

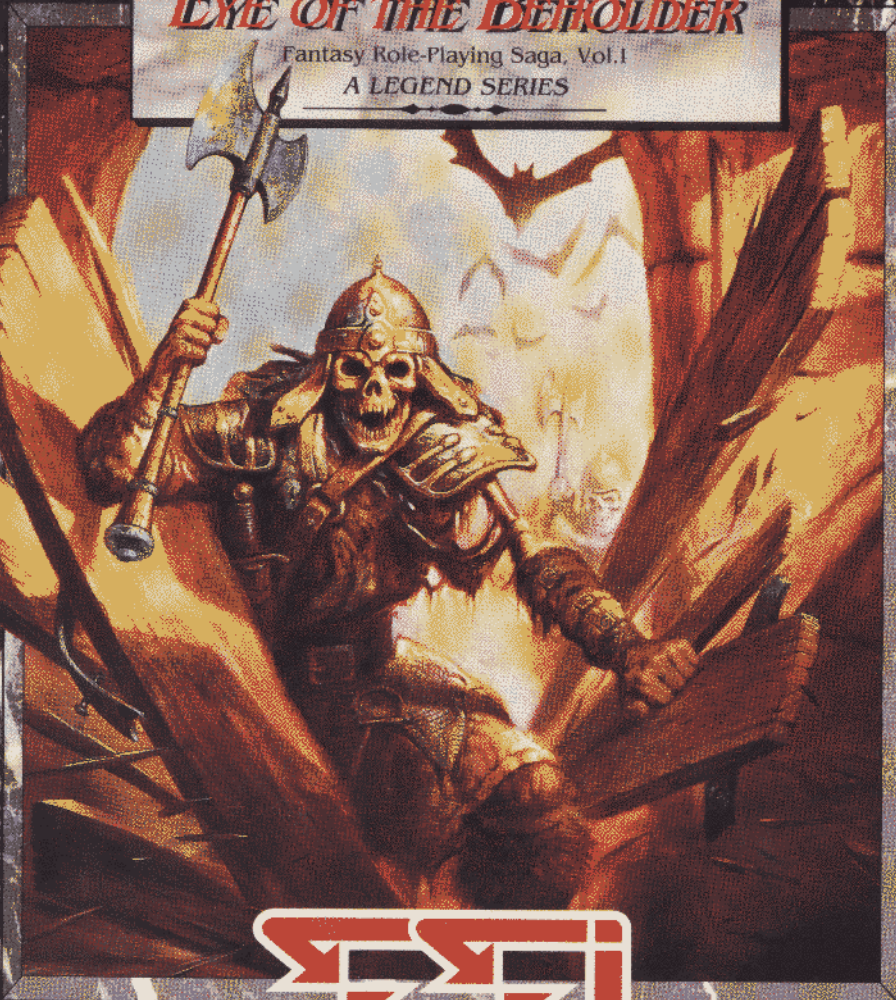
OFFICIAL
**Advanced
Dungeons & Dragons**

COMPUTER PRODUCT

EYE OF THE BEHOLDER

Fantasy Role-Playing Saga, Vol. I

A LEGEND SERIES



TSR, Inc.

1990-1991 TSR, Inc.
1990-1991 Strategic
Simulations, Inc.
All rights reserved



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

INHALT

DAS TREFFEN	3
DER AUFTRAG	4
EINFÜHRUNG	5
Die Welt von Eye of the Beholder	5
Was liegt diesem Spiel bei	5
Kopierschutz	5
SPIELREGELN	6
Aufbau einer Gruppe	7
Charakter-Generation	7
Charakter-Behalten/Ändern-Bildschirm	9
Wenn die Gruppe vollständig ist	9
Charaktere, die später dazustoßen - NSC	9
SO SPIELT MAN EYE OF THE BEHOLDER	10
Abenteuer-Bildschirm	10
Ausrüstungsbildschirm	12
Charakter-Bildschirm	13
Camp-Bildschirm	14
AKTIONEN	16
SPIELERREFERENZ	19
Charaktere	20
Rassen	20
Klassen	21
Gesinnung	23
Fähigkeitswerte	24
Weitere Merkmale	25
ZAUBERSPRUCH-BESCHREIBUNGEN	26
Zauber ersten Grades, Magier	26
Zauber zweiten Grades, Magier	27
Zauber dritten Grades, Magier	27
Zauber vierten Grades, Magier	28
Zauber fünften Grades, Magier	29
Zauber ersten Grades, Kleriker	29
Zauber zweiten Grades, Kleriker	30
Zauber dritten Grades, Kleriker	30
Zauber vierten Grades, Kleriker	31
Zauber fünften Grades, Kleriker	31
DIE GESCHICHTE VON WATERDEEP	33
MONSTER LEXIKON	37
TABELLEN	41
ANHANG	43

DAS TREFFEN

Piergeiron, der oberste Herr von Waterdeep hat das Abenteurerteam zu einem Treffen einberufen und übergibt ihnen das folgende Dokument:

Piergeiron,

Ich habe aufgrund Deiner Sorgen einige Nachforschungen unternommen, mein Freund, doch ich fürchte sagen zu müssen, daß die Nachrichten keine guten sind. Darüberhinaus sind sie frustrierend, als daß man verückt werden müsste. Die Zeichen des Bösen zeichnen sich klar ab, wie Du schon weißt, und sie werden stärker. Bevor ich loszog, hörte ich gar Gerüchte über Meuchler, die sich in der Stadt herumtreiben. Bei Tyr, in Waterdeep! Es liegt mir so fern zu sagen, an was ich noch glauben kann.

Ich reiste nach Amn und Calimshan, diesen beiden Städten, die uns doch früher schon Unbill machten. Ich mutmaßte, unsere jetzigen Probleme könnten wiederum auf sie zurückzuführen sein, doch ich fand keinen Anlaß zur Klage. Meine Informanten waren sich äußerst sicher in diesem Punkt. Doch weiß niemand etwas über den flüchtigen Xanathar zu berichten. Nein, die Spuren des Bösen kommen nicht von außerhalb Waterdeep, doch vielleicht von innerhalb...oder gar unterhalb? Meine Magiekundigen können das Böse spüren, doch nicht seine Herkunft. All unsere Versuche sie zu behelligen erbrachten rein gar nichts. Das einzige, das herauskam, war, daß der Name Xanathar immer wieder auftaucht. Wo ist es, daß wir dort nicht gesucht hätten, Paladison, mein Freund? Welchen Flecken patrouilliert die Stadtwache nie ab? Wo also würdest Du dich vor den Wachen und den Herren der Stadt verstecken, ohne die Grenzen der Stadt zu verlassen? Das einzige, das ich mir vorstellen kann, ist, daß wir etwas übersehen, das direkt unter unserer Nase liegt.

Ich werde bald zum Konzil zurückkehren, da meine Untersuchung hier offensichtlich nicht von Erfolg gekrönt sind. Doch warte nicht auf mich - heure einige furchtlose Abenteurer an, so wie die anderen es schon vorschlugen. Sie vermögen vielleicht mehr zu erkennen, als es uns vergönnt war.

Dein treuer Freund

Khelben

DER AUFTRAG

"Abwässer" flüstert Piergeiron. "Ich würde mich in den Abwässerkanälen verstecken. Und dort solltet Ihr Eure Suche beginnen." Er übergibt Euch ein offizielles Dokument, auf dem groß das Siegel Waterdeeps prangt.

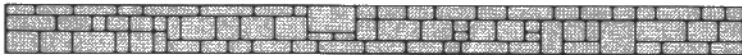
Auftrag und Ausweisungspapier

Dies Dokument ist ein bindender Auftrag im Dienst der Herren und Höchsten der Stadt Waterdeep. Die Inhaber dieses Schreibens sind Vertreter der Herren von Waterdeep, wodurch Ihnen volles Wegerecht unter der Stadt Waterdeep zusteht. Jede Einmischung könnte den Zorn der Stadt Waterdeep nach sich ziehen.

Uns wurde zugetragen, daß eine Verschwörung in der Stadt im Gange sei. Spuren weisen zu den Abwässern unter Waterdeep. Wir besitzen keine Informationen über die genaue Art der Gefahr, doch fühlen wir, daß Eile geboten ist. Hiermit beauftragen wir Euch, diese Gefahr herauszufinden und, wenn möglich, zu zerschlagen. Ihr erhaltet die vollen Rechte des Rates. Alle Schätze, Artefakte und weitere Wertgegenstände seien Euer durch das Recht der Eroberung.

Dieses Schreiben ist rechtens und bindend durch unser Siegel am Fünften Tage des Marpenoth im Jahr der Schatten.





EINFÜHRUNG

Die Welt von Eye of the Beholder

EYE OF THE BEHOLDER ist ein Computer-Rollenspiel der Legend-Serie, die auf den populären ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® Spielregeln der zweiten Ausgabe und einer für dieses Spiel entworfenen Geschichte basieren. Die Geschichte spielt in den Abwässern unter der Stadt Waterdeep in der Spielwelt von TSR's FORGOTTEN REALMS® campaign setting. Alles innerhalb des Spieles zeigt sich aus Ihrer Sicht, der des Spielers. Beobachten Sie, wie die Wände an Ihnen vorbeiziehen, während Sie durch die Kanäle unter der alten Stadt Waterdeep streifen. Greifen Sie Gegenstände auf. Öffnen Sie Türen mit Schlüsseln, oder durch das Drücken von Knöpfen oder Hebeln. Beobachten Sie, wie Monster sich zum Kampf vorbereiten. Greifen Sie an, indem Sie die Waffen benutzen, die Ihre Charaktere in den Händen halten. Werfen Sie Zaubersprüche durch das Berühren der heiligen Symbole von Klerikern oder Paladinen, oder das Aufschlagen der Zauberbücher Ihrer Magier. Die vordere Reihe Ihres Teams kann mit Waffen, wie Schwerter oder Streitkolben angreifen, während Charaktere in den hinteren Reihen sich mit Zaubersprüchen oder Schußwaffen, wie Bogen, erwehren können.

Ein wichtiger Punkt, um EYE OF THE BEHOLDER zu verstehen, ist der Unterschied zwischen **Nehmen, Benutzen und Auswählen**. **Nehmen** bedeutet eine Aktion, wie einen Gegenstand aufzunehmen oder fallenzulassen. **Benutzen** beinhaltet Aktionen, wie den Angriff eines Monsters mit Waffen, oder es zeigt an, daß Ihr Magier oder Kleriker zaubern möchte. Nur Gegenstände aus dem Haupt-Abenteuerbildschirm können benutzt werden. **Auswählen** bedeutet, Knöpfe, wie die Ebenen-Knöpfe oder den Camp-Knopf zu betätigen, oder z. B. aus einer Liste von Zaubersprüchen einen auszuwählen. Wie genau Sie Dinge mit der Maus oder der Tastatur nehmen, benutzen oder

auswählen können, entnehmen Sie bitte dem Anhang dieser Anleitung.

Was liegt diesem Spiel bei?

