PARTY“.

Um einen Charakter zu erschaffen, müssen Sie auf eines der vier Kästchen klicken. Danach können Sie die Rasse, das Geschlecht, die Klasse, die Gesinnung und das Portrait des neuen Charakters wählen. Benutzen Sie die Option ZURÜCK, um Ihre vorherige Wahl zu ändern.

### Rassen

Es gibt sechs verschiedene Rassen von Charakteren:

- Menschen
- Elfen
- Halbelfen
- Zwerge
- Gnome
- Halblinge

Jede Rasse hat ihre eigenen Vorteile und Eigenschaften. Verschiedene Rassen sind wählbar für verschiedene Klassen und jede hat spezielle Modifikationen für die Charakter-Fähigkeiten wie

Stärke oder Weisheit. Mehr Informationen finden Sie auf Seite 26 unter „Rassen“.

## Klassen

Klassen sind Berufe. Einige Rassen haben die Möglichkeit, mehr als eine Klasse gleichzeitig zu besitzen, aber es gibt sechs Hauptklassen:

- Kämpfer
- Waldläufer
- Paladine
- Magier
- Kleriker
- Diebe

Die Party benötigt eine ausgewogene Mischung von Klassen, um alle der nötigen Fähigkeiten für das Abenteuer zu erhalten. (Paladine werden keiner Party mit BÖSEN Charakteren beitreten. Wenn Sie bereits einen BÖSEN Charakter besitzen, können Sie keinen Paladin erschaffen.) Weitere Informationen auf Seite 28 unter „KLASSEN“.

## Gesinnung

Die Gesinnung ist eine Philosophie, nach der ein Charakter lebt und handelt. Es gibt neun mögliche Gesinnungen, die jedoch durch eine Charakterklasse beschränkt werden können. Paladine dürfen z.B. nur „Rechtschaffen Gut“ sein. Die Gesinnungen sind:

- Rechtschaffen Gut
- Rechtschaffen Neutral
- Rechtschaffen Böse
- Neutral Gut
- Neutral
- Neutral Böse
- Chaotisch Gut
- Chaotisch Neutral
- Chaotisch Böse

Weitere Informationen auf Seite 30 unter „Gesinnungen“.

## Portrait

Das Portrait eines Charakters ist ein Bild, das ihn im weiteren Spielverlauf repräsentiert. Klicken Sie auf die Pfeile, um weitere Portraits zu sehen und wählen Sie eins davon aus.

## Eigenschaften

Nach der Wahl des Portraits generiert der Computer die „Fähigkeiten“ für den Charakter. Diese Zahlen repräsentieren eine abstrakte Beschreibung von natürlichen Eigenschaften und Fähigkeiten. Jeder Charakter besitzt die folgenden Eigenschaften:

- Stärke
- Intelligenz
- Weisheit
- Geschicklichkeit
- Konstitution
- Charisma

Weitere Details zu diesen Eigenschaften stehen auf Seite (30) unter der Überschrift „Fähigkeiten“. Sie können die Eigenschaften eines Charakters mit den Optionen „ÄNDERN“ und „OK“ modifizieren.

## Andere Werte

Die Charaktere haben ebenfalls Zahlenwerte für die folgenden Eigenschaften:

- Rüstungsklasse (RK)
- Trefferpunkte (TP)
- Stufe (STU)

Weitere Informationen hierzu finden sie bei „Weitere Merkmale“ auf Seite 31 .



## Veränderung von Charakterwerten



## Charakter-Änderungs- bildschirm

**WÜRFEL** erzeugt einen neuen Satz von Eigenschafts-Werten für den aktuellen Charakter. **ÄNDERN** erlaubt Ihnen, die Charakter-Eigenschaften und seine Trefferpunkte zu verändern. Zum Beispiel können Sie diese Funktion benutzen, um einen bestimmten AD&D®-Charakter korrekt zu erschaffen. Nach der Wahl von **ÄNDERN** müssen Sie die Eigenschaft anklicken, die Sie ändern wollen und danach den Plus- oder Minus-Knopf. Wählen Sie zum Schluss die Option (OK) zum Fortfahren.

**KÖPFE** erlaubt Ihnen, ein anderes Portrait für den Charakter zu wählen.

**OK** fügt den fertigen Charakter in die Party ein. Geben Sie ihrem Charakter nach der Wahl von „OK“ einen Namen. Nach der Eingabe des Namens befindet sich der Charakter in der Party.

## Löschen von Charakteren

Sie können einen Charakter aus der Party löschen, bevor Sie die Option SPIEL wählen. Zum Löschen wählen Sie das Portrait und danach den LÖSCHEN-Knopf.

## Wenn die Party vollständig ist

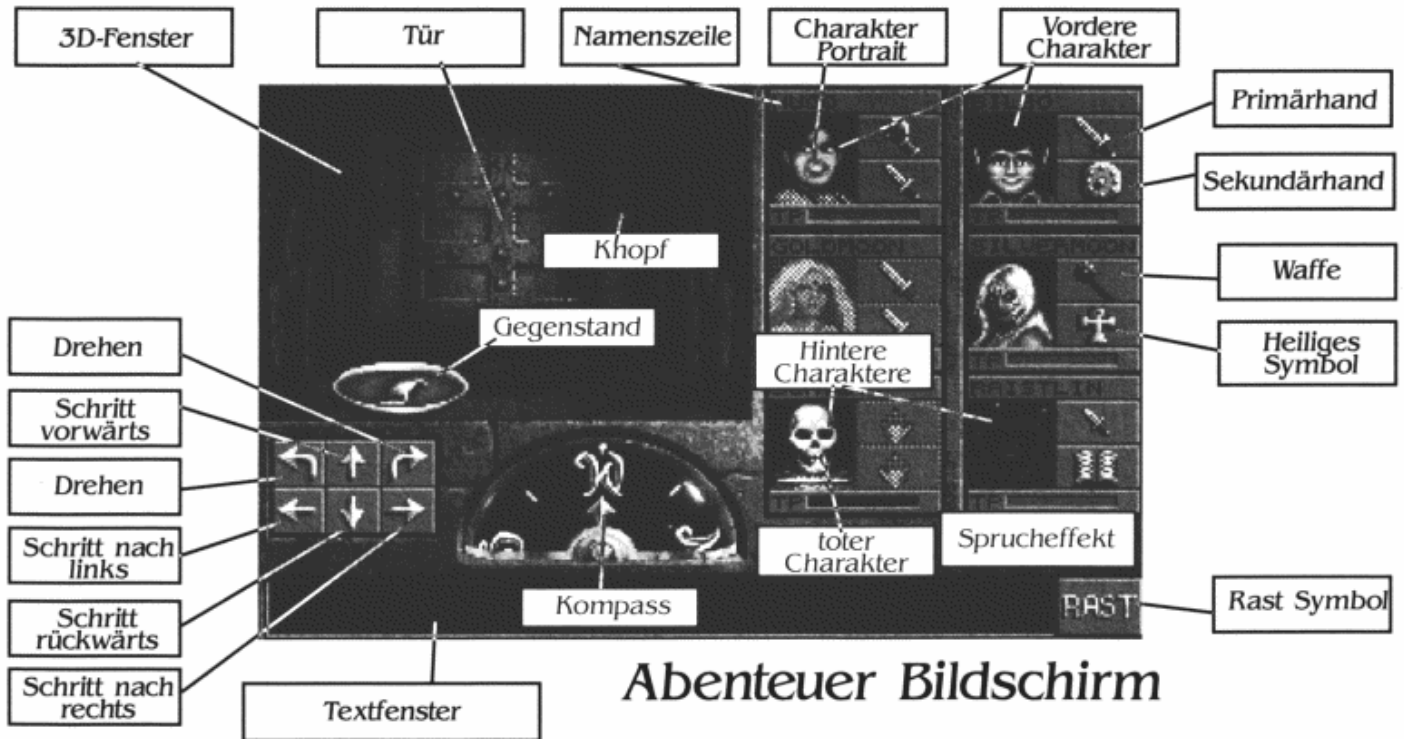
Wenn alle vier Charaktere erschaffen wurden, erscheint weiter unten ein Kästchen mit der Aufschrift SPIEL. Klicken Sie mit der Maus darauf, um das Abenteuer zu beginnen.

## Charaktere, die sich der Party anschliessen

Zusätzlich zu den vier regulären Charakteren können bis zu zwei weitere Nichtspieler-Charaktere (NSC's) in die Party aufgenommen werden. Während des Abenteuers werden einige NSC's darum bitten, bei Ihnen in die Party aufgenommen zu werden. Wenn Sie einwilligen, treten diese der Party bei und stehen fortan unter ihrer Kontrolle. NSC's geben oft Hinweise oder wichtige Hilfen. Sie können sie aber jederzeit aus der Party entlassen oder die NSC's verlassen Sie von alleine.



## DIE BEDIENUNG VON EYE OF THE BEHOLDER II



### Abenteurer Bildschirm

### Spielsteuerung

EYE OF THE BEHOLDER II: LEGENDE VON DARK-MOON wird vom Abenteurer-Bildschirm gesteuert. Alle Bewegungen, der Kampf, Zaubersprüche und die Erkundung der Umgebung werden dort ausgeführt. Wenn andere Bildschirme geöffnet sind, können Teile des Abenteurer-Bildschirms verdeckt werden. Sie können in einem Kampf nur vom Abenteurer-Bildschirm angreifen (Also nicht vom Ausrüstungs-Bildschirm).

Während des Spiels bilden die beiden Charaktere in der obersten Reihe die Front und die Charaktere in der letzten Zeile die Nachhut. Um effektiv kämpfen zu können, müssen die Kämpfer der Party in die obere Zeile gesetzt werden. Die zauberkundigen, körperlich schwächeren Charaktere finden in den hinteren Zeilen Platz.

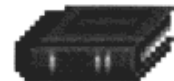
### Mögliche Aktionen auf dem Abenteurer-Bildschirm

#### Monster angreifen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Waffe in der Hand eines Charakters. Nur die Charaktere in der vorderen Zeile der Party können mit Nahkampfwaffen (Schwerter, Keulen...) angreifen. Alle anderen müssen Wurf- oder Fernwaffen benutzen (Pfeile, Dolche...). Nach dem Angriff mit einer Waffe wird diese grau schattiert bis sie wieder bereit ist. Kämpfer, Paladine und Waldläufer können mit einer zweiten Waffe angreifen, welche allerdings teilweise (in Bezug auf Trefferchance und Schaden) mit Abzügen benutzt werden muß (gilt nicht für Waldläufer).

#### Objekt zerschlagen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Waffe in der Hand eines Charakters in der vordersten Zeile. Das Objekt wird durch den Schlag zerstört.

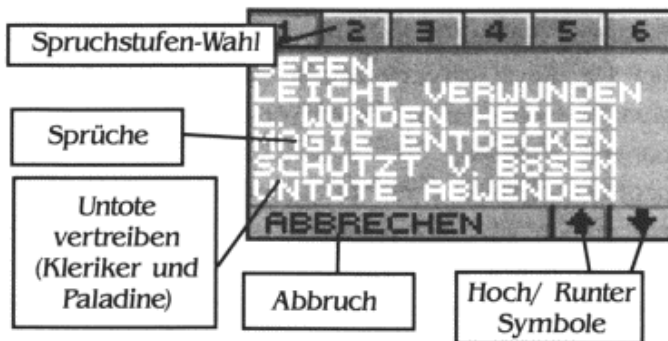


### Rast

Wählen Sie das Rast-Menü mit einem Mausklick auf den Schalter unten rechts im Bild. Im Rast-Menü haben Sie die Möglichkeit das Spiel zu speichern, die Geräusche ein- und auszuschalten, Sprüche zu erlernen und mehr. Weitere Informationen zum Rast-Menü finden Sie auf Seite 24 unter „Rast“.

### Kleriker-Spruch sprechen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das heilige Symbol des Charakters, welches dieser in einer Hand halten muß. Das Spruch-Wahlmenü öffnet sich an der Stelle, an der der Kompass steht. Wählen Sie mit der Maus die gewünschte Spruchstufe, indem Sie die Ziffern in der obersten Zeile des Menüs anklicken. Klicken Sie zum Schluss den Spruch an, den Sie sprechen wollen. Wenn es ein Spruch ist, der einen Charakter beeinflusst, so muß noch das Portrait des entsprechenden Charakters angeklickt werden.



### Magier-Spruch sprechen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Zauberbuch des Charakters, welches dieser in einer Hand halten muß. Das Spruch-Wahlmenü öffnet sich an der Stelle, wo der Kompass steht. Wählen Sie mit der Maus die gewünschte Spruchstufe, indem Sie die Ziffern in der obersten Zeile des Menüs anklicken. Klicken Sie zum Schluss den Spruch an, den Sie sprechen wollen. Wenn dies ein Spruch ist, der einen Charakter beeinflusst, so muß noch das Portrait des entsprechenden Charakters angeklickt werden.

### Spruch von einer Kleriker-Schriftrolle sprechen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste die Schriftrolle an, die sich in der Hand des Klerikers/Paladins befinden muß. Der Spruch wird sofort ausgeführt und die Schriftrolle dabei zerstört.

### Spruch von einer Magier-Schriftrolle sprechen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Magier-Schriftrolle, die sich in einer Hand des zauberkundigen Charakters befinden muß. Der Spruch wird sofort ausgeführt und die Schriftrolle zerstört.

### Vertauschen der Rangfolge in der Party

Klicken mit der rechten Maustaste auf den Namen des ersten Charakters auf dem Abenteuer-Bildschirm und danach ebenfalls mit der rechten Maustaste auf den Namen des zweiten Charakters. Die beiden gewählten Charaktere werden ihre Plätze tauschen.

### Charakter-Status überprüfen

Wenn der Charakter normal und bei Besinnung ist, dann ist sein Portrait ebenfalls normal. Sollte der Charakter bewußtlos sein, wird das Portrait grau schattiert. Ist das Bild durch eine Statue ersetzt, so ist der Charakter versteinert worden. Wenn der Charakter stirbt, ist an Stelle seines Bildes ein Totenschädel zu sehen. Der Name des Charakters wird hervorgehoben sobald er vergiftet oder gelähmt wurde.

Der Sprucheffekt-Rahmen um das Bild des Charakters zeigt einen Schutz durch Zaubersprüche an. Ein gelber Rahmen repräsentiert Sprüche, die hauptsächlich gegen physische Angriffe schützen. Rote Rahmen dagegen schützen meist vor gegnerischen Zaubersprüchen. Ein gestrichelter Rahmen zeigt die Wirkung von mehreren Sprüchen zugleich. Der Trefferpunkt-Balken zeigt die momentane Gesundheit des Charakters. Wenn er grün ist, kann der Charakter zwar verwundet sein, aber er ist noch in guter Verfassung. Mittlere Verwundungen des Charakters erzeugen einen kurzen, gelben Balken. Ist der Balken rot, so ist der Charakter wirklich schwer

verwundet und bewußtlos. Um den Balken mit einer Zahlenanzeige der Trefferpunkte zu vertauschen, müssen Sie im Rast-Menü bei dem Punkt VOREINSTELLUNGEN die Option BALKENGRAFIK AN/AUS wählen.

#### **Einen Trank trinken**

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Trank in der Hand des Charakters.

#### **Gegenstand ablegen**

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Gegenstand und ein zweites Mal unterhalb der Mitte des 3D-Fensters um ihn dort abzulegen. (Um ein Objekt zu werfen, muß der zweite Mausklick oberhalb der Mittellinie des 3D-Fensters ausgeführt werden.

#### **Ansehen der Charakter-Ausrüstung**

Klicken Sie einfach auf das Portrait des gewünschten Charakters.

#### **Ansehen der Charakter-Werte**

Öffnen Sie wie angegeben den Ausrüstungsbildschirm und klicken Sie auf das Seitenwechsel-Symbol (Es sieht aus wie ein Eselsohr).

#### **Untersuchen eines Objektes im 3D-Fenster**

Klicken Sie auf Besonderheiten im Sichtfenster, wie z.B. eine Schrifttafel an den Wänden. Diesbezügliche Informationen werden unten im Textfenster ausgegeben.

#### **Abschiessen einer Fernwaffe (Bogen oder Schleuder)**

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bogen oder die Schleuder eines Charakters. Um eine Fernwaffe benutzen zu können, muß sie sich in der Primärhand des Charakters befinden. Wenn sie die Waffe benutzen wird automatisch die Munition aus dem Köcher, aus dem Rucksack oder dem Gürtel des Charakters verwendet, falls sie verfügbar ist.

#### **Werfen einer Wurfwaffe (Dolch oder Stein)**

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Wurfwaffe in der Hand eines Charakters. Ersatz für die verwendete Waffe wird automatisch aus dem Gürtel des Charakters gezogen, falls Ersatz vorhanden ist.

#### **Tür aufbrechen**

Klicken Sie auf die Tür, die Sie öffnen möchten. Der stärkste Charakter wird automatisch für diese Aufgabe ausgewählt. Viele Türen sind allerdings auf diese Weise nicht zu öffnen.

#### **Bewegung im Verlies**

Klicken Sie auf die Bewegungs-Symbole im unteren Bildrand oder benutzen Sie die den Ziffernblock zur Bewegung. WICHTIG: Sie sollten unbedingt die NUM-LOCK-Taste ausschalten (d.h. das NUM-LOCK-Lämpchen muß aus sein), da die Tasten auf dem Ziffernblock sonst sehr unzuverlässig reagieren.

#### **Orientierung im Verlies**

Beobachten Sie den Kompass um die Orientierung zu behalten. Es ist sinnvoll, sich Karten von den einzelnen Ebenen des Verlieses und der Oberwelt zu zeichnen. Der Kompass kann durch geöffnete Zauberbücher verdeckt werden.

#### **Öffnen einer Tür**

Betätigen Sie den Hebel oder Knopf in der Nähe der Tür durch einen Mausklick. Einige Türen sind verschlossen oder mit Fallen versehen und können nur mit Schlüsseln oder besonderen Aktionen geöffnet werden. Lesen Sie dazu die Abschnitte „Tür aufbrechen“ und „Tür aufschliessen“

#### **Heilung durch einen Paladin**

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das heilige Symbol in der Hand eines Paladins. Wählen Sie die erste Spruchstufe und dort die Fähigkeit „Hand auflegen“. Nun müssen Sie nur noch den Ziel-Charakter mit einem Mausklick auf sein Portrait auswählen.

#### **Schloß knacken**

Nehmen Sie die Dietriche ihres Diebes durch Anklicken mit der linken Maustaste auf und klicken Sie mit ihnen auf das Schloß, welches sie knacken möchten. Der Dieb wird automatisch versuchen, eventuelle Fallen in den Schlössern zu entschärfen. TIP: Versuchen sie es ruhig mehrmals bei demselben Schloß, wenn es beim ersten Mal nicht



## vor den Toren von Darkmoon

klappen sollte. (Allerdings können die Dietriche bei dieser Aktion leicht abbrechen).

### **Spiel unterbrechen**

Klicken Sie einfach auf des Rast-Symbol unten rechts im Bild. Das Rast-Menü erscheint und das Spiel wird angehalten.

### **Schutz der schwächeren Charaktere**

Platzieren Sie Ihre leichtgeschützten Charaktere (Magier/Diebe) in den hinteren Reihen der Party. Diese können dort nur getroffen werden, wenn die Party von hinten oder von der Seite angegriffen wird. Sollten die Charaktere in den ersten Reihen außer Gefecht gesetzt worden sein, so können angreifende Gegner auch die hinteren bzw. mittleren Charaktere treffen.

### **Neuen Gegenstand anlegen**

Nehmen Sie den gewünschten Gegenstand mit einem Klick mit der linken Maustaste auf und legen Sie ihn durch einen erneuten Klick mit der linken Taste in der Hand des Charakters ab. Wenn der Charakter in der gewählten Hand bereits einen Gegenstand hatte, wird dieser durch das Klicken mit der Maustaste anstatt des neuen Gegenstandes aufgenommen und sollte irgendwo abgelegt werden.

### **Gegenstand aufnehmen**

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Gegenstand. Um ihn in den Rucksack oder den Gürtel eines Charakters abzulegen, müssen Sie auf das Portrait des entsprechenden Charakters klicken.

Nun öffnet sich der Ausrüstungs-Bildschirm, wo Sie den Gegenstand in einer der Boxen ablegen können. Schätze, Waffen, Nahrungsmittel und andere Dinge können im Verlies gefunden werden. Vergessen Sie nicht, daß Sie teilweise einen Gegenstand im 3D-Fenster zwar sehen, aber nicht aufnehmen können, weil er einfach noch zu weit entfernt ist.

### **Gegenstand werfen**

Nehmen Sie den entsprechenden Gegenstand mit einem Mausklick der rechten Taste auf und bewegen Sie ihn in das 3D-Fenster oberhalb der Mitte. Nun können Sie den Gegenstand mit einem weiteren Mausklick werfen. Diese Art des Werfens ist nicht die gleiche wie bei der Benutzung von Wurfaffen. TIP: Geworfene Gegenstände verursachen auch Schaden bei Gegnern. Man kann einen Gegenstand sehr schnell hintereinander aufnehmen und von neuem werfen, wenn man direkt vor den Gegnern steht (Viel schneller, als mit normalen Waffen anzugreifen).

### **Untote vertreiben**

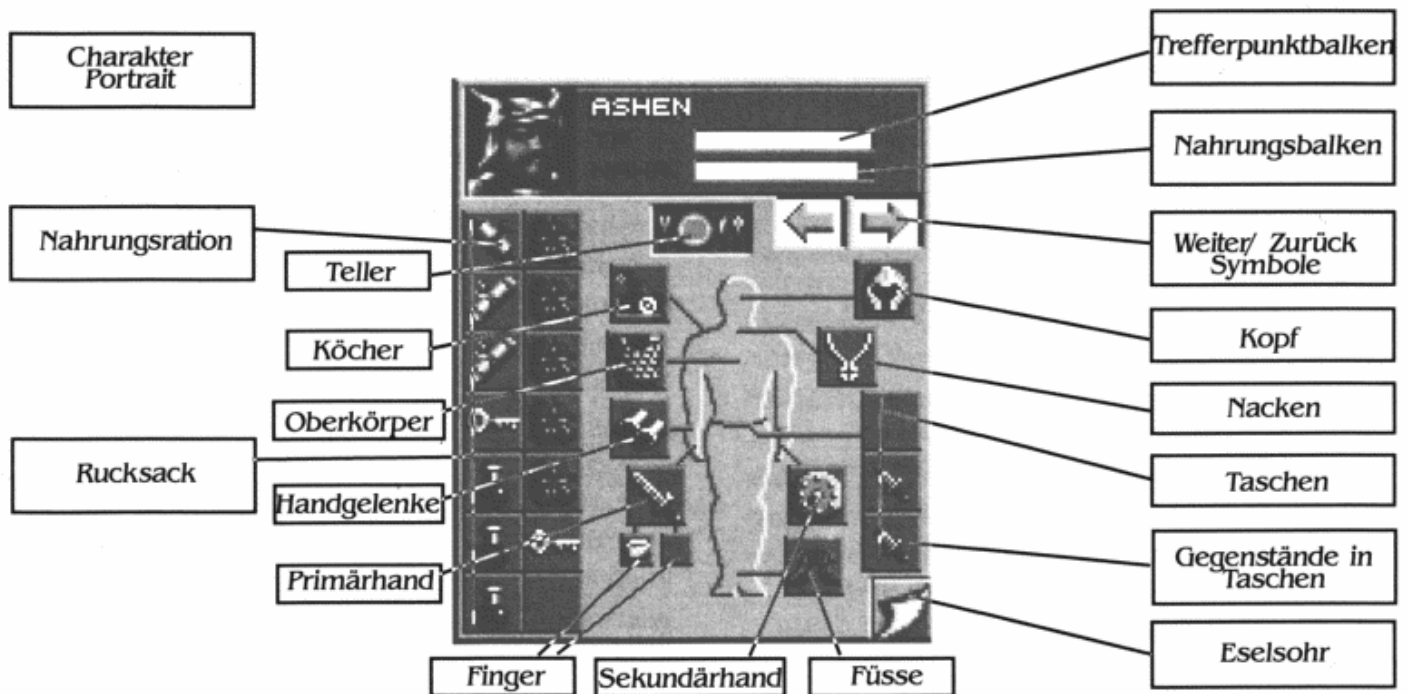
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das heilige Symbol in der Hand eines Klerikers oder Paladins und wählen Sie in der ersten Stufe des sich öffnenden Menüs die Option UNTOTE ABWENDEN.

### **Tor aufschliessen**

Nehmen Sie den passenden Schlüssel durch einen linken Mausklick aus der Hand oder dem Ausrüstungs-Bildschirm eines Charakters auf und bewegen Sie ihn auf das entsprechende Schloß. Drücken Sie ein weiteres Mal eine Maustaste, um ihn im Schloß zu drehen. TIP: Der Schlüssel verschwindet nach Benutzung. Daher das Schloß immer zuerst mit den Dietrichen bearbeiten.

### **Pergament ansehen**

Platzieren Sie das Pergament in gewohnter Weise in der Hand eines Charakters und klicken Sie es mit der rechten Maustaste an.



## Ausrüstung Bildschirm

### DIE AUSRÜSTUNG

Der Ausrüstungs-Bildschirm enthält alle Gegenstände, die ein Charakter bei sich trägt. Gegenstände im Gürtel oder im Rucksack des Charakters können nicht benutzt werden. Gegenstände am Körper oder in der Hand eines Charakters sind angelegt und haben verschiedene Wirkungen auf ihn (Boni, Mali).

#### MÖGLICHE AKTIONEN AUF DEM AUSRÜSTUNGS-BILDSCHIRM

##### Charakter wechseln

Klicken Sie auf das Weiter/Vorher-Symbol (Sie sehen aus wie Pfeile nach links und rechts), das Sie rechts oben im Bild finden.

##### Anzahl der Pfeile im Köcher

Die aktuelle Anzahl von Pfeilen im Köcher sehen Sie als kleine Zahl im Feld direkt unter dem Symbol für den Köcher. Bewegen Sie einzelne Pfeile auf den

Köcher und klicken Sie mit der Maus, um diese in den Köcher zu stecken.

##### Charakter-Bildschirm ansehen

Wechseln Sie die Bildschirmseite durch Anklicken des Eselsohrs unten rechts im Bild. Um wieder zurück zum Ausrüstungs-Bildschirm zu gelangen müssen Sie ein weiteres Mal auf das Eselsohr klicken.

##### Nahrungsbalken prüfen

Der Nahrungsbalken ist gelb, falls der Charakter Hunger hat. Wenn der Balken rot ist hungert der Charakter beinahe. Ist der Balken ganz verschwunden, so verhungert der Charakter gerade langsam. Hungernde Charakter können keine Sprüche lernen oder beten.

##### Essen

Nehmen Sie eine Nahrungration mit einem Mausklick auf und bewegen Sie diese auf das



Teller-Symbol. Wenn Sie einen Mausknopf drücken, verschwindet die Ration und der Nahrungsbalken des Charakters wächst.

### Gegenstand weitergeben

Um einen Gegenstand von einem zum anderen Charakter weiterzugeben, muß der Gegenstand mit einem Mausklick aufgenommen, mit den Weiter/Vorher-Symbolen der andere Charakter gewählt und der Gegenstand dort mit einem weiteren Mausklick abgelegt werden. TIP: Wenn Sie viele Gegenstände transportieren müssen, sollten Sie diese Gegenstände erst vom ersten Charakter auf den Boden im 3D-Fenster legen. Nun wechseln Sie wie gewohnt zum zweiten Charakter und transportieren alle Gegenstände vom Boden wieder in den Ausrüstungs-Bildschirm

### Gegenstände zum Werfen bereithalten

Bewahren Sie die entsprechenden Gegenstände (Wurfpfeile, Dolche oder Steine) im Gürtel des Charakters auf. Diese werden automatisch in die Hand des Charakters transportiert, wenn der erste Wurfgegenstand aus der Hand abgefeuert wurden.

### Gegenstand bereitmachen

Nehmen Sie den Gegenstand durch einen Klick mit der linken Maustaste auf und legen Sie ihn durch einen weiteren Klick in einer Hand des Charakters ab.

### Gegenstände aufbewahren

Nehmen Sie den Gegenstand mit einem Mausklick auf und bewegen Sie ihn auf die Boxen des Rucksacks links im Ausrüstungs-Bildschirm (Die zwei langen Spalten direkt neben dem 3D-Fenster). Gegenstände im Rucksack können nicht benutzt oder angelegt werden, bis Sie sie in geeignete Kästchen am Körper des Charakters verschieben.

### Ausrüstung anlegen

Bewegen Sie den Ausrüstungs-Gegenstand auf ein Kästchen mit Verbindung zum Körper des Charakters, um ihn anzulegen. Kleidungsstücke und Rüstungen müssen auf dem Oberkörper des Charakters plaziert werden, damit der Charakter sie

tragen kann. ARMSCHIENEN müssen am Arm des Charakters abgelegt werden. Platz für Ringe ist in zwei kleinen Kästchen unterhalb der Hand links im Bild, Helme müssen selbstverständlich auf dem Kopf getragen werden. Für Amulette ist ein Kästchen am Hals des Charakters frei, während Schuhwerk an den Füßen getragen werden muß.

Zurück zum Abenteuer-Bildschirm  
Klicken Sie einfach auf das Portrait des Charakters links oben im Bild.



## Charakter Bildschirm

### CHARAKTER-BILDSCHIRM

Der Charakter-Bildschirm zeigt Klasse, Gesinnung, Rasse, Geschlecht, Eigenschaften, Rüstungsklasse, Erfahrungspunkte und die aktuelle Stufe des Charakters. Weiter Informationen finden Sie auf Seite 26 unter „Charaktereigenschaften“.

### MÖGLICHE AKTIONEN AUF DEM CHARAKTER-BILDSCHIRM

#### Charakter wechseln

Klicken Sie auf das Weiter/Vorher-Symbol (Sieht aus wie Pfeile nach links und rechts), die Sie rechts oben im Bild finden.

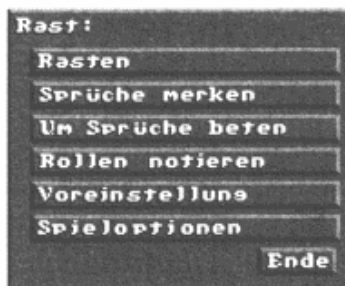
### **Ausrüstungs-Bildschirm ansehen**

Wechseln Sie die Bildschirmseite durch Anklicken des Eselsohrs unten rechts im Bild. Um wieder zurück zum Charakter-Bildschirm zu gelangen, müssen Sie ein weiteres Mal auf das Eselsohr klicken.

### **Zurück zum Abenteuer-Bildschirm**

Klicken Sie einfach auf das Portrait des Charakters links oben im Bild.

## **DAS RAST-MENÜ**



## **Rast Bildschirm**

### **RASTEN**

Wählen Sie dieses Untermenü um die Party ausruhen, sich heilen und Sprüche lernen zu lassen. Bei der Wahl von „Rasten“ werden Sie vom Programm gefragt, ob Sie Ihre Party von Ihren heilkundigen Charakteren heilen lassen möchten. Wenn Sie diese Frage mit „JA“ beantworten, werden Charaktere mit Heilsprüchen während der Rast

- 1) automatisch alle verwundeten Charaktere heilen
- 2) alle verwendeten (oder neu eingestellten) Sprüche von neuem erlernen

Wenn Sie keine neuen Sprüche gewählt haben, werden alle zauberfähigen Charaktere die vorher eingestellten Sprüche von neuem lernen. Die Rastzeit hängt von den Spruchstufen und Verwundungen der Charaktere ab. Hungernde Charaktere können keine Sprüche lernen.

### **Sprüche merken**

Wählen Sie diesen Menüpunkt, um ihren magiekundigen Charakteren neue Zaubersprüche zum Merken zu geben oder die alte Wahl zu prüfen. Wenn Sie mehrere zauberkundige Charaktere in der Party haben, müssen Sie denjenigen anklicken, für den Sie die Zaubersprüche wählen möchten. Es öffnet sich ein Fenster mit einer Reihe von Kästchen mit den Zahlen von eins bis sechs und einer Liste von wählbaren Sprüchen. Um einen Spruch zu wählen, müssen Sie mit der Maus die richtige Spruchstufe anklicken und aus der Liste von Sprüchen den gewünschten Spruch durch erneutes Anklicken wählen. Wenn Sie die Spruchliste eines Charakters neu zusammenstellen wollen, brauchen Sie nur das NEU-Kästchen anzuklicken und können sofort die neuen Sprüche auswählen. Der Computer zeigt Ihnen stets, wieviele Sprüche in der aktuellen Stufe noch verfügbar bzw. maximal erlernbar sind.

### **Um Sprüche beten**

Diese Funktion ist im Prinzip ähnlich wie bei den Magiern, nur daß Sie hiermit den Klerikern und Paladinen anstatt den Magiern in ihrer Party Ihre Sprüche zuweisen können.

### **Rollen notieren**

Mit dieser Funktion erlauben Sie einem magiekundigen Charakter, unbekannte Sprüche von einer gefundenen Schriftrolle in sein Zauberbuch zu übertragen. Wenn Sie mehrere Magier in ihrer Party haben, müssen Sie zuerst noch einen der möglichen Charaktere anklicken. Es erscheint eine Liste, von dem Charakter unbekanntem Sprüchen, die er in sein Spruchbuch übertragen kann. Klicken Sie einfach den entsprechenden Spruch an. Die Schriftrolle wird bei dieser Prozedur allerdings zerstört, d.h. sie kann nur von einem Charakter in sein Buch übertragen werden. TIP: Achten Sie darauf, die Schriftrollen der verschiedenen Spruchstufen einigermaßen gleichmäßig unter ihren Magiern zu verteilen, damit nicht Einer alle und die Anderen fast keine Sprüche beherrschen.