Sie sollten folgende Dinge in Ihrer Spielbox vorfinden:

- dieses Regelbuch
- Disketten
- offizielle Karte der Waterdeep-Kanäle

Dieses Regelbuch erklärt Ihnen, wie Sie das Spiel bedienen, die Effekte der Zaubersprüche, u.s.w. Der Abschnitt AKTIONEN beginnt ab Seite 16 und erläutert Ihnen, wie Sie bestimmte Vorgänge im Spiel auslösen. Im Anhang dieser Anleitung erhalten Sie Informationen, wie Sie das Spiel auf Ihrem Computersystem installieren und starten. Einen Hinweis für "Schnellstarter" erhalten Sie auch hier. Die offizielle Karte der Waterdeep-Kanäle soll Ihnen einen Eindruck davon geben, wie die ersten drei Level dieses Spiels aufgebaut sind. Doch bedenken Sie: Würden Sie einer Bürokratenaufstellung wie dieser je Ihr volles Vertrauen schenken?

Kopierschutz

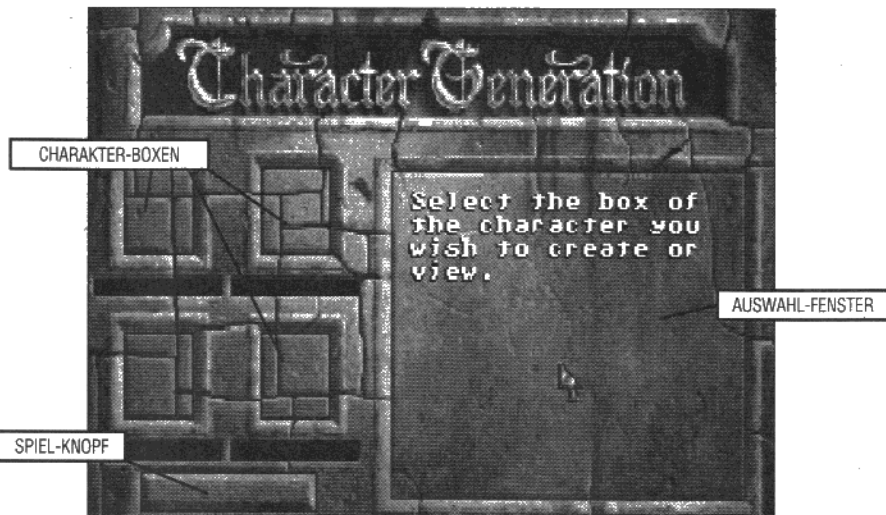
Wir haben darauf verzichtet, einen physikalischen Kopierschutz auf den EYE OF THE BEHOLDER-Disketten zu installieren. Erstellen Sie sich also Sicherheitskopien zum Spielen und verwahren Sie die Originaldisketten an einem sicheren Ort. Um sicherzustellen, daß Sie mit einer legitimen Sicherheitskopie spielen, erscheint eine Sicherheitsabfrage, sobald Sie in den zweiten Level einsteigen wollen. Hierzu wird ein Symbol auf dem Bildschirm eingeblendet. Suchen Sie dieses Symbol in diesem Heft und beantworten Sie eine Frage über diese Seite.

R S P I E L R E G E L N



AUFBAU EINER GRUPPE

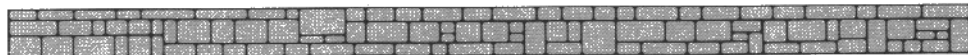
CHARAKTER GENERATION



Sie müssen vier Charaktere erzeugen, um Ihre Gruppe zu vervollständigen. Eine gute Mischung verschiedener Rassen und Klassen ist notwendig, um das Abenteuer erfolgreich zu beenden. Kriegerklassen wie Kämpfer, Paladine und Waldläufer werden benötigt, um mit den vielen Schrecken auf dem Weg fertig zu werden. Kleriker und Magier unterstützen das Team mit ihren magischen Fähigkeiten — Kleriker können Wunden weg- und Schutz herbeizaubern, während Magier mit mystischen Kräften angreifen können. Diebe sind nützlich, wenn die Gruppe vor einer verschlossenen Tür steht, für die man keinen Schlüssel hat. Lesen Sie den Abschnitt CHARAKTERE ab Seite 20 für weitere Informationen über die Fähigkeiten einzelner Klassen.

Character Generation

Um einen Charakter zu erzeugen, klicken Sie auf eine der vier Charakter-Boxen. Nachdem Sie eine Box gewählt haben, wählen Sie die Rasse, das Geschlecht, die Klasse, seine Gesinnung und schließlich sein Aussehen. Meistens können Sie eine getroffene Auswahl durch Anklicken des Zurück-Knopfs in der unteren rechten Ecke widerrufen.



Rasse

Sie können aus sechs Rassen (Spezies) wählen:

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

Jede Rasse hat ihre eigenen Vorzüge und Eigenschaften und ist für einige (aber nicht alle) Klassen geeignet, und jede hat einen anderen Einfluß auf Werte wie Stärke oder Weisheit. Mehr Informationen über die Rassen finden Sie auf Seite 20.

Klassen

Klassen sind vergleichbar mit Berufen. Manche Rassen können gleichzeitig Angehörige mehrerer Klassen sein. Es gibt folgende sechs Klassen:

- Kämpfer • Waldläufer • Paladin
- Magier • Kleriker • Dieb

Sie brauchen Vertreter mehrerer Klassen in Ihrem Team, um auf alle Fähigkeiten zugreifen zu können. Wenn sich schon ein böser Charakter in Ihrer Gruppe befindet, können Sie keinen Paladin erzeugen, da sie niemals einer Gruppe mit bösen Charakteren beitreten. Mehr Informationen über Klassen finden Sie auf Seite 21.

Gesinnung

Die Gesinnung ist die Philosophie, nach der ein Charakter lebt und mit der Welt umgeht, wobei einige für bestimmte Klassen nicht erlaubt sind. Paladine können zum Beispiel nur Rechtschaffen Gut sein. Es gibt neun verschiedene Gesinnungen:

- Rechtschaffen Gut/- Böse/- Neutral
- Neutral Gut/- Böse/Absolut Neutral
- Chaotisch Gut/- Böse/- Neutral

Böse Charaktere können nicht zusammen mit Paladinen in einer Gruppe sein. Befindet sich aber ein Paladin in Ihrer Gruppe, so können Sie keinen bösen Charakter erzeugen. Mehr Informationen finden Sie ab Seite 23.

Aussehen

Wählen Sie ein Bild (Charakter Portrait) für Ihren Charakter aus, den Sie gerade erstellen. Während des Spiels zeigt dieses Bild an, in welcher Position der Gruppe dieser Charakter steht. Klicken Sie das Portrait an, erscheint der Ausrüstungs-Bildschirm dieses Charakters. Klicken Sie auf die Pfeile, um die vorhandenen Portraits durchzublättern. Klicken Sie auf ein Portrait, um es auszuwählen.

Attribute

Nach der Auswahl eines Portraits werden für jeden Charakter die Attribute festgelegt. Hierbei handelt es sich um eine Zusammenfassung der Eigenschaften und Fähigkeiten eines Charakters in Punktwerten:

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

Die Punktzahlen der Attribute werden erzeugt (oder verändert), nachdem Sie ein Portrait für den Charakter ausgewählt haben. Mehr Informationen über die Fähigkeitswerte finden Sie auf Seite 24. Nachdem die Attribute zufallsmäßig ausgewürfelt wurden, werden mehrere Optionen angezeigt, um diese Werte zu behalten oder zu ändern:

Neu Die Attribute werden zufallsmäßig neu erzeugt.

Änder Erlaubt, die einzelnen Werte von Hand zu ändern, um den Charakter einem anderen anzupassen, den Sie bei anderen AD&D- Spielen verwenden. Nachdem Sie Änder gewählt haben, klicken Sie den Wert an, den Sie ändern möchten. Klicken Sie dann auf den Plus- oder Minus-Knopf. Klicken Sie OK, wenn Sie fertig sind.

Bild Zurück zur Auswahl des Portraits.

O.K. Übernimmt den angezeigten Charakter in die Gruppe.

CHARAKTER BEHALTEN/VERÄNDERN BILDSCHIRM

The screenshot shows a character creation interface. At the top is a portrait of a character. Below it, the text reads "HUMAN MALE" and "PALADIN". The character's stats are listed in two columns: STR 13, INT 18, WIS 13, DEX 11, CON 9, and CHA 17 on the left; and AC 10, HP 4, and LVL 3 on the right. Below the stats are four buttons: "NEU" (top left), "ÄNDER" (top right), "BILD" (bottom left), and "O.K." (bottom right). To the left of the screen are two boxes: "NEU WERTE NEU WÜRFELN" and "BILD BILD WECHSELN". To the right are two boxes: "ÄNDER WERTE VERÄNDERN" and "O.K. CHARAKTER AKZEPTIEREN".

Geben Sie dem Charakter nach der Anwahl von O.K. noch einen Namen, bevor er zu Ihrer Gruppe stößt. Vermeiden Sie dabei die Eingabe von Sonderzeichen (ä, ö, ü, ß).

Wenn die Gruppe vollständig ist

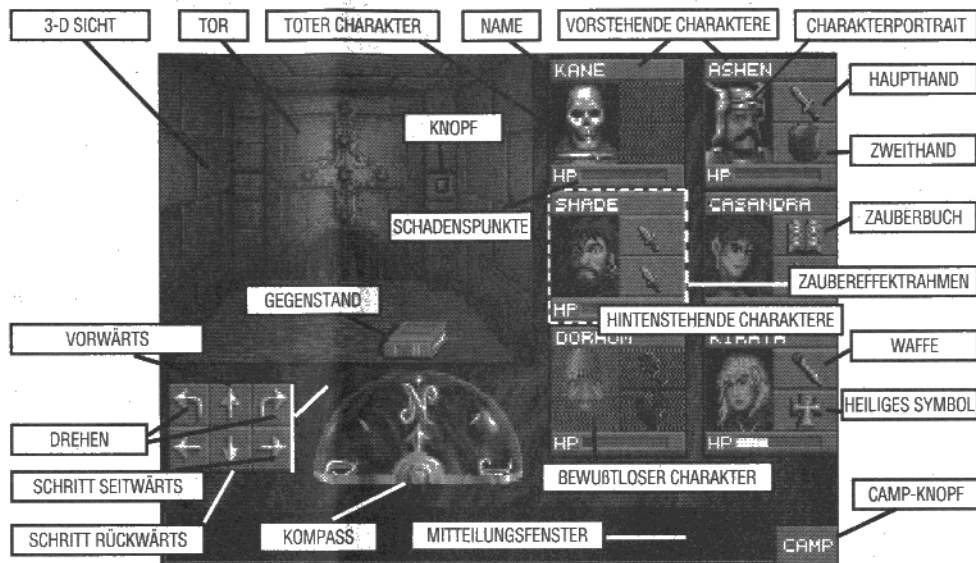
Sobald Sie vier Charaktere haben, die Ihnen gefallen, klicken Sie den SPIEL-Knopf unter den vier Portraits, um das Abenteuer zu beginnen.