## Fernsicht des Tempels Darkmoon aus dem Wald

### **VOREINSTELLUNGEN**

Wählen Sie dieses Menü, um das Spiel ihren Wünschen anzupassen.

#### **FX sind AN/AUS**

Klicken Sie diese Zeile an, um die Soundeffekte ein- oder auszuschalten.

#### **Balkengrafik: AN/AUS**

Mit Anklicken dieser Zeile können Sie die Trefferpunkt- Anzeige unterhalb der Charakter-Portraits zwischen Balken/Zahlen-Darstellung umschalten.  
TIP: Nehmen Sie lieber die Zahlenanzeige. Diese sieht zwar nicht so schön aus wie der Balken, aber man sieht viel genauer, wie es den Charakteren geht bzw. wieviel diese noch an Treffern vertragen.

#### **Maus**

Durch Anklicken dieser Zeile schalten Sie das Maus-Interface an oder aus. Dieser Menüpunkt ist nur auf Computern mit angeschlossener Maus und geladenem Maustreiber verfügbar.

### **SPIELOPTIONEN**

In diesem Untermenü finden Sie Funktionen zum Laden, Speichern und Verlassen des Spiels.

#### **Spiel laden**

Bei Wahl dieser Funktion öffnet sich ein Auswahl-fenster bis zu sechs abgespeicherten Spielständen, die Sie durch Anklicken laden können.

#### **Spiel speichern**

Auch hier öffnet sich ein Fenster mit sechs Zeilen für Spielstände, die Sie speichern können. Klicken Sie die gewünschte Zeile an, geben Sie Ihrem Spielstand einen Namen und drücken Sie die Eingabetaste, um das Spiel zu speichern. Wenn Sie einen alten Spielstand überschreiben, müssen Sie dies zur Sicherheit noch einmal bestätigen.

TIP: Sichern Sie regelmäßig den Spielstand. Man weiß ja nie...

#### **Charakter entlassen**

Diese Funktion entläßt einen Charakter ihrer Wahl aus der Party. Sie sollten bei dieser Funktion sehr vorsichtig sein, da die entlassenen Charaktere „verloren“ sind. Die Ausrüstung des entlassenen Charakters bleibt zurück.

#### **Spiel beenden**

Durch Anklicken dieser Funktion verlassen Sie Eye of the Beholder II. Denken Sie daran, vorher ihren Spielstand zu speichern.

#### **Ende**

Mit dieser Funktion verlassen Sie das Options-Menü



# IHRE CHARAKTERE UND DIE PARTY

## Charakter-Eigenschaften

Ihre Party besteht aus vier Charakteren mit speziellen Stärken und Schwächen. Jeder von ihnen hat eine Rasse, eine Klasse und einen Satz von Eigenschaften.

Die Rasse beschreibt die genetische Abstammung des Charakters und es gibt hier sechs Alternativen: Zwerg, Elf, Gnom, Halbelf, Halbbling und Mensch.

Die Klasse beschreibt den Beruf des Charakters. Die wählbaren Basisklassen sind: Kleriker, Kämpfer, Waldläufer, Magier, Paladin, Dieb. Einige Rassen haben die Möglichkeit, mehr als eine Klasse zugleich zu besitzen; diese werden Mehrklassen-Charaktere genannt. Die dreizehnte Stufe ist die höchste Stufe, die in diesem Spiel erreicht werden kann.

Die Eigenschaften definieren die physischen und mentalen Kräfte des Charakters. Es gibt folgende Eigenschaften: Stärke, Intelligenz, Weisheit, Geschicklichkeit, Konstitution und Charisma.

## Rassen

**ZWERGE** sind eine kleine, stark gebaute halb-menschliche Rasse. Sie sind zwischen 4 und 4 1/2 Fuß groß, wiegen jedoch aufgrund ihres schweren Muskelbaus mehr als 150 Pfund. Zwerge werden zwischen 350 und 400 Jahre alt. Sie sind berühmt für ihre handwerklichen Fähigkeiten, seien es Metallarbeiten oder die Steinhauerei. Zwergenwaffen erzielen hohe Preise auf allen Märkten der Welt, während sich Schmuckstücke aus Zwergenhand in jeder königlichen Schatztruhe finden. Abgesehen von ihren Handwerksarbeiten sind Zwerge berühmt für ihre außergewöhnliche Courage und Zähigkeit, die beinahe an Fanatismus grenzt. Zwerge sind von Natur aus nicht-magisch und besitzen eine angeborene Resistenz gegenüber Zaubersprüchen und vielen Giften.

- *Beeinflussung der Fähigkeiten: Geschicklichkeit -1, Konstitution +1, Charisma -2*
- *Erlaubte Klassen: Kleriker, Kämpfer, Dieb, Kämpfer/Kleriker, Kämpfer/Dieb*
- *Stufen-Beschränkungen: Kleriker, 10. Stufe; Dieb, 12.Stufe*

**ELFEN** sind schlanker und etwas kleiner als der durchschnittliche Mensch und können relativ leicht an ihren spitzen Ohren und ihrem Körperbau erkannt werden. Sie werden oft älter als 1200 Jahre. Elfen mögen die Regeln der menschlichen Zivilisation nicht besonders. Sie lieben natürliche Schönheit, Gesang und sorgenfreie Spiele. Außenstehenden erscheinen Elfen oft überheblich und kalt, doch sie stehen loyal zu ihren Freunden. Elfen aller Klassen üben von jung auf das Schiessen mit dem Bogen. Sie erhalten daher einen +1 Bonus mit jedem Bogen sowie Lang- und Kurzschertern. Elfen sind höchst widerstandsfähig gegen Schlaf- oder Bezauberungssprüche. Tote Erwecken-Zauber haben auf Elfen keine Wirkung. Ist ein Elf einmal tot, so bleibt er es.

- *Beeinflussung der Fähigkeiten: Geschicklichkeit +1, Konstitution +1*
- *Erlaubte Klassen: Kleriker, Kämpfer, Magier, Waldläufer, Dieb, Kämpfer/Magier, Kämpfer/Dieb, Magier/Dieb, Kämpfer/Magier/Dieb*
- *Stufen-Beschränkungen: Kleriker, 12. Stufe; Kämpfer, 12. Stufe; Dieb, 12. Stufe*

**GNOME** sind entfernte Verwandte der Zwerge, obwohl letztere dies am liebsten verleugnen. Gnome werden normalerweise um die 600 Jahre alt. Während die Zwerge schweig- und arbeitsam sind, leben die Gnome sorgenlos und lebhaft. Wenden Sie niemals Ihren Rücken einem Gnom zu, denn diese



spielen einem gerne Streiche. Gnome sind relativ magieresistent.

- *Beeinflussung der Fähigkeiten: Intelligenz +1, Weisheit -1*
- *Erlaubte Klassen: Kleriker, Kämpfer, Dieb, Kleriker/Dieb, Kämpfer/Kleriker, Kämpfer/Dieb*
- *Stufen-Beschränkungen: Kleriker, 9.Stufe; Kämpfer, 11. Stufe*

**HALBELFEN** besitzen einige Vorteile ihrer verschiedenen Vorfahren. Sie haben elfische Gesichtszüge, sind jedoch schwerer und größer als die meisten Elfen. Sie leben nicht ganz so lange wie Elfen, aber werden immerhin im Durchschnitt 250 Jahre alt. Halbelfen reisen mit Elfen- und Menschengruppen, allerdings werden sie von keiner der beiden Rassen voll akzeptiert. Halbelfen haben die größte Auswahl an Klassenkombinationen aller Rassen. Sie sind von Natur aus immun gegen Schlaf- und Bezauberungs-Sprüche, allerdings nicht so sehr wie die Elfen.

- *Beeinflussung der Fähigkeiten: keine*
- *Erlaubte Klassen: Kleriker, Kämpfer, Magier, Waldläufer, Dieb, Kämpfer/Kleriker, Kämpfer/Dieb, Kämpfer/Magier, Kleriker/Waldläufer, Kleriker/Magier, Dieb/Magier, Kämpfer/Magier/Kleriker, Kämpfer/Magier/Dieb*
- *Stufenbeschränkungen: keine*

**HALBLINGE** sind ein kleinwüchsiges Volk, das für seine Bequemlichkeit berühmt ist. Ihre Gesichtszüge sind rundlich und breit. Sie tragen meist lockiges Haar. Halblinge sind sehr klein, etwas kleiner als Zwerge, und ziemlich mollig, stämmig, emsig und generell ruhig und friedliebend. Ihre Wohnhöhlen sind gut eingerichtet und ihre Speisekammern stets gut gefüllt. Halblinge verstehen sich gut mit den anderen Rassen, besonders jedoch mit den Gnomen, mit denen sie sich seelenverwandt fühlen. Halblinge besitzen eine angeborene Magieresistenz und erhalten einen +1 Bonus bei Benutzung von Schleudern.

- *Beeinflussung der Fähigkeiten: Geschicklichkeit +1, Nicht-Kämpfer Stärke -1*
- *Erlaubte Klassen: Kleriker, Kämpfer, Dieb, Kämpfer/Dieb*
- *Stufenbeschränkungen: Kleriker, 8. Stufe; Kämpfer, 9.Stufe*

**MENSCHEN** Sind die anpassungsfähigste und daher die vorherrschende Rasse. Menschen variieren mehr als bei den anderen Rassen in Größe, Haut- und Haarfarbe. Sie werden ca. 70 Jahre alt (Frauen in der Regel noch etwas älter als Männer). Menschliche Gemeinschaften sind unterschiedlicher als bei anderen Rassen, auch sind sie aggressiver und habgieriger. Während die langlebigeren Rassen ruhig abwarten und ein auf Kontinuität ausgerichtetes Leben führen, tendieren Menschen dazu, ihre Anstrengungen auf sofortigen Profit auszurichten.

- *Beeinflussung der Fähigkeiten: keine.*
- *Erlaubte Klassen: Kleriker, Kämpfer, Magier, Paladin, Waldläufer, Dieb*
- *Stufenbeschränkungen: keine*

## Klassen

Jede Klasse besitzt ihre eigenen Stärken und bringt verschiedene Fähigkeiten und Talente in die Party ein. Kämpferklassen - Kämpfer, Waldläufer und Paladine - werden benötigt, um Kreaturen aller Art mit reiner Geschicklichkeit und Körperkraft zu besiegen. Diebe sind sehr hilfreich zur Bewältigung von Fallen und verschlossenen Türen. Magier bieten machtvolle Zaubersprüche, während Kleriker sowohl kämpfen, als auch Wunden heilen können.

Jede Klasse hat ein oder mehrere Hauptattribute, die für sie ausschlaggebend sind. Ein Charakter mit einem Wert im Primärattribut von 16 oder mehr steigt schneller in höhere Stufen auf.

**KLERIKER** sind kämpfende Priester, also Männer und Frauen, die ihren Glauben mit ihren Waffen verteidigen. Kleriker werden im Umgang mit gottgegebener Magie und einer begrenzten Anzahl von Waffen geschult. Sie können jede Art von Rüstung benutzen; die Waffen, die sie benutzen dürfen sind allerdings auf Schlagwaffen wie Streitkolben oder Flegel beschränkt.

Klerikale Magie unterscheidet sich von Magiersprüchen dadurch, daß die klerikale Magie göttlichen Ursprungs ist. Kleriker schleppen keine dicken Zauberbücher mit sich herum, sondern sie erhalten ihre Sprüche direkt von ihrer Gottheit gewährt und sprechen die Sprüche mit Hilfe ihrer heiligen Symbole. Während Magier studieren und ihre Sprüche mühsam erlernen müssen, um sie im Gedächtnis zu behalten, begeben sich die Kleriker in eine meditative Trance, in der sie die göttliche Magie erhalten. Kleriker besitzen ebenfalls Macht über untote Kreaturen wie z.B. Skelette. Die Fähigkeit "Untote abwenden" befindet sich in der Spruchliste in der ersten Stufe und kann wie ein gewöhnlicher Zauber benutzt werden. Diese Fähigkeit verschwindet jedoch nicht nach Anwendung, sondern bleibt für weitere Einsätze erhalten. Wenn ein

Kleriker eine Stufe aufsteigt, erhöht sich seine Macht über Untote und er erhält mehr Sprüche. Eine Weisheit von 13 oder mehr bringt einem Kleriker zusätzliche Sprüche (Sehen Sie dazu in der Tabelle „Kleriker-Zusatzsprüche“ auf Seite (52) nach).

- Primärattribut: Weisheit
- Erlaubte Rassen: Menschen, Zwerge, Elfen, Gnome, Halbelfen, Halblinge
- Erlaubte Waffen: Streitkolben, Dreschflegel, Stab, Schleuder

**KÄMPFER** sind Krieger, die besonders im Umgang mit den verschiedensten Waffen und in der Kriegsführung hervorragende Leistungen erbringen. Ihr Training enthält die Benutzung und Pflege aller Arten von Rüstungen und Waffen. Sie können daher jede Art von Waffe und Rüstung ohne Einschränkung benutzen. Kämpfer befinden sich stets auf der Suche nach Ruhm und Profit, weshalb man sie oft mitten in den heftigsten Schlachten vorfindet, wo nur Erfahrung und Kampfgeist zählt.

Kämpfer können keine Art von Zaubersprüchen benutzen, sondern sie verlassen sich lieber auf ihre Kraft und ihre Waffen. Magische Waffen und Rüstungen können sie allerdings ohne Einschränkung tragen und benutzen, ebenfalls magische Gegenstände wie Ringe oder Handschuhe. Kämpfer werden schneller und erfahrener, wenn sie in höhere Stufen aufsteigen. Kämpfer in hohen Stufen (ebenso Waldläufer und Paladine) erhalten die Fähigkeit, mit Nahkampfwaffen mehrere Male in einer Kampfrunde zuzuschlagen.

- Primärattribut: Stärke
- Erlaubte Rassen: Alle
- Erlaubte Waffen: Alle

**MAGIER** sind Individuen, die in die obskuren und mysteriösen Geheimnisse der Magie und ihrer Gestik unterwiesen wurden. Während Kämpfer und Kleriker in den Kämpfen immer in den vordersten Reihen mitmischen, halten sich die Magier lieber



etwas weiter zurück und setzen ihre Zaubersprüche auf Entfernung ein.

Magier können keine Art von Rüstung tragen, denn sie ist ihnen einerseits verboten, und andererseits würde es sie stark bei ihren Zaubersprüchen behindern oder diese unmöglich machen. Weiterhin ist die Anzahl der für sie erlaubten Waffen sehr beschränkt, da sie nicht für den Nahkampf ausgebildet werden. Magier werden sehr machtvoll, wenn sie genügend Stufen aufgestiegen sind.

- *Primärattribut: Intelligenz*
- *Erlaubte Rassen: Menschen, Elfen, Halbelfen*
- *Erlaubte Waffen: Dolch, Stab, Wurfpeil*

**PALADINE** sind Elitekrieger, die im Namen der Wahrheit und Gerechtigkeit kämpfen.

Gerechtigkeitssinn und gute Taten sind so wichtig für sie, wie ihr tägliches Brot, und sie führen ihr Leben so enthaltsam, daß ihnen selbst Kleriker Respekt zollen. Paladine treten niemals einer Party bei, die böse gesinnte Charaktere enthält. Wie andere hochrangige Kämpfer sind Paladine in hohen Stufen in der Lage, mehrmals in einer Kampfrunde mit Nahkampfwaffen zuzuschlagen. Zusätzlich zu ihrem Geschick im Umgang mit allen Arten von Waffen haben Paladine einige magische Fähigkeiten. Sie besitzen eine besondere Widerstandsfähigkeit gegen magische Angriffe und Gift und sind immun gegen alle Arten von Krankheit. Paladine können einmal am Tag durch Handauflegen einen Charakter heilen (Zwei Trefferpunkte pro Stufe des Paladins). Diese Fähigkeit ist dem Klerikerspruch „Leichte Wunden heilen“ ähnlich. Paladine sind jederzeit von einer Aura des Schutzes umgeben. Dadurch erhalten böse gesinnte Angreifer einen Abzug auf ihren Angriff.

Ab der dritten Stufe können Paladine Untote vertreiben, wie ein Kleriker mit einer um Zwei niedrigeren Stufe. Ab der neunten Stufe erhalten sie einige Klerikersprüche. Kleriker-Schriftrollen können sie jedoch nicht benutzen. Paladine beten um ihre

Sprüche und sprechen sie genauso wie Kleriker. Paladine können die folgenden Sprüche benutzen: Segen, Leichte Wunden heilen, Magie entdecken, Schutz vor Bösem, Gift verlangsamen.

- *Primärattribute: Stärke, Charisma*
- *Erlaubte Rassen: Nur Menschen*
- *Erlaubte Waffen: Alle*

**WALDLÄUFER** sind ausgebildete Jäger und Spurensucher. Sie wurden dafür trainiert, sich sowohl auf ihren Verstand und ihre Fähigkeiten, als auch auf Boden und Schwert verlassen zu können. Wie die Kämpfern können sie alle Arten von Waffen und Rüstungen benutzen, allerdings werden sie von schweren Panzern in ihren Fähigkeiten eingeschränkt.

Wenn sie gestärkte Lederrüstungen tragen oder noch weniger stark gepanzert sind, so können sie mit Waffen in jeder Hand ohne Abzug kämpfen. In höheren Stufen erhalten sie ebenfalls zusätzliche Angriffe in jeder Kampfrunde.

- *Primärattribute: Stärke, Geschicklichkeit, Weisheit*
- *Erlaubte Rassen: Menschen, Elfen, Halbelfen*
- *Erlaubte Waffen: Alle*

**DIEBE** sind eine schwer zu klassifizierende Gruppe. Einige von ihnen sind Gesindel, die den Unvorsichtigen auflauern, andere dagegen sind grundsätzlich gut, es fehlt ihnen jedoch an charakterlicher Stärke. Manch Abenteurer lernte den Dieb in den eigenen Reihen hoch zu schätzen, da er die Überlebenschancen im Umgang mit Fallen oder Schlössern stark verbessert. Wenn Diebe in höhere Level aufsteigen, erhöhen sich ihre Fähigkeiten, Schlösser zu knacken und Fallen zu entschärfen. Weil Diebe sich lautlos und schnell bewegen können müssen, werden ihre Fähigkeiten durch schwerere als Lederrüstungen negativ beeinflusst. Diebe haben eine größere Auswahl an Waffen als Kleriker und Magier.

- Primärattribut: Geschicklichkeit
- Erlaubte Rassen: alle
- Erlaubte Waffen: einige

## Gesinnungen

Die Gesinnung eines Charakters beschreibt seine Weltansicht und wie er sich verhält. Die Möglichkeiten erstrecken sich von strengen Glauben an die Gesellschaft und Rücksichtnahme (Rechtschaffen Gut) bis zu vollständiger Eigenützigkeit ohne Rücksicht auf andere (Chaotisch Böse). Die Gesinnung ist in zwei Teile unterteilt: Die Weltanschauung des Charakters und seine persönliche Ethik.

## Weltanschauung

**RECHTSCHAFFEN** besagt, daß sich der Charakter als aktives Mitglied innerhalb des Rahmens und den Gesetzen der Gesellschaft versteht.

**NEUTRAL** bedeutet, daß sich der Charakter zwischen den Regeln der Gesellschaft und seinen eigenen Regeln bewegt.

**CHAOTISCH** heißt, daß der Charakter seine eigenen Regeln und Gesetze über die der Gesellschaft stellt.

## Ethik

**GUT** zeigt, daß der Charakter versucht, sich in einer moralischen und rechtschaffenen Weise zu verhalten.

**NEUTRAL** bedeutet, daß sich der Charakter den Umständen entsprechend jeweils neu entscheidet, wie er sich verhalten wird.

**BÖSE** Charaktere handeln ohne Rücksicht auf andere Charaktere und sind stets auf den eigenen Vorteil bedacht.

## Fähigkeitswerte

Jeder Fähigkeitswert wird durch eine Zahl zwischen 3 und 18 repräsentiert. Veränderungen aufgrund der Rasse werden automatisch vom Computer mit in die Berechnungen einbezogen. Der maximale Wert einer Fähigkeit ist 19, kann jedoch im Spiel durch Magie weiter gesteigert werden. Hohe Fähigkeitswerte bringen in jedem Fall Vorteile im Spiel.

**STÄRKE** mißt körperliche Kraft, Muskeln und Stehvermögen. Kämpfer-Charaktere (Kämpfer, Waldläufer, Paladine) können einen zusätzlichen Wert als Prozentangabe erhalten, der eine besondere körperliche Kraft anzeigt (z.B. Stärke 18/87). Die höchste auf normale Art und Weise zu erreichende Stärke ist 18, für Kämpfer 18/00 (Das steht für 18/100). Höhere Stärke gibt einem Charakter besondere Boni, z.B. verursacht er bei einem Treffer höheren Schaden oder kann verklemmte Türen aufbrechen. Halblinge können keine außergewöhnlichen Stärkewerte erhalten.

**GESCHICKLICHKEIT** ist die Gewandheit, Schnelligkeit eines Charakters und seine Fähigkeit, Bewegungsabläufe gut auszuführen. Ein hoher Geschicklichkeitswert verbessert die Rüstungsklasse



eines Charakters, wodurch dieser schwerer zu treffen ist. Eine gute Geschicklichkeit bringt auch einen Bonus beim Einsatz von Fernwaffen wie Bogen und Schleuder. Eine Geschicklichkeit von 16 oder mehr verbessert die Fähigkeit eines Kämpferklassen-Charakters, mit zwei Waffen zu kämpfen.

**KONSTITUTION** ist die körperliche Gesundheit und physische Härte eines Charakters. Eine hohe Konstitution bringt zusätzliche Trefferpunkte. Trefferpunkte sind der Wert, der angibt, wie schwer es ist, einen Charakter zu töten oder kampfunfähig zu machen.

**INTELLIGENZ** mißt das Gedächtnis, die Argumentations- und Lernfähigkeit. Intelligenz ist das Primärattribut für Magier; ihr Können und Überleben hängt an ihrer Lernfähigkeit und somit ihrer Intelligenz.

**WEISHEIT** stellt eine Mischung aus Urteilsvermögen, Erleuchtung, Willenskraft und Intuition dar. Charaktere mit einer Weisheit von 7 oder weniger sind leichter mit Illusionen und Zaubern zu beeinflussen, während eine Weisheit von 15 oder mehr eine relative Resistenz darstellt. Kleriker mit Weisheit 13 oder mehr erhalten zusätzliche Zaubersprüche (siehe Weisheitsbonus-Tabelle auf Seite (52)).

**CHARISMA** ist die Ausstrahlung und Überzeugungskraft eines Charakters.

## Weitere Merkmale

Zusätzlich zu Rasse, Klasse und den Fähigkeitswerten besitzen Charaktere noch einige weitere Merkmale, die sich im Verlauf des Spiels ändern können: Rüstungsklasse (RK); Trefferpunkte (TP), Erfahrungspunkte (EP), Stufe und Gesinnung.

**RÜSTUNGSKLASSE** gibt an, wie schwer ein Ziel zu treffen und zu verletzen ist. Je niedriger die Rüstungsklasse ist, desto schwerer ist das Ziel zu treffen. Eine gute RK hängt von mehreren Umständen ab, wie in etwa der Art der Rüstung (eventuell magischen Ursprungs) und der Geschicklichkeit eines Charakters. Die Rüstungsklasse ändert sich nur, wenn der Charakter neue Rüstungen oder Schilde findet und einsetzt.

**TREFFERPUNKTE** ist die Lebenskraft eines Charakters. Je mehr Trefferpunkte ein Charakter besitzt, desto schwerer ist es, ihn zu töten. Jeder Angriff, der nicht durch die Rüstung oder Verteidigung des Charaktes aufgehalten wird, verursacht einen bestimmten Schaden, der in Punkten gemessen und von den Trefferpunkten des getroffenen Charakters abgezogen wird. Wird ein Charakter zu oft getroffen, fällt er in Bewußtlosigkeit oder stirbt.

**ERFAHRUNGSPUNKTE** zeigen, wie erfahren ein Charakter bereits ist. Charaktere erhalten Erfahrungspunkte für das Töten von Monstern und dem Lösen bestimmter Teile des Abenteuers. Besitzt ein Charakter in seinem Primärattribut einen Wert größer als 16, so erhöht sich seine Erfahrung um 10%. Wenn ein Charakter genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat, steigt er eine Stufe auf. Alle Charaktere beginnen mit der gleichen Anzahl von Erfahrungspunkten. Multiklassen-Charaktere verteilen ihre erhaltenen Erfahrungspunkte gleichmäßig auf ihre einzelnen Klassen.

**STUFE** zeigt an, wie gut ein Charakter in seiner Klasse bereits ist, d.h. ein Dieb 13. Stufe ist weitaus besser als einer der 3. Stufe. Die Stufe eines Charakters steigt durch genügend viele Erfahrungspunkte und jede Stufe, die er aufsteigt, bringt ihm mehr Trefferpunkte, Kampfkraft und Widerstandsfähigkeit gegen Gifte und Zaubersprüche. Magier,

Kleriker und Paladine erhalten mit dem Aufsteigen in die nächste Stufe mehr Zaubersprüche in den einzelnen Spruchstufen und eventuell auch neue Spruchstufen. Sehen Sie für genauere Informationen auf Seite (56) nach.

## Erschaffung starker Charaktere

Es gibt viele Möglichkeiten, eine schlagkräftige Party mit den benötigten Fähigkeiten zusammenzustellen. Allerdings sind einige Zusammenstellungen effektiver als andere.

### Einzel- und Multiklassen-Charaktere

Nichtmenschliche Charaktere haben die Möglichkeit, Multiklassen-Charaktere zu werden (Das heißt aber nicht, daß sie es unbedingt sein müssen).

Einzelklassen-Charaktere haben eine Zahl von Vorteilen gegenüber den Multiklassen mit der selben Anzahl von Erfahrungspunkten.

Einzelklassen-Kämpfer haben mehrere Vorteile. Bei der gleichen Anzahl von Erfahrungspunkten erhalten sie viel mehr Trefferpunkte und treffen viel besser als Multiklassen-Kämpfer.

Einzelklassen-Kleriker und -Magier erhalten mehr Zaubersprüche und höhere Spruchstufen und dies vor allem viel eher als Multiklassen-Kleriker oder -Magier bei gleichen Erfahrungspunkten.

Bei vorsichtigem Spiel werden die hinteren Charaktere selten in einen Nahkampf verwickelt werden. Dadurch wird ein Magier in den hinteren Reihen selten im Nahkampf kämpfen müssen. Es ist also durchaus von Vorteil, wenn der Magier ein Einzelklassen-Charakter ist und sich dadurch voll auf seine Magie konzentrieren kann, weil er keine anderen Fähigkeiten braucht. In diesem Fall ist es

besser, wenn er eine Sache richtig tut, als wenn er mehrere Sachen gleichzeitig nur halb schafft. Multiklassen-Charaktere haben natürlich auch Vorteile, da sie mehrere Fähigkeiten verschiedener Klassen in einem Charakter vereinigen. Dadurch kann ein Kämpfer/Magier im Nahkampf kraftvoll zuschlagen und dennoch auch mit seinen Zaubersprüchen eingreifen, wobei er beide einzelnen Fähigkeiten nicht so perfekt beherrscht wie ein Einzelklassen-Charakter mit gleicher Erfahrungspunktzahl. Multiklassen-Charaktere sind oft eine sinnvolle Ergänzung für eine Party, z.B. bei einem Dieb, der gleichzeitig zaubern kann (Also ein Magier/Dieb). Beachten Sie, daß Multiklassen-Charaktere in den einzelnen Klassen langsamer aufsteigen, da sie ihre erhaltenen Erfahrungspunkte auf ihre Klassen verteilen müssen.



## Rassen-Vorteile

Durch die verschiedenen Monster und Situationen im Spiel sind bestimmte Rassen/Klassen-Kombinationen sehr effektiv. Es folgt eine kurze Beschreibung von einigen guten Zusammenstellungen.

**ZWERGEN-KÄMPFER:** Ein Zwergen-Kämpfer mit hoher Konstitution haben eine hohe Resistenz gegen Gift, wodurch sie leichter gegen giftige Monster (wie z.B. Riesenspinnen) kämpfen können. Ein Zwergen-Kämpfer kann eine Konstitution von 19 haben, wodurch seine Trefferpunkte verbessert werden. Er kann ebenfalls Notizen in Zwergenschrift entziffern.

**MENSCH-PALADIN:** Nur Menschen können Paladine werden. Diese können wie Kämpfer kämpfen, haben aber zusätzlich die Fähigkeit, durch Handauflegen zu heilen und ab der neunten Stufe einige Klerikersprüche zu erlangen.

**ELFEN-MAGIER:** Ein Einzelklassen-Magier erhält seine Stufen schnell. Ein Elfen-Magier mit einer hohen Geschicklichkeit besitzt eine gute



Rüstungsklasse und überlebt dadurch oft länger. Als Magier raubt ihm die höchstmögliche Konstitution von 17 keine zusätzlichen Trefferpunkte und die höchstmögliche Geschicklichkeit von 19 bietet eine gute Rüstungsklasse, die sehr wichtig ist, weil Elfen keine Rüstung tragen dürfen. Ein Elf kann die Schrift anderer Elfen entziffern.

**MENSCH- oder HALBELFEN-KLERIKER:** Ein Einzelklassen-Kleriker steigt schnell auf. Menschen und Halbelfen können eine maximale Weisheit von 18 haben (dadurch erhalten sie die größte Anzahl von Bonussprüchen) und sie erreichen die höchste Stufe, die in diesem Spiel erlaubt ist.

**HALBELFEN-KÄMPFER/MAGIER/KLERIKER:** Dies ist ein Charakter mit den meisten Fähigkeiten. Er kann fast jeden Gegenstand benutzen (Außer den Dietrichen eines Diebes), ist im Nahkampf leicht eingeschränkt und kann Kampf- und Heilzauber benutzen. Leider wird dieser Charakter nur langsam aufsteigen, da er seine Erfahrungspunkte auf drei Klassen verteilen muß und hat nur wenige Trefferpunkte während des Spiels.

**ELFEN-KÄMPFER/MAGIER/DIEB:** Das diebische Gegenstück zu dem genannten Halbelfen-Charakter. Dieser Charakter kann jeden Gegenstand im Spiel benutzen und zusätzlich Schlösser knacken. Aber auch für ihn gelten die oben genannten Nachteile.

## Erschaffung einer starken Party

Eine Party sollte eine gute Mischung von Klassen und Rassen enthalten, um alle auftretenden Situationen meistern zu können. Sie werden sich vorher Gedanken über die Zusammenstellung machen müssen, um eine gute Party zu erhalten. Im Allgemeinen sollte Ihre Party zwei Nahkampffähige sowie einen magiekundigen Charakter und einen Kleriker enthalten.

## Kämpfer

Die Party hat eine große Auswahl für die beiden kampffähigen Charaktere in der vordersten Reihe. Die meisten Rassen geben fähige Kämpfer ab. Kämpfer, Paladine und Waldläufer kämpfen weitaus besser als alle anderen Klassen. Aber auch Einzelklassen-Kleriker und Kleriker/Kämpfer können sich in den vordersten Reihen bewähren. Sie werden im Spiel einige kampfkraftige Nichtspieler-Charaktere finden, die Sie in die Party aufnehmen- und in die vordersten Reihen stellen können.

## Spruchbenutzer

Die Auswahl der verschiedenen Spruchbenutzer ist ebenfalls sehr wichtig in der Partyzusammenstellung. Ein magiekundiger Charakter reicht normalerweise für eine Party aus. Magier müssen ihre höheren Zaubersprüche auf Schriftrollen finden und sie in ihr Zauberbuch übertragen. Die Anzahl dieser Schriftrollen ist begrenzt, daher ist es nicht sinnvoll, diese unter vielen Magiern aufteilen zu müssen.

Es ist oft hilfreich, zwei Kleriker in der Party zu haben. Wenn die Party einmal mit einem bewußtlosen oder gar toten Kleriker nach einer Schlacht zurückbleibt, kann dies ohne einen weiteren Kleriker das Ende der Party bedeuten.



## **Party-Zusammenstellung**

Eine Möglichkeit ist, eine Party aus Spezialisten zusammenzustellen, wo die einzelnen Charaktere mit wenigen Erfahrungspunkte schnell aufsteigen. Dies funktioniert so lange, wie die vorderen Kampf-Charaktere die hinteren Zauberer aus dem Nahkampf halten können.

### **Einzelklassen-Party:**

Zwergen-Kämpfer, Menschen-Paladin, Elfen-Magier und Halbelfen-Kleriker.

Eine Andere Zusammenstellung ist eine Party aus Multiklassen-Charakteren. Dadurch ist die Party in jeder Situation mit einer brauchbaren Fähigkeit ausgestattet. Nachteil ist, daß die Charaktere dieser Party nur langsam aufsteigen und daher nur geringe Zauberspruch-Stufen haben können.

### **Multiklassen-Party:**

Zwergen Kämpfer/Diebe, Halbelfen Kämpfer/Kleriker, Elfen Kämpfer/Magier, Halbelfen Kleriker/Magier.