Charaktere, die später dazustoßen - NSC

Zusätzlich zu den vier regulären Charakteren können bis zu zwei weitere Nichtspielercharaktere (NSC) zu Ihrer Gruppe stoßen. Sie begegnen solchen Charakteren auf Ihrer Reise; sie werden Sie fragen, ob sie mitkommen dürfen oder sollen. Wenn Sie akzeptieren, verhalten sie sich wie jeder andere Charakter unter Ihrer Kontrolle. Manchmal geben NSC gute Ratschläge oder haben wichtige Informationen. NSC können die Gruppe verlassen, oder auf Ihre Entscheidung aus der Gruppe verstoßen werden.

SO SPIELT MAN EYE OF THE BEHOLDER

ABENTEUER-BILDSCHIRM



3D-Sicht Hier sehen Sie die Umgebung um Ihre Charaktere herum, legen Gegenstände im Abwasserkanal ab und greifen Monster an.

Tor Gelegentlich blockieren Tore Ihren Weg. Jedes Tor kann anders sein. Einige öffnet man zum Beispiel durch das Ziehen eines Hebels oder das Drücken eines Knopfes, andere wiederum verlangen Schlüssel oder Dietriche zum Öffnen.

Knöpfe Knöpfe und Hebel finden Sie in den Wänden neben einigen Toren.

Gegenstand Sie finden Schätze, Essen, Waffen und andere Gegenstände im Verließ.

Bewegungsknöpfe Hiermit bewegen Sie Ihr Team.

Kompass Zeigt den Weg des Teams an. Behalten Sie den Kompaß für Ihre Orientierung und zum Kartenzichnen der unteren Level im Auge. Der Kompass wird durch das Zaubermenü ersetzt, wenn ein Charakter einen Zauber auswählt.

Vorstehende Charaktere Diese beiden Charaktere sind die einzigen, die mit Handwaffen (Schwerter, Streitkolben, u.s.w.) zuschlagen oder Zauber von kurzer Reichweite einsetzen können.

Hintenstehende Charaktere Diese Charaktere sind nicht den Risiken der Frontlinie ausgesetzt,

können Monster jedoch nur mit Wurfgeschossen (Bogen, Wurfpeile, u.s.w.) und Zaubersprüchen angreifen. Sie können von Monstern mit Handwaffen nur angegriffen werden, wenn diese das Team von hinten oder von der Seite attackieren.

Charakterportrait Hierüber wählen Sie einen Charakter aus oder betrachten seine Ausrüstung. Wird das Charakterportrait grau dargestellt, ist der Charakter bewusstlos. Wurde es durch einen Totenkopf ersetzt, ist dieser Charakter tot.

Zaubereffektrahmen Ein farbiger Rahmen um einen Charakter bedeutet, daß dieser unter dem Schutz eines Zaubers steht; eine zweifarbig gestrichelte Linie, daß er durch zwei verschiedene Zauberschutz erhält. Die jeweilige Farbe bezeichnet eine bestimmte Art von Zauberschutz. Lesen Sie im Anhang über die Farben, die Ihr Computersystem verwendet.

Name Durch das Anklicken des Namensfeldes können die Positionen zweier Charaktere ausgetauscht werden.

Haupthand Grundsätzlich trägt ein Charakter eine Waffe in seiner Haupthand, dort kann er sämtliche Gegenstände halten, die er auch in seiner Zweithand tragen kann. Verwenden Sie diese getragenen Waffen zum Angriff auf Monster.

Zweithand Ein Charakter trägt gewöhnlich ein Schild, eine Zweitwaffe, sein Zauberbuch, sein Heiliges Symbol oder einen sonstigen Gegenstand in seiner Zweithand. Nur Paladine, Kämpfer und Waldläufer können eine zweite Waffe einsetzen, doch selbst sie erhalten in diesen Fällen einen leichten Punktenachteil im Kampf. Benutzen Sie die Zauberbücher oder Heilige Symbole von Magiekundigen, um Zauberschutz zu bewirken.

Waffe Benutzen Sie die getragenen Waffen um Monster anzugreifen. Hierbei spielt es keine Rolle, ob es eine Hand- oder Fernwaffe ist.

Zauberbuch Benutzen Sie dieses Buch um einen Zauberschutz auszulösen, den Ihr Magier gelernt hat. Sobald Sie ein Zauberbuch benutzen wird der Kompass durch das Zaubermenü ersetzt. In diesem dargestellten Menü wählen Sie einen Zauberschutz und dann den entsprechenden Zauberschutz.

Heiliges Symbol Benutzen Sie das Heilige Symbol für klerikale Zauberschutz, woraufhin der Kompass durch das Zaubermenü ersetzt wird. Wählen Sie nun zuerst einen Zauberschutz, dann den entsprechenden Zauberschutz. Paladine setzen ihre natürlichen Heilkräfte auf dieselbe Weise wie Kleriker ein.

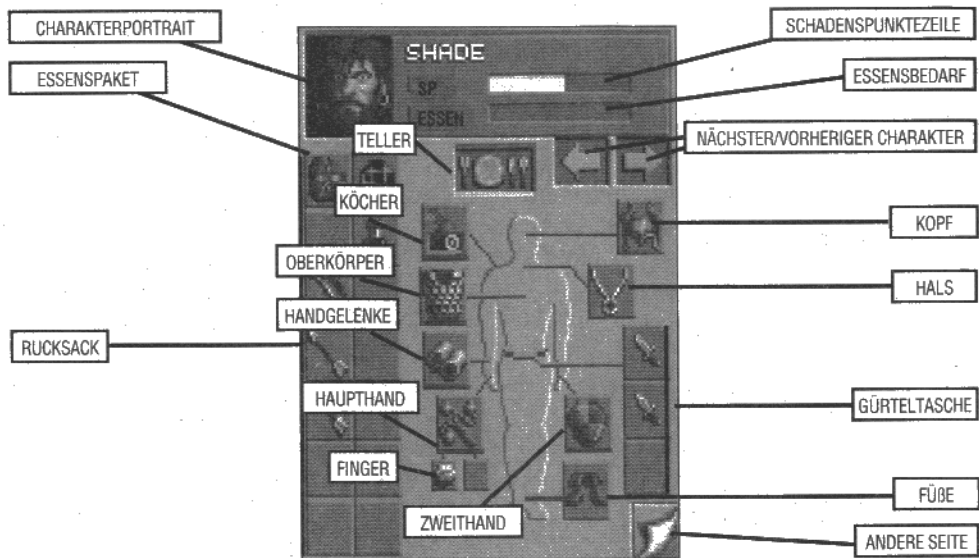
Schadenspunkte Hier wird der derzeitige Zustand Ihres Charakters dargestellt. Farbveränderungen zeigen eine Statusveränderung an. Lesen Sie mehr darüber im Anhang dieses Regelbuches. Um die Schadenspunkte als Zahlenwert, und nicht als grafischen Balken anzuzeigen, wählen Sie GRAFIK-ZEILEN AN/AUS in dem Einstellungsmenü innerhalb der CAMP-Optionen.

Camp-Knopf Klicken Sie diesen Knopf, um Ihr Team ausruhen, Zaubersprüche zu erlernen oder Mitglieder heilen zu lassen. Innerhalb des CAMP-Menüs können Sie auch Ihr derzeitiges Spiel abspeichern, bzw. beenden, Einstellungen beim Spielstand u.s.w. machen. Lesen Sie hierzu auch den Abschnitt CAMP-BILD-SCHIRM auf Seite 14.

Charakterportrait Selektieren Sie das Bild, um zum Haupt-Abenteuerbildschirm zurückzukehren.

Schadenspunktezeile Zeigt den derzeitigen Zustand Ihres Charakters an.

AUSRÜSTUNGSBILDSCHIRM



Essensbedarf Hat ein Charakter nichts mehr im Magen, verliert er alle 24 Stunden einen Schadenspunkt und ist zu schwach, um Zaubersprüche zu lernen oder darum zu beten. Lesen Sie hierzu auch den Absatz ESSEN im Abschnitt AKTIONEN.

Essenspaket Solche Essensrationen können an verschiedenen Stellen innerhalb der Abwasserkanäle aufgefunden werden.

Teller Nehmen Sie eine Essensration und legen Sie sie auf dem Teller des Charakters ab, um ihn essen zu lassen.

Nächster/Vorheriger Charakter Wählen Sie diese Funktion, um die Ausrüstung voriger oder weiterer Charaktere einzusehen.

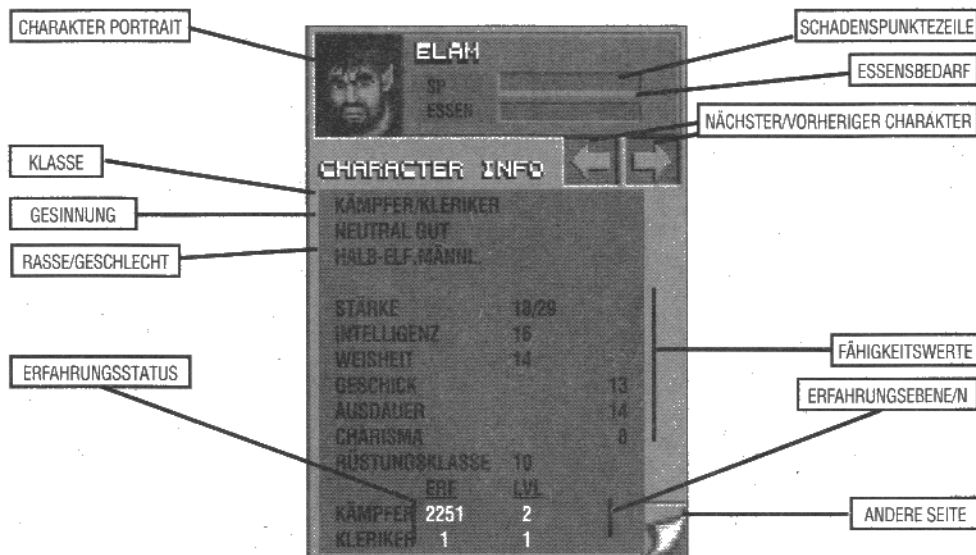
Rucksack Der Inhalt des Rucksacks des Charakters wird hier aufgezeigt.

Köcher Zeigt sämtliche Pfeile an, die ein Charakter mit sich trägt. Klicken Sie Pfeile auf den Köcher, um diesen aufzufüllen.

Körperteile (Oberkörper, Handgelenke, Finger, Kopf, Hals und Füße) Legen Sie einen zu tragenden Gegenstand in der entsprechenden Box ab. So werden zum Beispiel Ringe an den Fingern getragen, ein Kettenpanzer auf dem Oberkörper u.s.w.

Haupthand Zeigt an, was der Charakter in seiner Haupt-, bzw. Waffenhand trägt.

CHARAKTER-BILDSCHIRM



Zweithand Zeigt an, was der Charakter in seiner Zweithand trägt.

Gürteltasche Bis zu drei Gegenstände kann ein Charakter in seiner Gürteltasche transportieren. Wenn er mit seiner Zweithand Wurfaffen, wie Dolche, Wurfpeile etc. benutzt und Reservegeschosse in seiner Gürteltasche trägt, werden ihm diese Reserven automatisch in die Hand gelegt, sobald er im Kampf etwas aus seiner Zweithand wirft.

Andere Seite Wählen Sie diese Option, um den Charakterbildschirm einzusehen.

Charakterportrait Selektieren Sie das Bild des Charakters um zum Haupt-Abenteuerbildschirm zurückzukehren.

Schadenspunktezeile Zeigt den derzeitigen Zustand Ihres Charakters an.

Essensbedarf Zeigt an, wann der Körper des Charakters nach Nahrung verlangt.

Nächster/Vorheriger Charakter Klicken Sie hier, um Informationen über andere Mitglieder zu bekommen.

Klasse Zeigt den Beruf, bzw. die Berufe, falls der Charakter ein Multiklassen-Charakter ist, an.

Gesinnung Beschreibt die Moral und die Weltanschauung des Charakters.

Fähigkeitswerte Beschreibt die natürlichen Fähigkeiten und Stärken des Charakters.

CAMP-BILDSCHIRM



Erfahrungstatus Zeigt an, wieviel Erfahrung der Charakter bis jetzt in diesem Abenteuer erworben hat. Sobald er bestimmte Erfahrungswerte erreicht, steigt seine Erfahrungsebene an. Sehen Sie sich hierzu auch den Abschnitt TABELLEN an.

Erfahrungsebene(n) Soweit hat es der Charakter bis jetzt in seiner Klasse gebracht.

Andere Seite Selektieren Sie hier, um zum Ausrüstungs-Bildschirm umzuschalten.

Ausruhen Wählen Sie diesen Punkt, damit Ihr Team eine Rast einlegen, heilen und Zauber erlernen kann. Wählen Sie diesen Punkt auch, wenn Sie gefragt werden, ob Ihre Heiler das Team verarzten sollen. Wählen Sie hierbei JA, sprechen heilkräftige Charaktere automatisch Heilssprüche für verwundete Charaktere und frischen sie wieder während der weiteren Rast auf. Falls Sie keine neuen Zauber auswählen, erinnern sich die magiekundigen Mitglieder an die gleichen Zauber wie vorher. Die Dauer der

Rast hängt von dem Wert des höchsten Zaubers ab, der erlernt, oder um den gebetet wird. Das Ausruhen des Teams kann von herumstreifenden Monstern unterbrochen werden.

Charaktere, bei denen eine leere Essenszeile angezeigt wird, können keinen Zauber aufrischen, bevor sie nicht etwas gegessen haben.

Zauber erlernen Klicken Sie hier, um die Zauber eines Magiers einzusehen oder auszuwählen, die er während einer Rast erlernt. Das Verfügbare-Zauber-Menü erscheint. Wählen Sie hieraus die zu erlernenden Zaubersprüche. Die Zahl rechts vom Namen des Zaubers zeigt die Anzahl, wie oft dieser Zauber nach der Rast zur Verfügung steht. Hervorgehobene Zahlen bedeuten noch nicht erlernte Zauber. Selektieren Sie den NEU-Knopf, um Auswahlen für ungelesene Zauber zu löschen oder einen anderen Zaubersgrad, um weitere Zauber einzusehen. Selektieren Sie ENDE, um die Auswahl für diesen Charakter zu beenden.



Für Zauber beten Wählen Sie diesen Punkt, um die Zauber eines Klerikers oder Paladins einzusehen oder auszuwählen, für die er betet, wenn er sich ausruht. Das Verfügbare-Zauber-Menü erscheint. Wählen Sie hieraus die zu erbetenen Zaubersprüche. Die Zahl rechts vom Namen des Zaubers zeigt die Anzahl, wie oft dieser Zauber nach der Rast zur Verfügung steht. Hervorgehobene Zahlen bedeuten noch nicht erhaltene Zauber. Selektieren Sie den NEU-Knopf, um Auswahlen für nicht erhaltene Zauber zu löschen oder einen anderen Zaubergang, um weitere Zauber einzusehen. Selektieren Sie ENDE, um die Auswahlen für diesen Charakter zu beenden.

Schriftrollen Zaubersprüche von Schriftrollen können in das Zauberbuch eines Charakters abgeschrieben werden. Nachdem Sie sie selektiert haben, erscheint die aktuelle Aufstellung der Zauber, die, falls vorhanden, abgeschrieben werden können.

Einstellungen Klicken Sie hier, um die folgenden Spielfunktionen einzustellen:

Einstellungsmenü

- **Musik** schaltet die Hintergrundmusik an oder aus.
- **Geräusche** schaltet Soundeffekte an oder aus.
- **Grafikzellen** schaltet die Darstellung der Schadenspunkte als Grafikzeile oder numerischen Wert um.
- **Maus** schaltet den Maustreiber ein oder aus. (Nicht auf allen Computersystemen verfügbar.)

Spieloptionen Wählen Sie diesen Punkt aus, um ein Menü mit den folgenden Funktionen aufzurufen:

Spieloptionenmenü

- **Spiel laden** lädt den zuvor abgespeicherten Spielstand. Beachten Sie, daß für EYE OF THE BEHOLDER nur ein einziger Spielstand gespeichert und aufgerufen werden kann.
- **Spiel speichern** speichert den Stand des laufenden Spiels auf Diskette/Festplatte. Regelmäßiges Abspeichern wird empfohlen.
- **NSC entlassen** entfernt einen Nichtspielercharakter, der zuvor zum Team gestoßen ist von Ihrer Truppe.
- **Spielende** beendet EYE OF THE BEHOLDER.

Ende Benutzen Sie diese Funktion, um das CAMP-Menü zu verlassen.

AKTIONEN

Der folgende Abschnitt beschreibt, wie Sie den Großteil der Aktionen in diesem Spiel steuern können. Die drei Grund-Aktionen sind Nehmen, Benutzen und Selektieren (Funktionen auswählen). Diese werden für jedes Computersystem im Anhang dieses Regelbuches beschrieben. Dort können Sie sich auch über die eventuelle Steuerung mit der Tastatur Ihres Systems informieren.

"Getragen" bezieht sich auf Gegenstände, die ein Charakter in seiner Haupt-, bzw. Zweithand hält. Diese und andere Gegenstände können nur vom Haupt-Abenteuerbildschirm aus benutzt werden.

Aufstellung der Charaktere ändern Um die Positionen innerhalb Ihres Teams zu verändern, benutzen Sie nacheinander die Namenszeilen zweier Charaktere, die dann innerhalb der Gruppe ausgetauscht werden.

Ausruhen Klicken Sie den CAMP-Knopf auf der rechten unteren Bildschirmseite an. Im Camp haben Sie die Möglichkeit, das laufende Spiel zu speichern, den Sound an- oder auszuschalten, Charaktere Zauber erlernen zu lassen, etc.

Beten für klerikalen Zauber Lesen Sie die im Abschnitt CAMP beschriebenen Optionen. Charaktere können keine Zauber erhalten, wenn sie hungern.

Bewegung im Verlies Benutzen Sie die Bewegungspfeile oder die Tastaturbefehle, die im Anhang dieses Regelbuches für Ihr Computersystem beschrieben sind.

Charakterausrüstung prüfen Selektieren Sie ein Charakterportrait aus dem Hauptabenteuerbildschirm.

Charakterinformation einsehen Wählen Sie zunächst ein Charakterportrait aus dem

Hauptabenteuerbildschirm, dann den Andere-Seite-Knopf.

Essen Wechseln Sie in den Ausrüstungsbildschirm, nehmen Sie ein Essenspaket und legen Sie es auf den Teller des Charakters.

Gegenstand abgeben Um einen Gegenstand von einem Charakter zu einem anderen aus dem Ausrüstungsbildschirm weiterzugeben, nehmen Sie den Gegenstand, wechseln mit dem Pfeilen Rechts/Links zu dem gewünschten Charakter, und legen dann den Gegenstand auf die entsprechende Box.

Gegenstand anziehen Um einen Gegenstand, wie einen Panzer, Helm oder Ring anzulegen, nehmen Sie diesen Gegenstand und platzieren ihn auf der entsprechenden Box im Ausrüstungsbildschirm. In den Ausrüstungsbildschirm gelangen Sie, indem Sie vom Hauptabenteuerbildschirm aus ein Charakterportrait auswählen.

Gegenstand fallenlassen Klicken Sie einen Gegenstand an, bewegen Sie ihn auf die 3D-Sicht und klicken Sie erneut die untere Hälfte der Darstellung an. Klicken Sie in der oberen Hälfte der 3D-Sicht, wird der Gegenstand geworfen.

Gegenstand nehmen Bewegen Sie den Cursor auf den Gegenstand und nehmen Sie ihn. Soll er nun in den Rucksack oder die Gürteltasche eines Charakters gelegt oder von einem Charakter angelegt werden, selektieren Sie ein Charakterportrait mit diesem Gegenstand und legen ihn dann in der entsprechenden Box ab.

Gegenstand werfen Wählen Sie einen Gegenstand, bewegen Sie ihn auf die 3D-Sicht und klicken Sie erneut in die obere Hälfte der Darstellung. Klicken Sie in die untere Hälfte der 3D-Sicht, wird der Gegenstand abgelegt.

Klerikalen Schriftrollenzauber sprechen Benutzen Sie eine getragene Schriftrolle. Die Schriftrolle ist verbraucht und für immer verloren, sobald der Zauber ausgelöst wurde.

Klerikalen Zauber sprechen Benutzen Sie das von einem Charakter getragene Heilige Symbol, das sich auch in der Zweithand des Trägers befinden kann. Wählen Sie den Zaubergrad aus dem Zaubermenü, dann den zu sprechenden Zauber. Wählen Sie weiterhin den oder die Zielcharakter bei jenen Zaubern, die Mitglieder des Teams beeinflussen.

Magischen Schriftrollenzauber werfen Benutzen Sie eine getragene Schriftrolle. Die Schriftrolle ist verbraucht und für immer verloren, sobald der Zauber ausgelöst wurde.

Magischen Zauber erlernen Lesen Sie hierfür die Zauberoptionen im Abschnitt CAMP. Charaktere können keine neuen Zauber erlernen, wenn sie hungern müssen.

Magischen Zauber wirken Benutzen Sie das von einem Charakter getragene Zauberbuch, das sich auch in der Zweithand des Trägers befinden kann. Wählen Sie den Zaubergrad aus dem Zaubermenü, dann den zu wirkenden Zauber. Wählen Sie weiterhin den oder die Zielcharakter bei jenen Zaubern, die Mitglieder des Teams beeinflussen.

Monster angreifen Um ein Monster anzugreifen, benutzen Sie die von Charakteren getragenen Waffen. Nur die beiden vorstehenden Charaktere können mit Schlagwaffen (Schwelter, Streitkolben, u.s.w.) Monster, die in der 3D-Sicht erkennbar sind angreifen. Charaktere in der zweiten und dritten Reihe können nur mit Wurf- oder Schußwaffen (Bogen, Wurfpeile, u.s.w.) kämpfen. Nachdem Sie mit einer Waffe zugeschlagen haben, wird diese grau dargestellt, bis sie wieder einsetzbar ist.

Paladin-Heilung Benutzen Sie das Heilige Symbol, das der Paladin dann in der Hand tragen muß, Selektieren Sie den Hand-auflegen-Zauber aus dem Zaubermenü, dann den zu heilenden Charakter.

Schloß knacken Nehmen Sie den Dietrich eines Diebes und stecken Sie ihn in das Schloß. Der Diebescharakter wird automatisch versuchen, eventuell vorhandene Fallen im Schloß zu entschärfen.