Die letzte Möglichkeit ist, eine Party aus einer Mischung von Einzel- und Mehrklassen-Charakteren zu erstellen. Dadurch gibt es einige gute Spezialisten (z.B. eine Kämpfer) und eine große Vielfalt von Fähigkeiten.

### **Gemischte Party:**

Zwergen-Kämpfer, Menschen-Paladin, Halbelfen-Kleriker/Magier, Menschen-Kleriker.

# SPRÜCHE

<b>Reichweite</b>	<b>Spruchdauer</b>
0=Partymitglieder	Sofort=z.B. Blitzstrahl
Nah=angrenzende Felder	Kurz=eine Kampfrunde
Mittel=bis zu 2 Felder weit	Mittel=Effekt hält einige Zeit an
Lang=Sichtweite	Lang=Effekt dauert lange
	permanent=Hält im ganzen Spiel an
	variabel/speziell=siehe Beschreibung

## Magiersprüche

### Erste Spruchstufe

#### **PANZER**

Reichweite: 0

Dauer: Speziell

Ziel: Ein Charakter

Mit diesem Spruch kann der Magier einen Charakter seiner Wahl mit einem magischen Feld umgeben, daß wie ein Schuppenpanzer wirkt (RK 6). Der Spruch hat keine Wirkung auf Charaktere mit einer Rüstungsklasse, die gleich oder besser als 6 ist und bringt mit dem Schild-Spruch keine zusätzliche Wirkung. Der Spruch dauert an, bis er gebannt wird oder der Charakter mehr als 7 Schadenspunkte erleidet (≠ Schadenspunkt pro Stufe des Zaubernden).

#### **BRENNENDE HÄNDE**

Reichweite: Nah

Dauer: Sofort

Ziel: vorderste Reihe

Wenn ein Magier diesen Spruch spricht, schießt eine Flammenzunge aus seinen Fingerspitzen. Der verursachte Schaden steigt mit der Stufe des Zauberkundigen. Er beträgt einer bis drei Schadenspunkte plus zwei Schadenspunkte pro Stufe des Zaubernden. Ein Magier der 10. Stufe würde einen Schaden von 21-23 Punkten verursachen.

#### **MAGIE ENTDECKEN**

Reichweite:0

Dauer: Kurz

Ziel: Gegenstände

Dieser Spruch erlaubt dem Magier die Untersuchung von Gegenständen. Er zeigt durch ein blaues Glühen alle Gegenstände an, die magischen Ursprungs sind.

## **MAGISCHES GESCHOSS**

Reichweite: Lang

Dauer: Sofort

Ziel: Ein Ziel

Der Magier erschafft einen Bolzen reiner Magie, der ein Ziel trifft. Sind zwei Gegner in Sicht, so trifft das Geschöß automatisch denjenigen, der auf der selben Seite steht wie der Zauberkundige. Je höher der Magier aufsteigt, desto machtvoller wird sein Zauber. Der Spruch verursacht 2-5 Punkte Schaden für je zwei Stufen des Magiers, d.h. ein Magier der 10. Stufe kann 10-25 Schadenspunkte verursachen.

## **SCHILD**

Reichweite: 0

Dauer: Kurz/Mittel

Ziel: Zauberkundiger

Dieser Spruch erzeugt eine unsichtbare Barriere vor dem Magier, die alle Magischen Geschosse abwehrt. Schild bietet ebenfalls eine Verbesserung der Rüstungsklasse 2 gegen geworfene Waffen und Rüstungsklasse 3 gegen Geschößwaffen. Der Spruch wirkt nicht mit dem Panzer-Spruch zusammen. Die Spruchdauer erhöht sich mit der Stufe des Magiers.

## **SCHOCKGRIFF**

Reichweite: Nah

Dauer: Variabel

Ziel: Zauberkundiger

Dieser Spruch lädt die Hand des Magiers mit einem starken elektrischen Feld. Das Feld verschwindet entweder nach einiger Zeit oder bei Berührung eines Monsters direkt vor dem Magier. Wenn der Spruch aktiv ist, ändert sich die Hand des Magiers. Sie ist wie eine normale Waffe zu benutzen. Der Schaden beträgt 1 bis 8 Punkte Schaden plus 1 Punkt pro Level des Magiers.

## **Zweite Spruchstufe**

## **VERSCHWIMMEN**

Reichweite: 0

Dauer: Kurz

Ziel: Der Magier

Ein Zauberkundiger, der unter seinem Verschwimmen-Spruch steht, scheint sich in den Augen seiner Gegner stets hin und her zu bewegen. Die Verzerrung macht es viel schwerer, den Magier zu treffen. Ein Wahrer Blick-Zauber hebt die Wirkung auf.

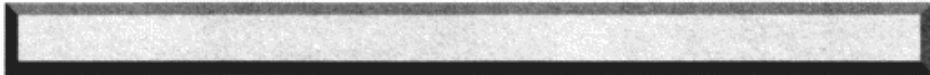
## **UNSICHTBARKEIT ENTDECKEN**

Reichweite: Nah

Dauer: Mittel

Ziel: Feld vor der Party

Mit der Hilfe von diesem Spruch kann die Party unsichtbare Monster, Gegenstände oder magische Effekte erkennen. Er beeinflusst keine Illusionen.



## **UNSICHTBARKEIT**

Reichweite: 0

Dauer: Speziell

Ziel: Ein Ziel

Durch diesen Spruch verschwindet ein Ziel aus dem Sichtfeld. Der unsichtbare Charakter bleibt solange unsichtbar, bis er selber angreift. Einige mächtige Monster können auch unsichtbare Charaktere sehen.

## **VERBESSERTES IDENTIFIZIEREN(+)**

Reichweite: 0

Dauer: Sofort

Ziel: Ein Gegenstand

Wenn dieser Zauber gesprochen wird, identifiziert er einen Gegenstand in der Hand des Magiers. Der Zauberkundige erfährt den genauen Namen und seine Wirkung. Einige Gegenstände, besonders mächtige magische Artefakte, können nicht identifiziert werden.

## **MELFS SÄUREPFEIL**

Reichweite: Lang

Dauer: Speziell

Ziel: Ein Gegner

Dieser Spruch erzeugt einen magischen Pfeil, der auf ein Ziel in Sicht abgeschossen wird. Er wird durch die Entfernung nicht beeinflusst, d.h. der verursachte Schaden ist immer gleich. Für alle drei Spruchstufen, die der Magier erreicht, erzielt der Pfeil zusätzlichen Schaden. Ein Zauberkundiger der 5. Stufe erzielt doppelten, einer der 6. Stufe dreifachen Schaden.

## **Dritte Spruchstufe**

### **MAGIE BANNEN**

Reichweite: 0

Dauer: Sofort

Ziel: Ganze Party

Dieser Spruch zerstört jeden magischen Einfluß auf die Party. Er ändert nichts an Heilsprüchen, wird jedoch Personen festhalten, Segen und ähnliche Sprüche zerstören.

### **FEUERBALL**

Reichweite: Lang

Dauer: Sofort

Ziel: Zielfeld

Ein Feuerball ist ein explosiver Flammenschlag, der alles auf dem Zielfeld beschädigt. Die Explosion verursacht zwischen 1 und 6 Punkte Schaden pro Stufe des Magiers und maximal 10-60 Schadenspunkte.

## **HAST**

Reichweite: 0

Dauer: Mittel

Ziel: Speziell

Dieser Spruch bringt abhängig von der Stufe des Magiers einen Charakter dazu, sich während der Spruchdauer mit doppelter Geschwindigkeit zu bewegen. Natürlich können Zauberkundige daher nicht schneller ihre Sprüche sprechen. Die Spruchdauer erhöht sich mit der Stufe des Magiers.

## **PERSON FESTHALTEN**

Reichweite: Lang

Dauer: Mittel

Ziel: Bis zu vier Ziele

Dieser Spruch beeinflusst Menschen, Halbmenschen und humanoide Kreaturen. Betroffene Gegner werden gelähmt und können sich weder bewegen, noch sprechen. Die Spruchdauer erhöht sich mit der Stufe des Zauberkundigen.

## **UNSICHBARKEIT, 3 Meter Radius**

Reichweite: 0

Dauer: Speziell

Ziel: ganze Party

Durch diesen Spruch wird die ganze Party unsichtbar. Jeder unsichtbare Charakter bleibt so lange unentdeckt, wie er nicht selber angreift. Einige besonders mächtige Monster können jedoch auch unsichtbare Charaktere entdecken.

## **BLITZSTRAHL**

Reichweite: Lang

Dauer: Sofort

Ziel: Zwei Felder

Der Magier feuert einen machtvollen Blitz von purer elektrischer Energie. Der Strahl fliegt zu seinem ersten Ziel und durchschlägt darauf auch das dahinterliegende Feld. Der Blitz verursacht pro Stufe des Magiers 1-6 bis maximal 10-60 Punkte Schaden.

## **VAMPIRGRIFF**

Reichweite: Nah

Dauer: Ein Angriff

Ziel: Magier

Wenn dieser Spruch gesprochen wird, erscheint ein glühende Hand. Der Magier kann in der ersten Reihe damit angreifen wie mit einer normalen Nahkampfwaffe. Wenn er seinen Gegner berührt, erzeugt er 1-6 Schadenspunkte für je zwei seiner Erfahrungsstufen. Zum Beispiel erzeugt ein Magier der zehnten Stufe einen Schaden von 5-30 Punkten. Der Schaden des Gegners wird dem Magier auf seine eigenen Trefferpunkte gutgeschrieben.



## **Vierte Spruchstufe**

### **FURCHT**

Reichweite: *Nah*

Dauer: *Mittel*

Ziel: *Ein Feld*

Beim Sprechen dieses Spruches erzeugt der Magier einen Kegel aus reiner Furcht. Jede davon betroffene Kreatur wird sofort in panischer Angst fliehen. Die Dauer der Wirkung dieses Spruches ist von der Stufe des Magiers abhängig.

### **EISSTURM**

Reichweite: *Mittel bis Lang*

Dauer: *Sofort*

Ziel: *3x3-Gebiet*

Dieser Spruch erzeugt einen Wirbel von eiskalter Luft. Er trifft seine Ziele mit 3-30 Punkten Schaden. Die Reichweite des Sturms hängt von der Stufe des Zauberkundigen ab.

### **UNSICHTBARKEIT+**

Reichweite: *0*

Dauer: *Kurz*

Ziel: *Ein Charakter*

Der betroffene Charakter wird unsichtbar und bleibt es, bis er selber mit einer Waffe angreift. Einige mächtige Gegner können ihn jedoch trotz der Unsichtbarkeit entdecken. Dieser Spruch gibt dem Charakter eine verbesserte Rüstungsklasse.

### **FLUCH BRECHEN**

Reichweite: *0*

Dauer: *Permanent*

Ziel: *Ein Charakter*

Dieser Spruch bricht den Fluch eines Gegenstandes und erlaubt dem betroffenen Charakter, diesen abzulegen. Der Gegenstand selber bleibt verflucht.

## **Fünfte Spruchstufe**

### **KÄLTEKEGEL**

Reichweite: *Nah*

Dauer: *Sofort*

Ziel: *Drei Felder*

Durch diesen Zauber erzeugt der Magier einen Kegel von unglaublicher Kälte. Er verursacht einen Schaden von 2-5 Punkten pro Stufe des Zauberkundigen. Ein Magier der 10. Stufe erzeugt so einen Schaden von 20-50 Punkten.

## **MONSTER FESTHALTEN**

Reichweite: Lang

Dauer: Mittel

Ziel: Ein Feld

Dieser Spruch ähnelt dem Personen festhalten, mit dem Unterschied, daß er mehr und weiter entfernte Gegner beeinflussen kann. Die Spruchdauer erhöht sich mit der Stufe des Zauberkundigen.

## **KRAFTFELD**

Reichweite: Nah

Dauer: Kurz

Ziel: Ein Feld

Dieser Spruch erzeugt eine magische Barriere, die Monster und Sprüche aufhalten kann. Eine Barriere wird zerstört, wenn sie von einem Auflösung-Spruch getroffen wird oder die Party das Feld mit der Barriere betritt.

# **Sechste Spruchstufe**

## **AUFLÖSUNG**

Reichweite: Nah

Dauer: Sofort

Ziel: Ein Ziel

Dieser Spruch zerstört eine Kreatur, wenn er sie trifft. Er wirkt sofort und hält für immer an.

## **FLEISCH ZU STEIN**

Reichweite: Mittel

Dauer: Permanent

Ziel: Ein Ziel

Durch diesen Spruch verwandelt sich der betroffene Gegner zu Stein. Der Sprucheffekt kann nur durch den Stein zu Fleisch-Spruch aufgehoben werden.

## **STEIN ZU FLEISCH**

Reichweite: 0

Dauer: Permanent

Ziel: Ein Charakter

Dieser Spruch gibt einem versteinerten Charakter sein Leben zurück. Die Versteinigung kann durch einen Fleisch zu Stein-Spruch oder durch Monster hervorgerufen worden sein.

## **WAHRER BLICK**

Reichweite: 0

Dauer: Kurz

Ziel: Speziell

Durch diesen Spruch erkennt die Party alle Dinge, wie sie wirklich sind. Illusionswände, unsichtbare Monster, Gegenstände und magische Wirkungen erscheinen in ihrer wahren Gestalt bzw. die Illusionswände verschwinden.



## Klerikersprüche

### Erste Spruchstufe

#### SEGEN

Reichweite: 0

Dauer: Mittel

Ziel: ganze Party

Durch das Sprechen dieses Spruches wird die Moral der Party angehoben. Alle Charaktere erhalten Boni auf ihre Angriffe. Hohe Paladine können Segens-Sprüche sprechen.

#### LEICHTE WUNDEN VERURSACHEN

Reichweite: Nah

Dauer: Permanent

Ziel: Ein Ziel

Durch diesen Spruch verursacht der Kleriker bei einem Gegner 1-8 Punkte Schaden. Der Kleriker muß sich in der vordersten Reihe befinden.

#### LEICHTE WUNDEN HEILEN

Reichweite: 0

Dauer: Permanent

Ziel: Ein Charakter

Dieser Spruch heilt bei einem gewählten Charakter einen Schaden von 1-8 Punkten. Hochrangige Paladine können diesen Spruch ebenfalls benutzen.

#### MAGIE ENTDECKEN

Reichweite: 0

Dauer: Sofort

Ziel: Gegenstände

Mit Hilfe dieses Spruches kann der Kleriker die Gegenstände der Party auf magische Eigenschaften untersuchen. Alle magischen Gegenstände werden für eine kurze Zeit lang angezeigt. Auf hochrangige Paladine können diesen Spruch benutzen.

#### SCHUTZ VOR BÖSEM

Reichweite: 0

Dauer: Mittel

Ziel: Ein Charakter

Dieser Spruch umgibt den entsprechenden Charakter mit einer magischen Hülle, die die Angriffe aller bösen Kreaturen beeinflußt. Die Spruchdauer erhöht sich mit der Stufe des Klerikers. Hochrangige Paladine können diesen Spruch ebenfalls benutzen.



## Zweite Spruchstufe

### **STÄRKUNG**

Reichweite: 0

Dauer: Kurz bis Mittel

Ziel: Ein Charakter

Hilfe funktioniert wie ein Segens-Spruch und erhöht die maximale Trefferpunkt-Zahl um 1-8 Punkte. Diese zusätzlichen Trefferpunkte werden im Kampf als erstes abgezogen. Die Spruchdauer erhöht sich mit der Stufe des Klerikers.

### **FLAMMENKLINGE**

Reichweite: Kurz

Dauer: Mittel

Ziel: Ein Ziel

Bei Sprechen dieses Spruches erscheint ein Flammenschwert in der Hand des Klerikers. Er kann damit wie mit einer normalen Waffe angreifen und verursacht einen Schaden von 7-10 Punkten. Gegen Wesen, die Feuerresistent sind, ist der Schaden geringer. Die Spruchdauer erhöht sich mit der Stufe des Klerikers.

### **PERSON FESTHALTEN**

Reichweite: Lang

Dauer: Mittel

Ziel: Bis zu vier Ziele

Dieser Spruch beeinflusst Menschen, Halbmenschen und humanoide Kreaturen. Betroffene Gegner werden gelähmt und können sich weder bewegen, noch sprechen. Die Spruchdauer erhöht sich mit der Stufe des Klerikers.

### **GIFT VERLANGSAMEN**

Reichweite: 0

Dauer: Lang

Ziel: Ein Charakter

Durch diesen Spruch wird die Wirkung von Gift auf den Körper des betroffenen Charakters verlangsamt. Nach Beendigung des Spruches setzt die zerstörende Wirkung wieder ein, bis sie erneut verlangsamt oder mit einem Gift neutralisieren-Spruch geheilt wird. Die Spruchdauer erhöht sich mit der Stufe des Klerikers. Hochrangige Paladine können diesen Spruch ebenfalls anwenden.



## Dritte Spruchstufe

### **NAHRUNG ERSCHAFFEN**

Reichweite: 0

Dauer: Permanent

Ziel: Speziell

Der Spruch Nahrung erschaffen erlaubt es dem Kleriker, die gesamte Party mit genügend Nahrung zu versorgen. Wenn die Nahrungsbalken der Charaktere leer sind und sie nichts zu essen bekommen, erhalten sie für jeweils 24 Stunden einen Schadenspunkt. Hungernde Kleriker und Magier können keine neuen Zauber lernen.

### **MAGIE BANNEN**

Reichweite: 0

Dauer: Sofort

Ziel: Ganze Party

Dieser Spruch zerstört jeden magischen Einfluß auf die Party. Er ändert nichts an Heilsprüchen, wird jedoch Personen festhalten, Segen und ähnliche Sprüche zerstören.

### **SCHUTZGEWAND**

Reichweite: 0

Dauer: Mittel

Ziel: Kleriker

Durch diesen Spruch verändert sich die Robe des Klerikers, die daraufhin den Schutz eines Kettenhemds bietet (RK 5). Die Rüstungsklasse durch das Schutzgewand erhöht sich für jede dritte Stufe des Klerikers über der 5. Stufe. Z.B. hätte ein Kleriker der II. Stufe eine Rüstungsklasse von 3. Dieser Spruch wirkt nicht mit anderen Zaubern oder Rüstungen. Die Spruchdauer erhöht sich mit der Stufe des Klerikers.

### **GEBET**

Reichweite: 0

Dauer: Kurz oder Mittel

Ziel: Party

Gebet ist eine kraftvollere Variante des Segens-Spruches. Es erhöht die Fähigkeiten der Party und erniedrigt die ihrer Gegner. Die Spruchdauer erhöht sich mit der Stufe des Klerikers.

### **LÄHMUNG AUFHEBEN**

Reichweite: 0

Dauer: Permanent

Ziel: Party

Dieser Spruch hebt alle Effekte von Lähmungszaubern oder gegnerischen Angriffen auf. Der Spruch wirkt auch gegen Verlangsamungs- und Personen halten-Sprüche

## **Vierte Spruchstufe**

### **SCHWERE WUNDEN VERURSACHEN**

Reichweite: Nah                      Dauer: Permanent                      Ziel: Ein Ziel

Dieser Spruch ist identisch mit Leichte Wunden verursachen, bewirkt aber einen größeren Schaden beim Gegner (3-17 Schadenspunkte). Der Kleriker muß sich in der vordersten Reihe befinden.

### **SCHWERE WUNDEN HEILEN**

Reichweite: 0                      Dauer: Permanent                      Ziel: Ein Charakter

Dieser Spruch heilt einen Charakter wie der Heilspruch der ersten Stufe, allerdings mit größerer Wirkung (3-17 Trefferpunkte).

### **GIFT NEUTRALISIEREN**

Reichweite: 0                      Dauer: Permanent                      Ziel: Ein Charakter

Dieser Spruch entgiftet einen Charakter aus der Party. Er kann jedoch nicht durch Gift gestorbene Charaktere wieder zum Leben erwecken.

### **SCHUTZ VOR BÖSEM, 3 Meter Radius**

Reichweite: 0                      Dauer: Mittel bis Lang                      Ziel: Party

Dieser Spruch ist mit dem der ersten Spruchstufe identisch, beeinflusst jedoch die gesamte Party. Die Spruchdauer erhöht sich mit der Stufe des Klerikers.

## **Fünfte Spruchstufe**

### **KRITISCHE WUNDEN VERURSACHEN**

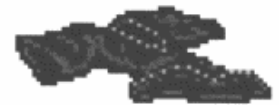
Reichweite: Nah                      Dauer: Permanent                      Ziel: Ein Ziel

Dieser Spruch wirkt wie Schwere Wunden verursachen, jedoch mit einem Schaden von 6-27 Punkten. Der Kleriker muß sich in der vordersten Reihe befinden.

### **KRITISCHE WUNDEN HEILEN**

Reichweite: 0                      Dauer: Permanent                      Ziel: Ein Charakter

Dieser Spruch heilt einen Charakter wie Schwere Wunden heilen, jedoch mit größerer Wirkung (6-27 Trefferpunkte).



## **FLAMMENSCHLAG**

Reichweite: *Lang*

Dauer: *Sofort*

Ziel: *Ein Feld*

Durch diesen Spruch ruft der Kleriker eine Flammensäule vom Himmel herab, die das nächste Feld trifft. Betroffene Kreaturen erleiden einen Schaden von 6-48 Punkten.

## **TOTE ERWECKEN**

Reichweite: *0*

Dauer: *Permanent*

Ziel: *Ein Charakter*

Mit Hilfe dieses Spruches kann der Kleriker einen Charakter der Party wieder zum Leben erwecken. Er wirkt nicht bei Elfen. Die Chancen für eine erfolgreiche Erweckung hängen von der Konstitution des betroffenen Charakters ab.

## **SCHNELLER TOD**

Reichweite: *Kurz*

Dauer: *Permanent*

Ziel: *Ein Gegner*

Das Ziel eines Schneller Tod-Spruches nimmt entweder einen schweren Schaden hin oder stirbt auf der Stelle. Hochrangige Gegner haben höhere Chancen, nur den Schaden hinzunehmen.

## **WAHRER BLICK**

Reichweite: *0*

Dauer: *Kurz*

Ziel: *Speziell*

Durch diesen Spruch erkennt die Party alle Dinge, wie sie wirklich sind. Illusionswände, unsichtbare Monster, Gegenstände und magische Wirkungen erscheinen in ihrer wahren Gestalt bzw. die Illusionswände verschwinden.

## **Sechste Spruchstufe**

### **LEID**

Reichweite: *Nah*

Dauer: *Permanent*

Ziel: *Ein Gegner*

Dieser Spruch bringt sein Opfer an die Schwelle des Todes. Es ist vollkommen gleichgültig, wie viele Trefferpunkte das Opfer vor dem Spruch besaß, hinterher bleiben ihm nur noch sehr wenige. Der Kleriker muß sich in der ersten Reihe befinden.

### **HEILUNG**

Reichweite: *0*

Dauer: *Permanent*

Ziel: *Ein Charakter*

Dieser Spruch heilt einen Charakter vollständig von Wunden, Gift, Krankheiten und Lähmung.

# Strategien zur Spruchbenutzung

Die Zaubersprüche sind ein wichtiger Teil dieses Spiels, denn die von den Zauberkundigen und Klerikern erlernten Sprüche haben einen wichtigen Einfluß auf die Taktik der Party.

Im folgenden Abschnitt werden die Sprüche in mehrere Klassen unterteilt: Offensive, Defensive, Heilungs- und andere Sprüche. Sie erhalten einen Hinweis auf die beste Verwendbarkeit der einzelnen Sprüche.

Sprüche, die nur für Kleriker gelten, sind mit einem Sternchen (\*) gekennzeichnet.

## OFFENSIVE SPRÜCHE

*Brennende Hände, \*Leichte Wunden verursachen, Schockgriff, \*Flammenklinge, Vampirgriff, \*Schwere Wunden verursachen, \*Kritische Wunden verursachen und \*Leid:*

Diese sind Nahkampf-Zauber. Für alle Sprüche außer *Brennende Hände* muß der Zauberende in der ersten Reihe stehen. Weil er dadurch aber sehr verletzlich wird, sollten Sie diese Sprüche nur als letzten Ausweg einsetzen.

*Magisches Geschoss und Melfs Säurepfeil:* Diese Sprüche wirken auch auf Entfernung, beeinflussen aber nur einen Gegner. Sie erlauben es dem Zauberkundigen, sich in den hinteren Reihen zu halten und von dort aus zu zaubern. Magier niedriger Stufe benutzen sie gern.

*Auflösung und Fleisch zu Stein:* Diese Zauber können entfernte Ziele durch einen einzigen Angriff zerstören. Hochrangige Magier benutzen Sie gerne, um Gegner mit vielen Trefferpunkten zu vernichten.

*Person festhalten, Feuerball, Blitzstrahl, Furcht, Eissturm, Kältekegel, \*Flammenschlag und Monster festhalten:* Diese Sprüche wirken auf mehrere Ziele in allen Entfernungen. Durch ihren wirksamen Schaden bei mehreren Gegnern werden sie oft den Zerstörungssprüchen vorgezogen. Sie sind besonders im Kampf gegen größere Monstergruppen sehr effektiv und können die Reihen der Gegner vor dem Nahkampf lichten oder ganz auslöschen.

Seien Sie mit den Sprüchen *Eissturm* und *Personen festhalten* besonders vorsichtig, denn wenn Sie sie auf Gegner in Nahkampferfernung (also direkt vor der Party) anwenden, trifft der Spruch die Party ebenfalls. Auch sollten Sie diese und die anderen Sprüche niemals gegen eine Wand direkt vor Ihnen sprechen, weil Ihre Party dadurch stark in Mitleidenschaft gezogen werden kann.

## DEFENSIVE SPRÜCHE

*Rüstung, Verschwimmen, \*Schutz vor Bösem, Schild, \*Schutzgewand und Schutz vor Bösem, 3 Meter:* Diese Sprüche bieten meist Schutz gegen physische Angriffe. Benutzen Sie sie vor Kämpfen für Ihre Charaktere in der vordersten Reihe, um sie gegen physische Angriffe vorzubereiten.

*\*Segen und \*Gebet:* Diese Sprüche bieten Schutz gegen magische Angriffe.



## Eine Begegnung

### HEILSPRÜCHE

*\*Leichte Wunden heilen, \*Stärkung, \*Schwere Wunden heilen, \*Kritische Wunden heilen und \*Heilung:* Diese Sprüche heilen verlorene Trefferpunkte. Der Stärkungs-Spruch kann die maximale Trefferpunktzahl eines Charakters erhöhen, allerdings nur zeitweise. Kleriker sollten einige Heilsprüche gelernt haben, um die Partymitglieder bei der Rast schneller heilen zu können.

*\*Gift verlangsamen, \*Lähmung aufheben, \*Gift neutralisieren, Fluch brechen und Stein zu Fleisch:* Durch diese Sprüche können Sie die Wirkung von Gift, Lähmung, Versteinigung oder Flüchen aufheben. Stimmen Sie ihre erlernten Sprüche auf die jeweilig zu bekämpfenden Monster ab (z.B. im Kampf gegen Riesenspinnen brauchen Sie vielleicht ein Gift neutralisieren usw.).

*\*Tote erwecken:* Mit diesem Spruch können Sie einen nichtelfischen Charakter wieder zum Leben erwecken. Halten Sie immer einen von diesen Sprüchen bereit, sobald ihr Kleriker weit genug aufgestiegen ist.

### ANDERE SPRÜCHE:

*Magie entdecken:* Durch diesen Spruch können Sie erkennen, welche Ihrer Gegenstände magisch und welche nichtmagisch sind. Benutzen Sie dann den Spruch *Identifizieren*, um die magischen Gegenstände genauer zu untersuchen.

*Unsichtbarkeit und Unsichtbarkeit, 3 Meter:*

*Unsichtbarkeit* ist ein guter Schutz für die Charaktere in den hinteren Reihen. *Unsichtbarkeit, 3 Meter Radius* kann benutzt werden, um die ganze Party vor fremden Augen und Sensoren zu verbergen.

Es gibt viele Monster, die die Party trotz *Unsichtbarkeit* ungefähr orten können; sie erhalten jedoch große Abzüge auf ihre Angriffe.

*\*Nahrung erschaffen:* Diesen Spruch werden Sie im Spiel häufig brauchen, wenn die normale Nahrung knapp wird, um ihre Charaktere nicht hungern lassen zu müssen.

*Hast:* Dieser Spruch beschleunigt die Aktionen Ihrer Charaktere erheblich. Im Nahkampf können die vorderen beiden Charaktere doppelt so oft zuschlagen wie normalerweise. Benutzen Sie diesen Spruch vor den gefährlichen Kämpfen.

*Wahrer Blick:* Wenn Sie vor lauter Illusionen und unsichtbaren Monstern nicht mehr weiter wissen, hilft Ihnen dieser Spruch sicher weiter.

*Auflösung:* Mit diesem Spruch können Sie störende Wände und andere spezielle Hindernisse aus Ihrem Weg räumen.

## Abenteuer-Strategie

Normalerweise wird Ihre Party in Nahkämpfe verwickelt, d.h. Sie stehen Ihren Gegnern direkt gegenüber. Sie können natürlich auch auf Entfernung mit Zaubersprüchen und Fernwaffen angreifen. Ein Charakter Ihrer Party greift immer das Monster an, daß ihm direkt gegenübersteht. Ist es jedoch nur ein Gegner, den Sie bekämpfen, so wird er sich in die Mitte bewegen und kann von den beiden vorderen Charakteren angegriffen werden.

## KAMPFTECHNIK

Das Verständnis der richtigen Kampftechnik erlaubt es der Party, die richtigen und effektivsten Waffen im Kampf zu benutzen. Die Kampfkraft jedes Charakters ist durch dessen Rüstungsklasse, ETW0 und Schaden festgelegt.

ETW0 gibt an, wie gut ein Charakter einen Gegner treffen kann. ETW0 steht für Erforderlicher TrefferWurf bei Rüstungsklasse 0. Ein Charakter muß eine Zahl gleich oder größer als der ETW0 „würfeln“ um ein Ziel mit Rüstungsklasse 0 zu treffen. Je niedriger der ETW0, desto besser ist die Chance, ein Ziel zu treffen. Er hängt von der Klasse und der Stufe des Charakters ab.

Hinweis: Um festzustellen, ob ein Charakter getroffen hat, "würfelt" der Computer eine Zahl zwischen 1 und 20. Dieser Basiswurf wird danach noch durch die Fähigkeiten und magischen Waffen des Charakters verändert. Ein Angriff ist erfolgreich, wenn der endgültige Wert größer oder gleich dem ETW0 des Angreifers abzüglich der Rüstungsklasse des Gegners ist.

Beispiel: Ein Kämpfer mit einem ETW0 von 15, der ein Monster mit Rüstungsklasse 3 angreift, müßte folgendes würfeln:  $(ETW0\ 15)-(RK\ 3) = 12$  oder besser. Aber um ein Monster mit Rüstungsklasse -2 müßte er folgendes würfeln:  $(ETW0\ 15)-(RK\ -2) = 17$  oder besser.

**SCHADEN** ist der Trefferpunkt-Verlust, den ein Angreifer seinem Gegner zufügt. Dieser Wert erhöht sich mit der Stärke und der Waffenart des Angreifers. Den spezifische Schaden jeder Waffe ist im Tabellenteil dieses Handbuches aufgeführt. Einige Monster nehmen nur wenig oder gar keinen Schaden von bestimmten Waffenarten. Skelette, zum Beispiel nehmen nur halben Schaden von spitzen oder scharfen Waffen.

## KAMPFSTRATEGIEN

Um Kämpfe erfolgreich zu beenden sollten Sie vor und während des Kampfes Zaubersprüche benutzen. Bewegen Sie ihre Charaktere in vorteilhafte Positionen und lassen Sie sie mit den besten Waffen angreifen.

## AUFSTELLUNG

Stellen Sie Ihre kräftigen Kämpfer in die vorderste Reihe und lassen Sie dadurch Ihre Zauberkundigen geschützt in den hinteren Reihen stehen.

## AUSRÜSTUNG DER PARTY

Geben Sie den Front-Charakteren die mächtigsten Waffen, die Sie haben. Sehen Sie dazu im Tabellenteil nach, um herauszufinden, welche Waffen am besten sind. Sobald wie möglich sollten Sie Ihren Kämpfer-Charakteren zwei Waffen geben, damit Sie öfter angreifen können. Achten Sie darauf, daß zweihändige Waffen die zweite Hand mitbelegen. Geben Sie den Charakteren in den hinteren Reihen die Fern- und Wurfaffen. Magier und Kleriker sollten stets ihr Zauberbuch bzw. heiliges Symbol in einer Hand halten, um ihre Sprüche schnell parat zu haben.

Charaktere, die Wurfaffen einsetzen, sollten zum Nachschub den Gürtel mit weiteren Waffen belegt haben, damit der Charakter nach einem Waffeneinsatz direkt eine neue Waffe zur Hand hat. Achten Sie darauf, nach einem Kampf alle Wurf- und Geschosswaffen wieder einzusammeln.

## **VERWUNDETE CHARAKTERE**

Schwer verwundete Charaktere sollten aus den vorderen in die hinteren Reihen gewechselt werden. Es ist bedeutend einfacher, einen verletzten Charakter zu heilen, als ihn wiederzubeleben.