Schriftrollen ins Zauberbuch abschreiben Klicken Sie den CAMP-Knopf an, dann die Schriftrollenoption. Eine Aufstellung aller zur Verfügung stehender Schriftrollen, die ins Zauberbuch kopiert werden können, werden angezeigt

Tor aufhebeln Klicken Sie den unteren Teil eines schon teilweise geöffneten Tores an. Der stärkste Charakter des Teams wird dann automatisch versuchen, dieses Tor aufzustemmen.

Tor aufschließen Nehmen Sie einen Schlüssel und stecken Sie ihn in das Schloß.

Tor öffnen Die Tore, die Sie im gesamten Abwassersystem finden, können nicht alle auf die gleiche Weise geöffnet werden, einige werden über Hebel oder Knöpfe geöffnet. Hierfür plazieren Sie den Cursor auf den Hebel oder Knopf und klicken ihn an. Ist das Tor verschlossen, ist es notwendig, einen Schlüssel auf das Schloß zu stecken oder einen Dieb den Versuch unternehmen zu lassen, das Schloß mit seinen Dietrichen zu knacken.

Trank einnehmen Geben Sie den Trank in die Haupt- oder Zweithand des Charakters, kehren Sie zum Hauptabenteuerbildschirm zurück und benutzen Sie den Trank.

Umgebung manipulieren Bewegen Sie den Cursor auf den Teil Ihrer Umgebung, den Sie



manipulieren möchten, wie zum Beispiel einen Hebel, einen Knopf oder eine Kette und klicken Sie sie an.

Umgebung untersuchen Bewegen Sie den Cursor über einen Gegenstand (Dolch, Leiche oder Verliesmerkmal, auch Schrift auf einer Wand oder einen Abfluß) und klicken Sie ihn an. Hinweise über den selektierten Gegenstand werden im Hinweisfenster unter der 3D-Sicht ausgegeben.

Untote abwenden Sämtliche Kleriker und Paladine ab der dritten Ebene unternehmen automatisch den Versuch, jeden sichtbaren Untoten zu verscheuchen. Untote, die sich dem Team von hinten oder der Seite nähern sind hiervon solange nicht betroffen, bis sich das Team zu ihnen umdreht und sie sieht.

Waffe schleudern/werfen Benutzen Sie getragene Dolche oder Wurfpeile. Falls vorhanden wird Nachschub automatisch aus der Gürteltasche des Charakters entnommen.

Wurfgeschöß abfeuern Plazieren Sie die Waffe (Bogen, Schlinge) in der Haupthand des Charakters und die Munition in der Zweithand, ausgenommen hiervon sind allein Pfeile (für Bogen), die automatisch dem Köcher entnommen werden. Wird mit der Waffe geschossen, wird Ersatzmunition, falls vorhanden automatisch aus dem Köcher (Bogen), bzw. der Gürteltasche (Steine) des Charakters entnommen und zur Verfügung gestellt.

R SPIELER REFERENZ

KANE



HP

SHADE



HP

DORHUM



HP

ASHEN



HP

CASANDRA



HP

KIRATH



HP

CHARAKTERE

Ihr Abenteurerteam besteht aus vier Charakteren, der oder die jeder eigene Stärken und Schwächen hat. Jeder Charakter besitzt eine Rasse, Klasse und einen Satz von Attributswerten. Die Rasse ist die Spezies des Charakters, von denen sechs zur Auswahl stehen: Zwerg, Elf, Gnom, Halb-Elf, Halbling oder Mensch. Die Klasse ist der "Beruf" des Charakters. Einige Rassen können mehreren Klassen gleichzeitig angehören. Diese werden Multi-Klassen-Charaktere genannt. Die Auswahl der Klassen besteht aus: Kleriker, Kämpfer, Magier, Paladin, Dieb oder Multi-Klassen. Attributswerte definieren die körperlichen und geistigen Fähigkeiten, welche sind: Stärke (str), Gewandtheit (dex), Intelligenz (int), Weisheit (wis) und Charisma (cha).

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 Muskelbaues 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 erreichen auf allen Märkten der Welt stets hohe Preise, während sich Stücke ihrer feinen Schmuckarbeiten in jeder königlichen Schatztruhe finden. Abgesehen von den ansprechenden Handarbeiten sind Zwerge berühmt für ihre außergewöhnliche Courage und Zähigkeit, die beinahe an Fanatismus grenzen. Zwerge sind von Natur aus nicht-magisch und besitzen eine angeborene Resistenz gegenüber Zaubersprüchen, sowie gegen viele Gifte.

- **Fähigkeitsänderung:**
Konstitution +1, Charisma -1
- **Erlaubte Klassen:** Kleriker, Kämpfer, Dieb, Kämpfer/Kleriker, Kämpfer/Dieb
- **Ebenenbeschränkung:** Kleriker 10. Ebene

Elfen sind schlanker und ein wenig kleiner als der Durchschnittsmensch. Sie können leicht durch ihren zarten Körperbau und ihre spitzen Ohren ausgemacht werden. Sie werden oft älter als 1.200 Jahre. Elfen haben keine Vorliebe für die Einschränkungen menschlicher Zivilisation. Sie lieben natürliche Schönheit, Gesang und sorgenfreies Spiel. Außenstehenden erscheinen Elfen oft überheblich und kalt, doch sind sie Freunden gegenüber bis zum Äußersten loyal.

Elfen aller Klassen wird schon als Kindern das Bogenschießen beigebracht. Sie erhalten daher einen +1 Bonus mit jedem Bogen, langen oder kurzen Schwertern. Elfen sind sehr resistent gegenüber jedem Schlaf- oder Charm-Zauber.

- **Fähigkeitsänderung:**
Gewandtheit +1, Konstitution -1
- **Erlaubte Klassen:**
Kleriker, Kämpfer, Magier, Waldläufer, Dieb, Kämpfer/Magier, Kämpfer/Dieb, Magier/Dieb, Kämpfer/Magier/Dieb
- **Ebenenbeschränkung:** keine

Gnome sind entfernte Verwandte der Zwerge, obwohl Letztere dies am liebsten verleugnen. Gnome werden normalerweise um die 600 Jahre alt. Sind die Zwerge eher schweig- und arbeitsam, sind Gnome sorgenfreier und lebhafter. Drehen Sie jedoch nie einem Gnom den Rücken zu - sie spielen gerne teuflische und gefährliche Streiche. Gnome sind relativ magieresistent und erhalten einen +1 Kampfbonus gegen Kobolde.

- **Fähigkeitsänderung:**
Intelligenz +1, Weisheit -1
- **Erlaubte Klassen:** Kleriker, Kämpfer, Dieb, Kleriker/Dieb, Kämpfer/Kleriker, Kämpfer/Dieb
- **Ebenenbeschränkung:** Kleriker 9. Ebene



Halb-Elfen besitzen einige Vorteile ihrer beiden Elternteile. Sie ähneln ihrem elfischen Elternteil vom Gesicht her, doch sind Halb-Elfen größer und schwerer als die meisten Elfen, bis zu annähernd menschlicher Norm. Während sie nicht so lange leben wie echte Elfen, werden sie im Durchschnitt ca. 250 Jahre alt. Größtenteils können Halb-Elfen sowohl in elfischer als auch menschlicher Gesellschaft reisen, sich unter sie mischen, doch richtig akzeptiert werden sie von keiner der beiden Gruppen.

Halb-Elfen haben die größte Auswahl an Klassenkombinationen von allen Rassen. Sie besitzen eine angeborene Resistenz gegenüber Schlaf- und Charm-Zaubern, jedoch in geringerem Maß als vollblütige Elfen.

- Fähigkeitsänderung: 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
- Ebenenbeschränkung: keine

Halblinge sind ein winziges Volk, berühmt für ihre Kongenialität und ihre Bequemlichkeitsliebe. Ihre Gesichter sind rund und breit. Sie haben normalerweise lockiges Haar. Sie sind relativ klein, ein wenig kleiner als Zwerge, und ziemlich mollig, stämmig, emsig und generell ruhig und friedliebend. Ihre Grabenhäuser sind gut eingerichtet und ihre Speisekammern stets gut gefüllt. Halblinge sind von fast allen anderen Rassen gern gelitten, besonders Gnome sind ihnen gut gesonnen, da sie in ihnen eine Seelenverwandtschaft erkennen. Halblinge haben eine angeborene Magieresistenz und erhalten einen +1 Bonus beim Kämpfen mit Schleudern.

- Fähigkeitsänderung: Stärke -1, Gewandtheit +1
- Erlaubte Klassen:
 - Kleriker, Kämpfer, Dieb, Kämpfer/Dieb
- Ebenenbeschränkung:
 - Kleriker 9. Ebene, Kämpfer 9. Ebene

Menschen sind die anpassungsfähigste und daher die vorherrschende Rasse. Menschen variieren mehr als bei anderen Rassen in Größe, Haut- und Haarfarbe. Sie werden ca. 70 Jahre alt. Menschliche Gemeinschaften sind unterschiedlicher als bei anderen Rassen, auch sind sie aggressiver und habgieriger. Während Rassen mit einer längeren Lebenserwartung ruhig abwarten und sich einem langfristigen Blick auf die Welt hingeben, tendieren Menschen dazu, ihre Anstrengungen auf sofortigen Profit auszurichten.

- Fähigkeitsänderung: keine
- Erlaubte Klassen: Kleriker, Kämpfer, Magier, Paladin, Waldläufer, Dieb
- Ebenenbeschränkung: keine

Klassen

Jede Klasse besitzt ihre eigenen Stärken, und jede bietet einem Team wertvolle Talente und Fähigkeiten. Kämpfertypen - Kämpfer, Waldläufer und Paladine - werden dazu gebraucht, gegen Kreaturen zu kämpfen, die im Weg von Sieg und Ehre stehen. Diebe sind sehr nützlich, sollte das Team an Fallen vorbeikommen. Magier bieten mächtige Zaubersprüche und Kleriker können sowohl kämpfen, als auch Verwundete heilen. Jede Klasse hat ein oder mehrere Hauptmerkmal- oder Fähigkeitswerte, die für sie sehr wichtig sind. Ein Charakter mit einem Hauptmerkmalswert von 16 oder mehr steigt schneller in seinen Ebenen auf.

Kleriker sind kämpfende Priester, Männer und Frauen, die ihren Glauben sowohl in ihrem Waffenarm, als auch in ihrem Herzen tragen. Das Training eines Klerikers beinhaltet den Einsatz gottgegebener Magie und eine begrenzte Auswahl an Waffen. Sie können zwar jede Art von Rüstung tragen, doch ihre Waffenwahl ist eingeschränkt auf direkte Schlagwaffen, wie z. B. Streitkolben oder Dreschflegel.