## **BEWEGUNG IM KAMPF**

Wenn Sie die Verliese und Türme erforschen, sollten Sie den Kompass stets im Blickfeld behalten um das Kartenzeichnen zu erleichtern. Wenn Sie sich in bekannten Gebieten aufhalten, sollten Sie ein Zauberbuch geöffnet mit kampfbereiten Sprüchen auf dem Bildschirm haben. Stets aber sollten Sie im Abenteuer-Bildschirm sein, denn vom Charakter- oder Ausrüstungs-Bildschirm aus können Sie nicht kämpfen.

Mit Abenteuer-Bildschirm und geöffnetem Zauberbuch sind Sie bereit für Kämpfe. Seien Sie vorbereitet, wenn Sie Türen öffnen, Treppen benutzen oder Schalter betätigen. Monster können sich überall hinter Illusionswänden oder geschlossenen Türen verbergen, und diese sind immer bereit zum Kampf!

Benutzen Sie auch während eines Kampfes die Tastatur zur Bewegung der Party, denn so können Sie durch Ausweichmanöver feindlichen Zaubern, Geschossen oder Schlägen entgehen. Auch eine Flucht ist möglich und ein geschlossene Tür zwischen Ihnen und den Gegnern gibt Ihnen Zeit und Ruhe zum Rasten. Es kann natürlich passieren, daß die Monster die Tür selber wieder öffnen...

## **HINWEISE**

Hier sind einige allgemeine Hinweise für die Reise durch den Tempel.

## **GEGENSTÄNDE MITNEHMEN**

Sie können nie wissen, was Sie alles von den Sachen gebrauchen können, die Sie unterwegs aufsammeln. Verstauen Sie so viel wie möglich in ihrem Rucksack.

## **AUF HEBEL UND SCHALTER ACHTEN**

Einige Schalter werden in einem Teil des Verlieses aktiviert, haben aber Auswirkungen auf weit entfernte Teile. Merken Sie sich die Position von augenscheinlich unnützen Schaltern. Wenn es irgendwo nicht mehr weiter geht, gehen Sie zurück und schalten nochmals um. Vielleicht hilft es ja.

## **WAND-INSCHRIFTEN BEACHTEN**

Sehen Sie sich alle Inschriften genau an. Es ist oftmals schwierig, Tafeln und Notizen auf seitlichen Wänden zu sehen. Einige von Ihnen können nur von bestimmten Rassen entziffert werden.

## **VERSTECKTE KNÖPFE FINDEN**

Achten Sie auf ungewöhnliche Mauerstrukturen. Oftmals ist irgendwo ein kleiner Druckknopf eingelassen, den Sie vielleicht übersehen hätten.

## **ACHTEN SIE AUF DEN KOMPASS**

Beobachten Sie den Kompass bei jeder Bewegung. Es gibt einige Fallen, die die Party wegteleportieren oder unbemerkt die Richtung ändern.

## **UNSICHTBARE TELEPORTER**

Kommt es Ihnen so vor, als ob Sie ständig hin und her teleportiert werden? Dann sollten Sie einen



Gegenstand zur Markierung auslegen, denn so können Sie genau sehen, wo Sie schon einmal waren.

## **SPIEL SPEICHERN**

Speichern Sie immer ab, wenn Sie glauben, daß etwas Besonderes geschehen könnte. Benutzen Sie diese Funktion am Anfang jedes neuen Levels, damit Sie bei einem Problem direkt in diesem Level weitermachen können.

## **BENUTZEN VON MAUS UND TASTATUR**

Versuchen Sie, den Zehnerblock der Tastatur zur Bewegung und die Maus für den Kampf und die Verwendung von Gegenständen gleichzeitig zu benutzen. Im weiteren Spiel müssen Sie sich während des Kampfes ständig bewegen, um nicht so häufig getroffen zu werden, z.B. Sie greifen mit einem Mausklick an und begeben sich danach sofort in eine andere Position, in der Sie vor dem gegnerischen Gegenschlag sicher sind. Ganz wichtig: die NUM-LOCK Taste muß ausgeschaltet sein, weil sonst die Tastenabfrage nicht richtig funktioniert.

## **HILFE DURCH MONSTER**

An einigen Stellen sollten Sie die Monster nicht gleich töten, da diese z.T. eine wichtige Funktion haben, die Ihnen weiterhilft (z.B. wenn die Monster für Sie unerreichbare Druckplatten betätigen).

## **ACHTEN SIE AUF HINWEISE**

Im ganzen Spiel werden Sie überall Hinweise zur Lösung erhalten. Sie sollten alle Gespräche und Tips ganz genau betrachten und versuchen, deren Sinn herauszufinden.

## **KLERIKER SCHÜTZEN**

Die Kleriker Ihrer Party müssen unbedingt geschützt werden. Wenn diese bewußtlos oder tot sind, kann Ihre Party nicht mehr vernünftig geheilt werden.

## **NICHTSPIELER-CHARAKTERE**

Sie werden im Spiel mehrere Nichtspieler-Charaktere finden. Sie sollten darauf achten, daß Sie nur solche mitnehmen, die Ihrer Party wirklich helfen (Es hat keinen Sinn, wenn man einen NPC mitnimmt, der als dritter Kämpfer in der Party mitreist und stattdessen kein Dieb vorhanden ist). Ein Tip: San-Raal unbedingt in die Party nehmen.

# MONSTER

Dieser Abschnitt enthält eine Beschreibung der meisten Monster, auf die Sie im Tempel Darkmoon treffen werden.



## Luftdiener

Diese halbintelligente Kreatur ist eine Form von Luftelementaren. Man findet sie meist auf dieser Existenzebene wenn sie durch einen hohen Kleriker für eine bestimmte Aufgabe beschworen wurden. Sie sind normalerweise

unsichtbar. Bekommt man sie doch einmal zu Gesicht, so erscheinen sie als beinlose, menschenähnliche Gestalten aus blauem Rauch. Sie sind sehr stark und verursachen mit ihren Angriffen großen Schaden.



## Riesen- Ameise (Krieger und Arbeiter)

Diese riesigen Insekten können sowohl Arbeiter als auch Krieger sein. Sie sind durch einen dicken Chitinpanzer vor Angriffen

geschützt und bewegen sich mit großer Geschwindigkeit auf ihren sechs langen, haarigen Beinen fort. Alle Ameisen besitzen große Kauwerkzeuge, mit denen sie ihre Opfer umklammern. Die Krieger können auch mit ihrem giftigen Stacheln angreifen.



## Basilisk, niedriger

Dieses ungewöhnliche Monster hat eine dicke, lederartige Haut und besitzt acht Beine. Es greift mit einem kraftvollem Biß oder einem versteinernen Blick an. Durch die Vielzahl von

Beinen sind sie etwas behindert und können sich nur langsam fortbewegen. Basilisken können alleine oder in Gruppen angetroffen werden.



## Betrachter

Ebenfalls bekannt als Augentyrann oder Sphäre der vielen Augen ist der Betrachter meist im Untergrund anzutreffen. Er besitzt einen kugelförmigen Körper und bewegt sich durch Levitation. Auf dem oberen Rand seines

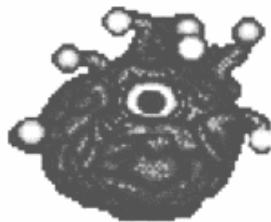
Körpers befinden sich zehn Augenstiele und sein Maul ist mit messerscharfen Zähnen bewehrt. Jedes seiner Augen besitzt eine eigene magische Fähigkeit - er kann mit jedem einen anderen Zauberspruch sprechen. Glücklicherweise kann er nicht alle Augen zugleich auf ein Ziel richten. Betrachter sind mit einer harten, chitinähnlichen Haut umgeben, die sie im Kampf relativ unempfindlich macht.



## Landhai

Diese Kreatur ist ein gefährlicher Jäger, der sein Leben mit Fressen verbringt. Landhaie sind dumm und furchtlos, sie werden aber von allen anderen Monstern gemieden. Ihr Körper ist mit knöchernen Platten bedeckt, die

ihnen einen starken Schutz vor feindlichen Angriffen gewähren. Allerdings sind sie durch ihr großes Gewicht sehr langsam.



## Gasspore

Gassporen sind große, kugelförmige Geschöpfe, die träge durch die langen Korridore schweben. Auf ihrer Vorderseite besitzen Sie ein großes Auge und

auf ihrer Oberseite wachsen mehrere Augenstiele. Wegen ihres Aussehens werden Gassporen oft mit Betrachtern verwechselt, mit denen sie außer einer gewissen Ähnlichkeit nichts ihrer Gefährlichkeit gemein haben.



## Gallertwürfel

Diese meist durchsichtigen Blöcke wandern durch die Verliese und absorbieren dabei Aas und Abfall auf ihrem Weg. Ihre Umrisse vibrieren ständig und sie

hinterlassen stets eine schleimige Spur auf ihrem Weg. Große Gallertblöcke sind etwas größer als ein Mensch.



## Frostriese

Wie alle bössartigen Riesen haben die Frostriesen eine Vorliebe für Grausamkeiten. Sie sind sehr starke Kämpfer und können ihren Gegnern mit einem Schlag ihrer mächtigen Fäuste großen Schaden zufügen.

Frostriesen tragen übergroße Rüstungen und können sowohl alleine als auch in kleinen Gruppen angetroffen werden.



## Höllenhund

Der Höllenhund ist eine sehr große, roströtliche oder braune Bestie mit rot brennenden Augen. Er greift mit einem Flammenatem und seinen furchtbaren Zähnen an. Höllenhunde treten häufig in Gruppen

auf, man findet sie allerdings auch vereinzelt alleine.



## Gotesanbeter

Diese großen, insektenartigen Wesen werden auch Tsri-Krin genannt. Gotesanbeter sind mit messerscharfen Unterarmen ausgerüstet, mit denen sie schwere Wunden

verursachen können. Nicht selten lähmen sie ihre Opfer zusätzlich.



## Salamander

Diese riesige, in Flammen gehüllte Kreatur ist ein Einwohner der Elementarebene des Feuers. Salamander findet man nur an sehr warmen Orten. Sie sind grausame, intelligente Kreaturen, die nur mächtigere Wesen als sie selbst respektieren. Sie sind

gegen Feuer immun und können mit ihren Angriffen schwere Wunden verursachen.



## Margoyl

Dieses Monster ist magischen Ursprungs und ein furchtbarer Jäger. Margoylen findet man typischerweise in alten Ruinen oder unterirdischen Kavernen. Sie greifen alles an, was ihnen über den

Weg läuft und sie lieben es, ihre hilflosen Opfer zu quälen.



## Skelletkrieger

Diese untoten, von magischen Kräften belebten Krieger werden von einem mächtigen böse Magier oder Kleriker kontrolliert. Sie besitzen keinerlei Intelligenz oder Willen und kämpfen daher ohne Furcht. Sie ergreifen niemals die Flucht, es sei denn, ein Kleriker oder Paladin vertreibt sie mit seinem heiligen Symbol.



## Illithid

Auch Gedankenschinder genannt. Illithids sind die meistgefürchtetsten menschenähnlichen Wesen. Sie zehren von den Gedanken ihrer Opfer und entreißen ihnen mit ihren Tentakeln das Gehirn. Sie kleiden sich in wehende Roben mit aufgestickten Symbolen des Todes und der Vernichtung.



### **Schlange, fliegend**

Diese ungewöhnlichen Reptilien sind so gefährlich, daß alle intelligenten Rassen sie ohne Gnade jagen und versuchen, sie auszurotten. Die Schlange

fliegen mit akrobatischem Geschick und nutzen ihren Körper und ihre Fänge, um ihre Opfer während des Flugs zu fangen. Sie greifen immer das Gesicht ihrer Gegner an. Fliegende Schlangen greifen ohne zu zögern jeden Gegner an, von denen sie glauben, daß sie sie überwältigen können.



### **Riesenspinne**

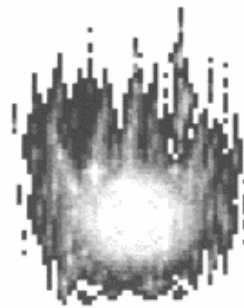
Dieser Jäger sucht viele Regionen heim und hilft, die Zahl der Abenteurer niedrig zu halten. Riesenspinnen weben Netze, um ihre Opfer zu fangen und lähmen sie mit ihrem giftigen Biß.



### **Riesenwespe**

Diese seltenen Rieseninsekten sind wegen ihrer furchtlosen Angriffe gefürchtet. Sie können sowohl mit ihren Mundwerkzeugen als auch

ihrem Stachel angreifen. Oft kann man das Sirren ihrer Flügel bereits in einiger Entfernung hören, aber da diese Wespen sehr schnell sind, muß man stets auf ihren überraschenden Angriff gefaßt sein.



### **Irrlicht**

Diese Kreaturen locken ihre ahnungslosen Opfer auf falsche Wege und in Fallen. Sie ernähren sich von der Energie, die ihre Opfer im Todeskampf abgeben. Im Nahkampf geben Irrlichter ihre gespeicherte Energie in

kurzen Stößen gegen ihre Opfer ab.



### **Wolf, groß**

Diese Wölfe sind eine besondere Spezies der normalen Wölfe. Sie sind gute und schnelle Jäger und man kann sie einzeln antreffen. Meistens jedoch bewegen sie sich in Rudeln. Sie sind größer als die

meisten Menschen und haben scharfe Klauen und kraftvolle Fänge.

# TABELLEN

## Erfahrungsstufen

### Kämpfer Erfahrungsstufen

Stufe	erforderlich EP	Trefferpunkte
1	0	1-10
2	2.000	+(1-10)
3	4.000	+(1-10)
4	8.000	+(1-10)
5	16.000	+(1-10)
6	32.000	+(1-10)
7	64.000	+(1-10)
8	125.000	+(1-10)
9	250.000	+(1-10)
10	500.000	+3
11	750.000	+3
12	1.000.000	+3
13	1.250.000	+3

### Magier Erfahrungsstufen

Stufe	erforderlich EP	Trefferpunkte
1	0	1-4
2	2.500	+(1-4)
3	5.000	+(1-4)
4	10.000	+(1-4)
5	20.000	+(1-4)
6	40.000	+(1-4)
7	60.000	+(1-4)
8	90.000	+(1-4)
9	135.000	+(1-4)
10	250.000	+1
11	375.000	+1
12	750.000	+1
13	1.125.000	+1

### Kleriker Erfahrungsstufen

Stufe	erforderlich EP	Trefferpunkte
1	0	1-8
2	1.500	+(1-8)
3	3.000	+(1-8)
4	6.000	+(1-8)
5	13.000	+(1-8)
6	27.000	+(1-8)
7	55.000	+(1-8)
8	110.000	+(1-8)
9	225.000	+(1-8)
10	450.000	+2
11	675.000	+2
12	900.000	+2
13	1.125.000	+2

### Dieb Erfahrungsstufen

Stufe	erforderlich EP	Trefferpunkte
1	0	1-6
2	1.250	+(1-6)
3	2.500	+(1-6)
4	5.000	+(1-6)
5	10.000	+(1-6)
6	20.000	+(1-6)
7	40.000	+(1-6)
8	70.000	+(1-6)
9	110.000	+(1-6)
10	160.000	+2
11	220.000	+2
12	440.000	+2
13	660.000	+2

## Paladin Erfahrungsstufen

Stufe	erforderlich EP	Trefferpunkte
1	0	1-10
2	2.250	+(1-10)
3	4.500	+(1-10)
4	9.000	+(1-10)
5	18.000	+(1-10)
6	36.000	+(1-10)
7	75.000	+(1-10)
8	150.000	+(1-10)
9	300.000	+(1-10)
10	600.000	+3
11	900.000	+3
12	1.200.000	+3
13	1.500.000	+3

## Kleriker Weisheits-Spruchboni

*Weisheits-Spruchstufe	Wert					
	1	2	3	4	5	6
13	1	-	-	-	-	-
14	2	-	-	-	-	-
15	2	1	-	-	-	-
16	2	2	-	-	-	-
17	2	2	1	-	-	-
18	2	2	1	1	-	-
19	3	2	1	2	-	-

\* Bonusprüche werden dem Kleriker erst gewährt, wenn er die jeweilige Spruchstufe erreicht hat.