Klerikale Magie unterscheidet sich von Magiersprüchen darin, daß die klerikale Magie göttlichen Ursprungs ist. Kleriker schleppen keine Wälzer voller Zaubersprüche und Rituale mit sich herum. Sie erhalten ihre Kräfte direkt von ihren Göttern und erzeugen Sprüche über ihre heiligen Symbole. Während Magier studieren und lange über ihren Sprüchen brüten, um sie in ihr Gedächtnis einzuprägen, begeben sich Kleriker in eine meditative Trance, in der sie empfänglich für ihre göttliche Magie sind. Sie haben weiterhin Macht über untote Kreaturen, wie Skelette und Zombies. Kleriker versuchen automatisch Untote zu verscheuchen oder sie zu zerstören. In höheren Ebenen erhalten Kleriker mehr Zaubersprüche und Macht gegen Untote. Kleriker mit einer Weisheit von 13 oder mehr erhalten zusätzliche Sprüche (Kleriker-Weisheitsbonus-Tabelle, Seite 41).

- Hauptmerkmal: Weisheit
- Erlaubte Rassen: Mensch, Zwerg, Elf, Gnom, Halb-Elf, Halbling
- Erlaubte Waffen: Streitkolben, Dreschflegel, Stab, Schleuder

Kämpfer sind Krieger, Experten in Waffenhandhabung und Schlachtentaktiken. Das Training eines Kämpfers umfaßt den Einsatz und die Pflege verschiedenster Arten von Waffen und Rüstungen. Kämpfer können ohne Einschränkung jegliche Art von Rüstungen und Waffen benutzen. Sei es nun für die Ehre oder den Profit; Kämpfer kann man stets in den härtesten Schlachten finden, in denen nur noch Können oder Tapferkeit triumphieren. Kämpfer können keinerlei Zaubersprüche werfen. Sie würden dies auch gar nicht wollen, da sie sich lieber auf ihren starken Waffenarm verlassen. Sie können sehr wohl jegliche Art magischer Waffen, magischer Rüstungen und magischer Gegenstände, wie Ringe oder Fehdehandschuhe benutzen. Kämpfer werden schneller und erfahrener wenn sie in ihren Ebenen aufsteigen. Kämpfertypen höherer Ebenen, wie Kämpfer, Paladine und Waldläufer,

können mit Handwaffen, wie Schwertern öfter zuschlagen als andere Charaktertypen.

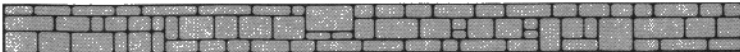
- Hauptmerkmal: Stärke
- Erlaubte Rassen: alle
- Erlaubte Waffen: alle

Magier sind Individuen, die in den obskuren und mysteriösen Geheimnissen der Magie und zauberwerfenden Gestik unterwiesen wurden. Magier sind gewöhnlich schlechte Kämpfer, da sie sich lieber auf ihren Intellekt und ihre magischen Fähigkeiten verlassen. Wenn Kämpfer und Kleriker in einer Schlacht an die Front eilen, tendieren Magier dazu, im Hintergrund zu bleiben und auf die Feinde mit mystischen Attacken einzutrommeln. Magier benehmen sich einsiedlerisch und verbringen die meiste Zeit damit, neue Sprüche und alte magische Überlieferungen zu studieren.

Magier können keinerlei Rüstungen tragen. Dies liegt zum einen daran, daß sie keinerlei Training oder Begabung für den Kampf besitzen, Rüstungen sie einengen und beim Werfen von einigen Sprüchen stören. Desweiteren sind Magier bei der Auswahl ihrer Waffen durch das Fehlen ihrer Neigung zum Handkampf stark eingeschränkt. Magier werden sehr machtvoll wenn sie in ihren Ebenen aufsteigen.

- Hauptmerkmal: Intelligenz
- Erlaubte Rassen: Mensch, Elf, Halb-Elf
- Erlaubte Waffen: Dolch, Stab, Wurfpeil

Paladine sind elitäre Krieger, die für Wahrheit und Gerechtigkeit in den Kampf ziehen. Recht-schaffene und gute Taten sind ihr Salz und Brot. Sie führen ein Leben von solch weitgehender Enthaltensamkeit, daß sogar Kleriker respektvoll schweigen. Paladine werden keinem Team beitreten, in dem böse Charaktere Mitglied sind. Wie auch andere Kämpfertypen hoher Ebenen können auch Paladine mit Handwaffen, wie z. B. Schwertern, öfter zuschlagen als andere Charaktere.



Zusätzlich zu ihrer Erfahrung mit allen Arten von Waffen und Rüstungen, besitzen Paladine einige natürliche magische Fähigkeiten, die ihnen aufgrund ihrer Enthaltbarkeit verliehen wurden. Paladine besitzen eine besondere Resistenz gegenüber Giften und magischen Angriffen. Paladine sind gegen alle Krankheiten immun. Sie können einmal täglich heilen (zwei Schadenspunkte pro gestiegener Ebene). Sie sind stets von einer Aura des Schutzes gegen das Böse umgeben, die auf das gesamte Team wirkt. Alle bösen Angreifer sind leicht benachteiligt, wenn ein Paladin das Team begleitet.

Ab der dritten Ebene können Paladine Untote verscheuchen, wie ein Kleriker, der zwei Ebenen unter ihm steht. Ab der neunten Ebene erhalten Paladine die Fähigkeit, gewisse klerikale Sprüche zu werfen, obwohl sie zu keiner Zeit klerikale Schriftrollen benutzen können. Paladine beten für ihre Sprüche und werfen sie auf dieselbe Weise wie Kleriker. Paladine können die folgenden klerikalen Sprüche benutzen: Segnen, Leichte Wunden heilen, Magie entdecken, Schutz vor Bösem, Langsames Gift.

- Hauptmerkmal: Stärke, Charisma
- Erlaubte Rassen: nur Mensch
- Erlaubte Waffen: alle

Waldläufer sind ausgebildete Jäger, Spuren- und Fährtenleser. Ihnen wurde beigebracht, sich genauso auf ihren Verstand und ihre Fähigkeiten, als auf ihre Schwerter und Bogen zu verlassen. Wie Kämpfer können auch Waldläufer jede Art von Rüstung und Waffe einsetzen, wobei jedoch schwere Rüstungen ihre speziellen Fähigkeiten behindern. Wenn sie beschlagenes Leder oder leichte Rüstung tragen, können Waldläufer mit Waffen in beiden Händen ohne jeden Abzug kämpfen. Wie andere Kämpfertypen hoher Ebenen, vermögen auch Waldläufer mit Handwaffen öfter zuzuschlagen als andere Charaktere.

- Hauptmerkmal: Stärke, Gewandtheit, Weisheit
- Erlaubte Rassen: Mensch, Elf, Halb-Elf
- Erlaubte Waffen: alle

Diebe sind als Gruppe schwer zu klassifizieren. Einige sind Unzufriedene, die den Unvorsichtigen auflauern. Andere sind grundsätzlich gut, es fehlt ihnen jedoch an Charakterstärke. Vor langer Zeit schon lernten Abenteurer, daß ein Dieb im Team eine größere Überlebenschance darstellt - speziell wenn mit Fallen gespickte Schlösser im Spiel sind. Je höher Diebe in ihren Ebenen aufsteigen, desto sicherer werden sie im Schlösser knacken und Umgehen von angebrachten Fallen.

Da sie sich frei und leise bewegen müssen, gestalten ihre diebischen Fähigkeiten keine andere Rüstung als Leder. Diebe können besser als Magier oder Kleriker mit Waffen umgehen, jedoch nicht so gut wie Kämpfertypen.

- Hauptmerkmal: Gewandtheit
- Erlaubte Rassen: alle
- Erlaubte Waffen: alle

Gesinnung

Gesinnung beschreibt die Einstellung des Charakters und seine Weltansicht. Die Möglichkeiten umspannen einen Bogen vom starken Glauben an die Gesellschaft und Menschlichkeit (Rechtschaffen Gut) bis zur vollständigen Eigennützigkeit ohne Gedanken an andere (Chaotisch Böse). Die Gesinnung stellt sich in zwei Teilen dar: Die Weltanschauung des Charakters und seine persönliche Moral.

Weltanschauung

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

Neutral bedeutet, daß sich der Charakter zwischen der Wertschätzung der Gesellschaft und dem Wert des Einzelnen bewegt.

Chaotisch bedeutet, daß der Charakter das Individuum (sich selbst) als über der Gesellschaft und anderen stehend sieht.

Moral

Gut zeigt an, daß der Charakter versucht, in einer moralischen und rechtschaffenen Weise zu agieren.

Neutral bedeutet, daß sich der Charakter einer Art "Situationsmoral" beugt, wobei er jeweils die Umstände genau beleuchtet.

Böse sind Charaktere, die ohne Rücksicht auf andere oder in einer unverhohlenen üblen Weise leben.

Fähigkeitswerte

Die Basis jedes Fähigkeitswertes ist eine Zahl zwischen 3 und 18. Veränderungen aufgrund der Rasse werden automatisch vom Computer in den Basiswert eingerechnet, bevor dieser angezeigt wird. Der höchste Wert ist 18, ausgenommen die Stärke von Kämpfern, denen ein prozentualer Wert anhängen kann, der außergewöhnliches Können anzeigt. Höhere Werte bieten größere Vorteile.

Stärke mißt die körperliche Kraft, Muskeln und Stehvermögen. Charaktere des Kämpfertyps (Kämpfer, Waldläufer und Paladine) können eine außergewöhnliche Stärke bis über 18 besitzen. Dieses Maß wird auf einer prozentualen Basis angezeigt (01, 02, 03,...98, 99, 00), die der Grundstärke folgt, z. B: 18/23. Große Stärke ermöglicht es dem Charakter, besser zu kämpfen. Mit Handwaffen, wie Schwertern oder Streitkolben treffen sie öfter und erhalten Schadensboni. Halblinge, ja sogar Halbling-Kämpfer erreichen diese außergewöhnliche Stärke nicht.

Gewandheit bedeutet die Agilität, Auge-Hand-Koordination und die Geschwindigkeit der Reflexe. Charaktere mit hoher Gewandheit erhalten einen Bonus auf ihre Rüstungsklasse, die anzeigt, wie schwer sie zu treffen sind. Eine gute Gewandheit bringt auch einen Bonus beim Einsatz von Geschößwaffen, wie Bogen oder Schleudern. Gewandheit von 16 oder mehr Punkten bügelt einige Nachteile aus, die Kämpfer haben, wenn sie Waffen in beiden Händen benutzen.

Konstitution mißt die Fitness, Gesundheit und physische Härte. Eine hohe Konstitution erhöht die Anzahl der Schadenspunkte, die ein Charakter besitzt. Sie geben an wie schwer es ist, jemanden handlungsunfähig zu machen oder zu töten.

Intelligenz mißt das Gedächtnis, die Argumentations- und Lernfähigkeit. Intelligenz ist das Hauptmerkmal von Magiern, da ihr Können und das nackte Überleben davon abhängen, wie gut sie ihr magisches Wissen erlernen und einsetzen können.

Weisheit stellt eine Mischung aus Urteilsvermögen, Erleuchtung, Willenskraft und Intuition dar. Charaktere mit einer Weisheit von 7 oder weniger sind leichter von Zaubersprüchen zu beeinflussen, während eine Weisheit von 15 oder mehr eine relative Resistenz darstellt. Kleriker mit einer Weisheit von 13 oder mehr erhalten zusätzliche Zaubersprüche (siehe Kleriker-Weisheitsbonus-Tabelle, Seite 41).