## Waldläufer Erfahrungsstufen

Stufe	erforderlich EP	Trefferpunkte
1	0	1-10
2	2.250	+(1-10)
3	4.500	+(1-10)
4	9.000	+(1-10)
5	18.000	+(1-10)
6	36.000	+(1-10)
7	75.000	+(1-10)
8	150.000	+(1-10)
9	300.000	+(1-10)
10	600.000	+3
11	900.000	+3
12	1.200.000	+3
13	1.500.000	+3

## Kleriker Spruchtabelle

Klerikerstufe	1	2	3	4	5	6
1	1	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-
8	3	3	3	2	-	-
9	4	4	3	2	1	-
10	4	4	3	3	2	-
11	5	4	3	3	2	1
12	6	5	5	3	2	2
13	6	6	6	4	2	2

## Magier Spruchtabelle

Magierstufe	1	2	3	4	5	6
1	1	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-
8	4	3	3	2	-	-
9	4	3	3	2	1	-
10	4	4	3	2	2	-
11	4	4	4	3	3	-
12	4	4	4	4	4	1
13	5	5	5	4	4	2

## Paladin Spruchtabelle

Paladin Stufe	1	2	3
9	1	-	-
10	2	-	-
11	2	1	-
12	2	2	-
13	2	2	1

## Fähigkeitswerte

Die Stärketabelle listet die Modifikationen für Treffersicherheit und Schaden im Kampf auf

## Stärketabelle

Wert	Trefferbonus	Schadensbonus
3	-3	-1
4-5	-2	-1
6-7	-1	keiner
8-15	normal	keiner
16	normal	+1
17	+1	+1
18	+1	+2
18/01-50*	+1	+3
18/51-75*	+2	+3
18/76-90*	+2	+4
18/91-99*	+2	+5
18/00*	+3	+6
19#	+3	+7
20#	+3	+8
21#	+4	+9
22#	+4	+10

\* Diese Boni gelten nur für Kämpfer, Paladine und Waldläufer

# Diese Boni sind nur durch Magie zu erreichen.



## Geschicklichkeit

In der Geschicklichkeitstabelle finden Sie die Modifikatoren für Rüstungsklassen-Änderungen und Schußwaffen-Boni aufgrund der Geschicklichkeit.

### Geschicklichkeitstabelle

Wert	Schußwaffen-Boni	Rüstungsklasse
3	-3	+4
4	-2	+3
5	-1	+2
6	0	+1
7-14	0	0
15	0	-1
16	+1	-2
17	+2	-3
18	+2	-4
19	+3	-4

## Konstitution

Die Konstitutionstabelle zeigt die Modifikation der Trefferpunkte pro Stufe des Charakters aufgrund seiner Konstitution.

### Konstitutionstabelle

Wert	Trefferpunkt-Bonus
3	-2
4-6	-1
7-14	0
15	+1
16	+2
17	+2(+3)*
18	+2(+4)*
19	+2(+5)*

\* Diese Boni sind nur für Kämpfer, Paladine und Waldläufer gültig. Für alle anderen Klassen gilt der Bonus von maximal 2 Punkten.

## ETWO

Charakter-Stufe	Klasse								
	1	2	3	4	5	6	7	8	und so weiter
Kleriker	20	20	20	18	18	18	16	16	
Kämpfer	20	19	18	17	16	15	14	13	
Magier	20	20	20	19	19	19	18	18	
Paladin	20	19	18	17	16	15	14	13	
Waldläufer	20	19	18	17	16	15	14	13	
Dieb	20	20	19	19	18	18	17	17	

## Waffen

Die Waffen werden in 3 Klassen unterteilt: NahkampfWurf- und Fernwaffen. Charaktere in der vordersten Reihe können alle Arten von Waffen, die Anderen nur Wurf- oder Fernwaffen einsetzen. Beachten Sie die Beschränkungen der Waffenbenutzung durch die verschiedenen Klassen. Die Waffenliste zeigt alle Waffen mit ihrem Schaden gegen kleine, mittlere und große Gegner. Der Schaden im Nahkampf wird durch die Werte des Charakters noch weiter beeinflusst.

### Waffenliste:

	Schaden gegen Kleine/Mittlere	Schaden gegen Große
<b>Nahkampf-Waffen:</b>		
Stab	1-6	1-6
Streitkolben	2-7	1-6
Kurzschwert	1-6	1-8
Flegel	2-7	2-8
Axt	1-8	1-8
Langschwert	1-8	1-12
Helebarde*	1-10	2-12
<b>Wurfwaffen:</b>		
Stein	1-2	1-2
Wurfpfeil	1-3	1-2
Dolch	1-4	1-3
Speer	1-6	1-8
<b>Fernwaffen:</b>		
Schleuder&Steine*	1-4	1-4
Bogen&Pfeile*	1-6	1-6

\*Diese Zweihandwaffen müssen in der Primärhand benutzt werden. Die Gegenstände in der anderen Hand sind nicht benutzbar.

## Rüstungen

Die Rüstung bildet den eigentlichen Schutz des Charakters. Je niedriger die Rüstungsklasse, desto besser ist der Charakter geschützt. Die Rüstungsklasse basiert auf der Rüstung des Charakters und seinem Geschicklichkeitsbonus. Einige magische Gegenstände verbessern die RK noch zusätzlich. Achten Sie darauf, daß einige Charaktere Beschränkungen in Bezug auf die für sie erlaubten Rüstungen haben.

### Rüstungsliste

Rüstungstyp	Basis-Rüstungsklasse
Robe	10
Schild*	9
Lederrüstung	8
Schuppenpanzer	6
Kettenhemd	5
Bänderpanzer	4
Plattenpanzer	3

\* Ein Schild verbessert die Rüstungsklasse allgemein um 1 Punkt, d.h. auch mit einer Rüstung zusammen.

# Spruchindex

- Stärkung, 42
- Person festhalten, 38
- Panzer, 35
- Eissturm, 39
- Segen, 41
- Identifizieren, 37
- Verschwimmen, 36
- Unsichtbarkeit, 39
- Brennende Hände, 35
- Unsichtbarkeit, 37
- Kritische Wunden verursachen, 44
- Unsichtbarkeit 3 Meter, 38
- Leichte Wunden verursachen, 41
- Blitzstrahl, 38
- Schwere Wunden verursachen, 44
- Magisches Geschoss, 36
- Kältekegel, 39
- Schutzgewand, 43
- Nahrung erschaffen, 43
- Melfs Säurepfeil, 37
- Kritische Wunden heilen, 44
- Gift neutralisieren, 44
- Leichte Wunden heilen, 41
- Gebet, 43
- Schwere Wunden heilen, 44
- Schutz vor Bösem, 41
- Unsichtbarkeit entdecken, 36
- Schutz vor Bösem, 3 Meter, 44
- Magie entdecken, Magier, 35
- Tote erwecken, 45
- Magier entdecken, Kleriker, 41
- Fluch brechen, 39
- Auflösung, 40
- Lähmung aufheben, 43
- Magie bannen, Magier, 37
- Magie bannen, Kleriker, 43
- Schild, 36
- Schockgriff, 36
- Furcht, 39
- Schneller Tod, 45
- Feuerball, 37
- Flammenklinge, 42
- Flammenschlag, 45
- Fleisch zu Stein, 40
- Leid, 45
- Hast, 38
- Heilung, 45
- Monster festhalten, 40
- Person festhalten, 42
- Gift verlangsamen, 42
- Stein zu Fleisch, 40
- Wahrer Blick, Kleriker, 45
- Wahrer Blick, Magier, 40
- Vampirgriff, 38
- Kraftfeld, 40

# LADEANWEISUNGEN

## Amiga

In der Amiga-Version müssen 4 Spieldisketten in der Packung sein.

### Hardwareanforderungen

Eye of the Beholder II ist lauffähig auf jedem Amiga mit min. 1MB Systemspeicher. Davon müssen min. 850K frei sein. Zwei Laufwerke oder (besser) eine Harddisk werden empfohlen. Min. Kickstart 1.2 ist Voraussetzung. Zum Spielen von Diskette wird eine Leerdiskette benötigt.

### Sicherheitskopien

Bevor Sie EOB II spielen, MÜSSEN Sie sich von den Originaldisketten Sicherheitskopien anfertigen, von denen Sie dann spielen. Die Originale sollten Sie gut verwahren, um gegebenenfalls neue Kopien anfertigen zu können. Sollten Sie keine Sicherheitskopien gemacht haben, gehen Ihnen Garantieleistungen verloren!

### Installation auf Harddisk

Auf Ihrer Harddisk werden min. 3.5 Megabyte freier Speicher benötigt.

- Booten Sie das System mit Workbench 1.2 oder höher.
- Fertigen Sie einen Ordner für EOBII an.
- Legen Sie Disk I in Ihr Laufwerk ein.
- Klicken Sie auf das Disk I Icon.
- Ziehen Sie das 'Install'-Icon auf den geöffneten Ordner, den Sie vorher angefertigt haben.
- Klicken Sie auf das 'Install'-Icon und folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

## Spielstart von Eye of the Beholder II Diskette

Um von Diskette zu spielen, stellen Sie Ihren Computer zunächst aus, legen Sie Disk I in Laufwerk df0: und schalten Sie wieder ein. Das Spiel lädt dann automatisch. Es ist empfehlenswert, Disk I in Laufwerk df0: zu halten, wann immer dies möglich ist. Die Anzahl der Diskettenwechsel wird so minimiert. Disk I darf nicht schreibgeschützt sein!

### Festplatte

Schalten Sie Ihren Computer ein, laden Sie die Workbench (falls nicht schon geladen) und öffnen Sie Ihren Eye of the Beholder II Ordner. Klicken Sie danach auf das EOBII Symbol.

### Spielstand speichern

Wenn Sie von Diskette spielen, benötigen Sie eine Spielstand-Diskette. Um eine solche anzufertigen, legen Sie im Titelmü eine Diskette in Laufwerk 0 und wählen Sie 'FORMATIEREN'. Folgen Sie dann den Bildschirmanweisungen. Jeglicher Inhalt der Diskette vor dem Formatieren wird gelöscht.

### Spielstart

Da der Benutzer selbst die Spielstanddiskette anfertigt, konnte leider keine vorgefertigte Party mitgeliefert werden. Um den Spielstart zu beschleunigen, kann jedoch die Intro-Animation durch Mausclick oder Tastendruck beendet werden.

## Abenteurer aus Eye of the Beholder I übernehmen

Um eine Party aus EOB I zu transferieren, beachten Sie folgende Hinweise:

### Diskette

Wenn das Titelmü auf den Bildschirm kommt, legen Sie Disk 2 von Ihren EOB I Spieldisketten in eins Ihrer Laufwerke. Wählen Sie nun EOB I PARTYTRANSFER und suchen Sie sich danach die vier Charaktere Ihrer alten Party aus, die Sie auch in EOBII begleiten sollen.

### **Festplatte**

Verwenden Sie das AmigaDOS COPY Kommando, um von Shell/CLI aus das File EOBDATA.SAV aus Ihrem alten Spielverzeichnis in das neue Eye of the Beholder II Verzeichnis zu kopieren. Wählen Sie dann im Titelmnü EOB I PARTYTRANSFER und suchen Sie sich die vier Charaktere für Ihre neue Party aus. Das Spiel beginnt danach sofort. Die Sprüche FLAMMENPFEIL und STEINHAUT werden von EOBI nicht unterstützt.

## **IBM/MS-DOS**

### **Hardwareanforderungen**

Um dieses Spiel zu spielen, benötigen Sie einen IBM-kompatiblen Rechner mit einer Festplatte und einem 5.25" HD-Laufwerk oder einem 3.5" Laufwerk, sowie einer VGA oder EGA Karte. Auf der Festplatte müssen min. 2,7 MB frei sein. Um Eye of the Beholder II zu starten, benötigen Sie min. 584.000 Byte freien Hauptspeicher. Wir empfehlen für dieses Spiel DR DOS 6.0 oder auch MS DOS 5.0. Sollten Sie eine alte MS-DOS Version (etwa 4.01) verwenden, werden Sie vermutlich Probleme mit der Hauptspeicheranforderung bekommen. Bitte fragen Sie Ihren Händler, wie Sie in diesem Fall ausreichend Speicher frei machen können.

### **Spielinstallation**

Legen Sie Disk I des Spieldiskettensatzes in ein geeignetes Laufwerk Ihres Systems. Machen Sie dieses Laufwerk, durch Eingabe des Laufwerksbuchstabens mit einem Doppelpunkt, zum aktuellen Laufwerk. Geben Sie danach INSTALL, gefolgt von ENTER/RETURN ein. Danach halten Sie sich bitte an die Bildschirmanweisungen.

### **Spielkonfiguration**

Vor dem ersten Start von EOBI müssen Sie das Spiel konfigurieren. Wechseln Sie hierzu in Ihr EOBI Verzeichnis und starten Sie SETUP. Diese Programm fragt die Ausstattungsmerkmale Ihres Rechners ab.

### **Spielstart**

Booten Sie Ihren Rechner (DOS 3.2 oder höher). Stellen Sie sicher, daß NUM-LOCK nicht gedrückt ist. Wenn Sie eine Maus verwenden, achten Sie darauf, das vor dem Spielstart der Maustreiber geladen wurde. Wechseln Sie dann in das DARKMOON Verzeichnis und geben Sie START, gefolgt von RETURN/ENTER ein.

### **Schnellstart**

Wenn Sie im Titelmnü des Spiels 'ALTES SPIEL LADEN' wählen, können Sie die mitgelieferte Schnellstartparty verwenden. Möchten Sie lieber mit Ihren eigenen Charakteren spielen, müssen Sie vorher noch selbst Charakter erschaffen. Charaktere aus EOB I übernehmen  
Kopieren Sie mit Hilfe des DOS-Kommandos COPY das File EOBDATA.SAV in das DARKMOON Verzeichnis. Nach Spielstart, wählen Sie den Menüpunkt EOB I PARTYTRANSFER.  
ACHTUNG: Legen Sie nicht Ihre Hand in das Podest im Beholder Level, bevor Sie den grünen Hammer 'SCHILDBRECHER' gefunden haben.

# Credits

## Westwood Associates Credits

Direktor:	Brett W. Sperry
Originalkonzept & Geschichte:	Philip W. Gorrow und Brett W. Sperry
Spieldesign:	Brett W. Sperry, Paul S. Mudra und Bill Stokes
Programmierer:	Philip W. Gorrow
Level-Programmierer:	Bill Stokes
Amiga-Programmierer:	Bill Stokes
Zusätzliche Programmierung:	Joe Bostic
Kunst & Grafik:	Rick Parks, Aaron Powell und Ren Olsen
Musik:	Frank Klepacki
Sound-Effekte:	Paul S. Mudra und Dwight Okahara
Schreiber:	Marc Cram
Spieltester:	Glenn Sperry, Scott Zielinski und Matt Collins
Dank an:	Chuck Kroegel
Westwood Associates entwickelte in Zusammenarbeit mit: International Computer Group	

## Strategic Simulations, Inc. Credits

Producer:	Dan Cermak und George MacDonald
Spiel-Entwickler:	Nicholas Beliaeff und David A. Lucca
Handbuch:	Eileen Matsumi, George MacDonald und André Vrignaud
Spieltester:	Cyrus Harris, John Kirk, Alan Marenco, Phil Alne, Brian Lowe, Robert Lupo, Jeff Shotwell, Glen Cureton, John Boockholdt, Jason Ray, André Vrignaud, Chris Warshauer und Mark Hall
Testunterstützung:	Kym Goyer
Spezielles IBM-Testing:	Top Star Computing Services, Inc.
Kunst, Grafik Design & DTP:	Louis Saekow
Design:	David Boudreau, Kirk Nichols
Pre-press Produktion:	Louis Saekow
Design:	Kirk Nichols, Ray Garcia
Druck:	American Lithographers, Inc.

## Softgold Credits

Producer:	Thomas Brockhage
Übersetzung Level und Handbuch:	Jasper Bongertz
Spieltester:	Schievi, Alexander Bohl
Special Thanks to:	Volker Eloesser, Kristin Dodt
Satz der deutschen Anleitung:	„schaff MEISTER..!“, Düsseldorf

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, the TSR logo and FORGOTTEN REALMS are trademarks owned by and used under license from TSR, Inc. Lake Geneva, WI, USA.

© 1991, 1992 Strategic Simulations, Inc.

All Rights Reserved.

© 1991, 1992 TSR, Inc. All Rights Reserved.

These rules, any accompanying printed material, and the computer programs, on floppy disks or cassettes, described herein, are copyrighted and include proprietary information belonging to Strategic Simulations, Inc. and TSR, Inc. No one is permitted to give or sell copies of this handbook, any accompanying printed material, and the computer programs, on floppy disks or cassettes, or listings of the programs on floppy disks or cassettes to any person or institution except as provided for by written agreement with Strategic Simulations, Inc. and TSR, Inc. No one may copy, photocopy, reproduce, translate, or reduce to machine readable form this handbook or any other accompanying printed material, in whole or in part, without the prior written consent of Strategic Simulations, Inc. and TSR, Inc.

Any person/persons reproducing any portion of this program for any reason, in any media, shall be guilty of copyright violation and subject to the appropriate civil or criminal legal action at the discretion of the copyright holder(s).

Published 1992 by SOFTGOLD GmbH

Dieses Programm und die zugehörigen Materialien sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur privat genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih, Tauschgeschäfte, Rückkauf und Vervielfältigung sind strengstens untersagt. Dieses Produkt unterliegt nationalem und internationalem Recht. Wer gegen die hier enthaltenen oder national gültigen Urheberrechtsbestimmungen verstößt wird strafrechtlich verfolgt.