Charisma ist die persönliche Anziehungs-, und Überzeugungskraft, sowie die Fähigkeit, das Kommando zu übernehmen. Charaktere mit einem hohen Charisma eignen sich sehr gut als Sprecher für das Team, wenn Sie es im Verlaufe eines Abenteuers mit Nichtspielercharakteren (NSC) zu tun bekommen.



Weitere Merkmale

Zusätzlich zur Rasse, Klasse und den Fähigkeitswerten besitzen Charaktere noch weitere Merkmale, die sich im Verlauf eines Spieles ändern können: Rüstungsklasse (RK), Schadenspunkte (SP), Erfahrungspunkte (ERF), Ebene und Gesinnung.

Rüstungsklasse (RK) mißt, wie schwer ein Ziel zu treffen und zu beschädigen ist. Je niedriger die Rüstungsklasse, desto schwieriger ist das Ziel zu treffen. Eine gute RK kann mehreres bedeuten. Ein Charakter könnte schwer zu treffen sein, da er eine magische Rüstung trägt, während ein Monster die gleiche RK besitzt, wenn es klein und flink ist. Die Rüstungsklasse kann sich nur ändern, wenn Charaktere neue Rüstungen oder Schilde finden und einsetzen. Eine hohe Gewandheit verbessert die RK eines Charakters.

Schadenspunkte (SP) zeigen an, wie schwer es ist, einen Charakter oder Gegner auszuschalten oder zu töten. Je höher der Wert, desto besser. Jedesmal wenn ein Angriff an der Rüstung und Verteidigung vorbeikommt, verursacht er einen bestimmten Schaden, der von den Schadenspunkten des Getroffenen abgezogen wird. Widerfährt dem Getroffenen ein zu großer Schaden, wird er ohnmächtig oder sterben.

Erfahrungspunkte (ERF) halten nach, wieviel ein Charakter schon erreicht hat. ERF werden durch das Töten von Monstern, das Entdecken von Schätzen oder das Lösen bestimmter Teile des Abenteuers verdient. Besitzt ein Charakter Hauptmerkmale von 16 oder mehr erhöht sich der gewonnene Erfahrungswert um 10%. Charaktere steigen in ihren Ebenen auf, wenn sie genügend Erfahrungspunkte gesammelt haben. Alle Charaktere beginnen mit denselben ERF, wobei diese gleichmäßig auf alle Mitsreiter verteilt werden, selbst wenn sich Multiklassen-Charaktere im Team befinden.

Ebene zeigt an, wie weit ein Charakter in seiner Klasse schon aufgestiegen ist. Sobald ein Charakter genügend ERF gesammelt hat, steigt er eine Ebene auf und erhält dadurch zusätzliche Schadenspunkte, bessere Kampffähigkeiten und eine größere Widerstandskraft gegenüber Giften und magischen Angriffen. Magier, Kleriker und Paladine hoher Ebenen können sich eine größere Anzahl Zaubersprüche merken und Sprüche höherer Ebenen meistern. Der Aufstieg in eine höhere Ebene erfolgt automatisch, sobald ein Charakter genügend ERF angehäuft hat. Die Tabelle über den Ebenenaufstieg für alle Klassen beginnt auf Seite 41.

ZAUBERSPRUCH - BESCHREIBUNGEN

Die folgende Beschreibung der Zaubersprüche enthält Daten über Entfernung und Dauer. Diese werden wie folgt definiert:

Entfernung:

- 0 = Ziel muß sich im selben Quadrat wie der Werfer befinden (kann nur Teammitglieder beeinflussen).
- Nah = Ziel muß sich in einem angrenzenden Quadrat befinden.
- Mittel = Ziel kann zwei Quadrate entfernt sein.
- Weit = Jedes sichtbare Ziel kann erreicht werden.

Dauer:

- Sofort = Blitz oder sofortiger Effekt.
- Kurz = Effekt ist sehr kurz, evtl. so lang wie ein einzelner Kampfschlag.
- Mittel = Effekt dauert einige Zeit an, und erlaubt dem Team sich zu bewegen und umzusehen.
- Lang = Effekt hält für eine ganze Zeit an.
- Permanent = Effekt hält über das ganze Spiel an.

Zauber ersten Grades, Magier

Brennende Hände

- Entfernung: nah
- Dauer: sofort
- Ziel: ein Ziel

Löst ein Magier diesen Zauber aus, schießt ein Strahl reinen Feuers aus seinen Fingerspitzen. Je höher die Ebene des Magiers ist, desto kraftvoller und verheerender ist der Effekt der 'Brennenden Hände'. Dieser Zauber verursacht ein bis drei Punkte Schaden plus zwei Punkte pro Ebene des Magiers.

Z. B. würde ein Magier der zehnten Ebene 21-23 Schadenspunkte anrichten.

Magie entdecken

- Entfernung: 0
- Dauer: kurz
- Ziel: getragene Gegenstände

Durch diesen Zauber kann ein Magier bestimmen, ob irgendeines der vom Team mitgenommenen Gegenstände magisch beeinflusst wurde. Für eine kurze Zeit werden alle magischen Gegenstände des Teams kenntlich gemacht.

Magisches Geschöß

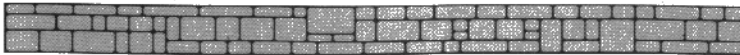
- Entfernung: weit
- Dauer: sofort
- Ziel: ein Ziel

Der Magier erschafft einen Blitz aus magischer Energie, der ein Ziel unfehlbar trifft. Stehen zwei Monster vor dem Team, trifft das Geschöß das Monster, das auf der gleichen Seite wie der Magier steht. 'Magische Geschosse' richten größeren Schaden an, wenn der Magier in seiner Ebene aufsteigt. Grundsätzlich verursacht ein 'Magisches Geschöß' 2-5 Punkte Schaden, sowie weitere 2-5 Punkte für jede zweite Ebene, die der Magier aufsteigt. So kann ein Magier der ersten oder zweiten Ebene 2-5 Schadenspunkte ausrichten, ein Magier der dritten oder vierten Ebene jedoch 4-10, u.s.w.

Panzer

- Entfernung: 0
- Dauer: speziell
- Ziel: ein Charakter

Mit diesem Zauber umgibt der Magier einen Charakter mit einem magischen Feld, das wie ein Kettenpanzer (RK 6) schützt. Dieser Zauber hat keinen Effekt auf Charaktere, die bereits eine Rüstungsklasse von 6 oder besser besitzen, und er besitzt keinen kumulativen Effekt mit dem Schildzauber. Er hält an, bis der Charakter 8 Schadenspunkte plus je einen



Punkt pro Ebene des Magiers einstecken musste, oder ein Magie-Bannen-Zauber geworfen wurde.

Schild

- Entfernung: 0
- Dauer: kurz bis mittel
- Ziel: Magier

Dieser Spruch baut eine unsichtbare Barriere vor dem Magier auf, die Angriffe mit magischen Geschossen vollkommen abblockt. Er bietet weiterhin eine RK 2 gegen Wurfaffen (Wurfpfeile, Speere), sowie eine RK 3 gegen geschleuderte Geschosse (Pfeile, geschleuderte Steine). Dieser Spruch bietet keinen kumulativen Effekt mit dem Panzerzauber. Die Wirkungsdauer erhöht sich mit der Ebene des Magiers.

Schockgriff

- Entfernung: nah
- Dauer: variabel, bzw. bis Magier ein Monster berührt
- Ziel: ein Ziel

Dieser Zauber lädt die Hand des Magiers mit einem starken elektrischen Feld auf. Dieses bleibt bestehen, bis es auf natürliche Weise nachlässt, oder der Magier ein nahestehendes Monster berührt. Wurde dieser Zauber ausgeführt, erscheint das Abbild einer Hand in der Haupthand des Magiers - benutzen Sie sie wie eine normale Waffe. "Schockgriff" verursacht 1 - 8 Schadenspunkte plus einen Punkt pro Ebene des Magiers. So erreicht z. B. ein Magier der zehnten Ebene 11-18 Schadenspunkte. Die Zeit, in der der Zauber andauert (mittel bis lang) hängt von der Ebene des Magiers ab.

Zauber zweiten Grades, Magier

Melfs Säurepfeil

- Entfernung: lang
- Dauer: speziell
- Ziel: ein Ziel

Dieser Zauber erschafft einen magischen Pfeil, der sich selbst auf ein Ziel abfeuert, als würde

er von einem Kämpfer derselben Ebene, wie die des Magiers, geschossen. Der Pfeil wird nicht durch Entfernung beeinflusst und erreicht 2 - 8 Punkte Schaden pro Angriff. Für jede dritte Ebene, die der Magier aufgestiegen ist, erlaubt der Zauber einen zusätzlichen Angriff. So greift z. B. ein Magier der dritten bis fünften Ebene zweimal an, ein Magier der sechsten bis achten Ebene schon dreimal.

Stinkende Wolke

- Entfernung: mittel
- Dauer: mittel
- Ziel: Zielquadrat

Dieser Spruch erschafft eine Reizgaswolke. Jeder der diese Wolke betritt, kann von einem Brechreiz befallen werden. Die Dauer des Spruches steigt mit der Ebene des Magiers.

Unsichtbarkeit:

- Entfernung: 0
- Dauer: speziell
- Ziel: ein Ziel

Dieser Zauber lässt das Ziel des Spruches vor aller Augen verschwinden, bis der jeweilige Charakter ein Monster angreift oder getroffen wird. Bestimmte mächtige Monster können unsichtbare Charaktere spüren, bzw. regelrecht sehen.

Zauber dritten Grades, Magier

Blitzstrahl

- Entfernung: weit
- Dauer: sofort
- Ziel: zwei Quadrate

Dieser Spruch lässt den Magier einen mächtigen Strahl aus elektrischer Energie erschaffen. Dieser fliegt auf sein erstes Ziel, dann weiter in das nächste Quadrat. Der Blitz bringt pro Ebene des Zauberers, bis höchstens zur zehnten, 1 - 6 Punkte Schaden. Das heißt, ein Charakter der zehnten Ebene verursacht 10 - 60 Schadenspunkte.

Feuerball

- Entfernung: weit
- Dauer: sofort
- Ziel: Zielquadrat

Ein "Feuerball" ist eine explosive Flammenkugel, die alles im Zielquadrat beschädigt. Die Explosion bringt bis zu einem Maximum der zehnten Ebene 1 - 6 Punkte pro Ebene des Magiers. So kann ein Magier der zehnten Ebene zwischen 10 - 60 Punkte Schaden machen.

Flammenpfeil

- Entfernung: weit
- Dauer: speziell
- Ziel: ein Ziel

Ein Magier, der diesen Zauber spricht, erschafft einen flammenden Energiepfeil, der 3 - 30 Schadenspunkte anrichten kann. Ein Magier, der die zehnte Ebene erreicht hat, verdoppelt den Schaden auf 6 - 60 Punkte.

Hast

- Entfernung: 0
 - Dauer: mittel
 - Ziel: ein Ziel pro Ebene des Magiers
- Dieser Zauber läßt alle Ziele sich mit doppelter Geschwindigkeit bewegen und kämpfen. Die Dauer des Zaubers steigt mit der Ebene des Magiers.

Magie bannen

- Entfernung: weit
 - Dauer: sofort
 - Ziel: ganzes Team
- Dieser Spruch hebt sämtliche Zauber auf, die das Team beeinflussen. Bannen hebt keine Heilungssprüche auf, jedoch Zauber wie, Personen halten, Todeswolke, und ähnliche.

Personen festhalten

- Entfernung: weit
 - Dauer: mittel
 - Ziel: ein bis vier Ziele
- Dieser Zauber beeinflußt Menschen, Mischformen und humanoide Kreaturen. Getroffene Opfer werden bewegungslos und können nicht

mehr sprechen. Die Dauer des Zaubers erhöht sich mit der Ebene des Magiers.

Unsichtbarkeit, Radius 3m

- Entfernung: 0
- Dauer: speziell
- Ziel: ganzes Team

Dieser Spruch ist dem Unsichtbarkeitsspruch des zweiten Grades ähnlich, mit der Ausnahme, daß das gesamte Team beeinflusst wird. Wird ein Charakter getroffen, während er unter dem Einfluß dieses Spruches steht, wird dieses Mitglied sichtbar. Greift ein Charakter der Gruppe an, wird der Spruch für das gesamte Team aufgehoben.

Vampirgriff

- Entfernung: nah
- Dauer: ein Angriff
- Ziel: Magier

Wenn der Magier einen Gegner erfolgreich angreift, erzeugt dieser Zauber 1 - 6 Punkte für jede zweite Ebene des Magiers. Z. B. erreicht ein Magier der zehnten Ebene 5 - 30 Schadenspunkte. Diese Punkte werden vorübergehend auf den Magier übertragen. Wenn der Magier nun Schaden einstecken muß, wird dieser zuerst von besagten Punkten abgezogen. Wird der Zauber gesprochen, erscheint die Darstellung einer Hand in der Haupthand des Magiers - benutzen Sie sie wie jede andere Waffe. Der Zauber hat keinen Effekt bei Untoten.

Zauber vierten Grades, Magier

Eissturm

- Entfernung: mittel bis weit
- Dauer: sofort
- Ziel: ein kreuzförmiges Gebiet von 3x3 Quadraten.

Der magische Sturm, den dieser Zauber erschafft, ist ein tosender Wirbel aus Hagelkörnern. Der Zauber schlägt auf sein Ziel mit 3 - 30 Punkten ein. Die Entfernung hängt von der Ebene des Magiers ab.



Furcht

- Entfernung: 0
- Dauer: mittel
- Ziel: zwei Quadrate

Mit diesem Zauber projiziert der Magier einen unsichtbaren Kegel des Terrors. Jede Kreatur, die von diesem Zauber beeinflusst wird, flieht vor Grauen aus ihrer Gruppe. Die Dauer, in der eine solche Kreatur verängstigt bleibt hängt von der Ebene des Magiers ab.

Steinhaut

- Entfernung: 0
- Dauer: speziell
- Ziel: ein Charakter

Dieser Spruch bietet dem empfangenden Charakter Immunität vor nahezu allen nicht-magischen Angriffen, wie Schnitten, Schlägen, Projektilen. Die Wirkung hält für ein bis vier Attacken plus eine für jede zweite Ebene des Magiers an. So hält Steinhaut von einem Magier der neunten Ebene zwischen fünf und neun Attacken.

Zauber fünften Grades, Magier

Kältekegel

- Entfernung: 0
- Dauer: sofort
- Ziel: drei Quadrate

Mit diesem Zauber projiziert der Magier einen Kegel von Eiseskälte, der Opfer für 2 - 5 Schadenspunkte pro Ebene des Magiers betäubt. Z. B. könnte ein Magier der zehnten Ebene 20 - 50 Schadenspunkte erreichen.

Monster festhalten

- Entfernung: weit
- Dauer: mittel
- Ziel: ein Quadrat

Dieser Spruch ist ähnlich dem Personen-Festhalten-Zauber, beeinflusst jedoch einen größeren Kreis von Kreaturen, mit der Ausnahme von Untoten. Die Wirkungsdauer des Spruches nimmt mit dem Ebenenaufstieg des Magiers zu.

Todeswolke

- Entfernung: nah
- Dauer: mittel
- Ziel: Zielquadrat

Dieser Zauber erschafft eine wogende Wolke eines unheimlichen gelb-grünen Gases, das niedere Monster, wie z.B. Egel, sofort tötet, während z. B. Höllenhunde eine Chance haben, dem Tod zu entkommen. Die Dauer des Zaubers nimmt mit den Ebenen des Magiers zu.

Zauber ersten Grades, Kleriker

Leichte Wunden heilen

- Entfernung: 0
- Dauer: permanent
- Ziel: ein Charakter

Hiermit kann ein Kleriker 1-8 Schadenspunkte eines Charakters heilen. Dieser Zauber kann auch von Paladinen gesprochen werden.

Leichte Wunden verursachen

- Entfernung: nah
- Dauer: permanent
- Ziel: ein Ziel

Dieser Spruch läßt den Kleriker 1-8 Schadenspunkte verursachen.

Magie entdecken

- Entfernung: 0
- Dauer: sofort
- Ziel: getragene Gegenstände

Damit kann ein Kleriker feststellen, ob irgendwelche Gegenstände, die das Team mit sich führt, magisch beeinflusst sind. Alle magischen Teile der Gruppe werden für eine kurze Zeit sichtbar gemacht. "Magie entdecken" kann von Paladinen gesprochen werden.

Schutz vor Bösem

- Entfernung: 0
- Dauer: mittel
- Ziel: ein Charakter

Dieser Zauber hüllt den Empfangenden in eine magische Hülle, die Angriffe von böse gesinnten Kreaturen abhält. Die Dauer des

Zaubers steigt mit der Ebene des Ausführenden. Kann von Paladinen gesprochen werden.

Segen

- Entfernung: 0
- Dauer: mittel
- Ziel: ganzes Team

Dieser Spruch erhöht die Moral des gesamten Teams. Alle Charaktere erhalten einen Bonus auf ihre Angriffe. Segenssprüche sind nicht kumulativ. Auch Paladine können segnen.

Zauber zweiten Grades, Kleriker

Flammenklinge

- Entfernung: nah
- Dauer: mittel
- Ziel: ein Ziel

Dieser Zauber läßt eine krummsäbel-ähnliche Flamme aus der Hand des Sprechers wachsen, mit der man wie mit einem normalen Schwert angegriffen werden kann. Sie verursacht 7 - 8 Punkte Schaden. Benutzen Sie sie wie jede andere Waffe. Kreaturen, die von Feuer geschützt werden, erfahren ein leicht geringeren Schaden. Die Dauer des Zaubers hängt von der Ebene des Sprechers ab.

Gift verlangsamen

- Entfernung: 0
- Dauer: lang
- Ziel: ein Charakter

Dieser Spruch verlangsamt die Wirkung sämtlicher Gifte für eine begrenzte Zeit. Sobald der Spruch nachläßt, leidet das Opfer wieder unter der vollen Wirkung des Giftes, es sei denn ein Gift-Neutralisieren-Zauber wird gesprochen. Kann von Paladinen ausgeführt werden.

Personen festhalten

- Entfernung: weit
- Dauer: kurz bis mittel
- Ziel: ein Quadrat

Dieser Zauber beeinflußt Menschen, Mischformen und humanoide Kreaturen. Diese können sich nicht mehr bewegen und sprechen.

Die Wirkungsdauer erhöht sich mit den Ebenen des Sprechers.

Stärkung

- Entfernung: 0
- Dauer: kurz bis mittel
- Ziel: ein Charakter

Dieser Spruch funktioniert wie ein Segen, doch erhöht er die Schadenspunkte des Empfangenden um 1 - 8 Punkte. Diese zeitweisen Punkte werden erst abgezogen, wenn der Charakter im Kampf verletzt wird. Die Dauer erhöht sich mit den Ebenen des Sprechers.

Zauber dritten Grades, Kleriker

Gebet

- Entfernung: 0
- Dauer: kurz bis mittel
- Ziel: gesamtes Team

Dieser Zauber ist eine stärkere Version des 'Ersten-Grades-Segen'. Er erhöht die Kampffähigkeit des Teams, während die des Feindes vermindert wird. Der Zauber besitzt keine kumulative Wirkung. Die Dauer hängt von der Ebene des Sprechers ab.

Lähmung aufheben

- Entfernung: 0
- Dauer: permanent
- Ziel: ein bis vier Charaktere

Dieser Spruch hebt die Wirkung von Lähmungs- oder ähnlicher Magie wie 'Halten' oder 'Verlangsamen' auf.

Magie bannen

- Entfernung: weit
- Dauer: sofort
- Ziel: gesamtes Team

Dieser Spruch hebt sämtliche Zauber auf, die das Team beeinflussen. 'Magie-Bannen' negiert keinen Heilungsspruch, bannt jedoch 'Personen-Festhalten', 'Todeswolke', 'Segen' und ähnliche Zauber.



Nahrung und Wasser erschaffen

- Entfernung: 0
- Dauer: permanent
- Ziel: speziell

Mit diesem Spruch kann der Kleriker Nahrung für das gesamte Team herbeizaubern. Sobald die Essenszeile der Charaktere leer ist, und sie nichts zu sich nehmen, erleiden sie alle 24 Stunden einen Schaden von einem Punkt. Hungernde Magier und Kleriker können keine Magie auffrischen.

Schutzgewand

- Entfernung: 0
- Dauer: mittel
- Ziel: Sprecher

Dieser Spruch läßt die Robe des Klerikers zu einem Schutz wie eine Kettenrüstung (RK 5) werden. Das Schutzgewand steigert sich um +1 für jede dritte Ebene, die der Kleriker über der fünften Ebene erreicht. Z. B. hätte der Kleriker einen Schutz von RK 3, sobald er die zehnte Ebene erreicht. Dieser Spruch ist nicht kumulativ mit anderen Zaubern oder Rüstungen. Die Wirkungsdauer des Spruches erhöht sich mit den Ebenen des Klerikers.

Zauber vierten Grades, Kleriker

Gift neutralisieren

- Entfernung: 0
- Dauer: permanent
- Ziel: ein Charakter

Dieser Zauber hebt die Wirkung jeglicher Gifte auf und begegnet deren Auswirkungen eines jeden Charakters. An Gift verstorbene Charaktere werden hierdurch nicht wieder ins Leben gerufen.

Schutz vor Blitzen

- Entfernung: 0
- Dauer: speziell
- Ziel: ein Charakter

Dieser Zauber bietet Schutz vor allen Arten von elektrischen Angriffen. Spricht der Kleriker

diesen Zauber für sich selbst, erhält er vollständigen Schutz vor elektrischen Angriffen, bis der Zauber nachläßt, oder einen elektrischen Schaden von zehnmal seiner Ebene einstecken mußte. Wird der Zauber auf einen anderen Charakter ausgeführt, erhält dieser einen erhöhten Bonus gegen elektrische Angriffe und der dadurch entstehende Schaden wird auf die Hälfte reduziert. Der Zauber hält mittel bis lang, je nach Ebene des Klerikers.

Schutz vor Bösem, Radius 3m

- Entfernung: 0
- Dauer: mittel bis lang
- Ziel: gesamtes Team

Dieser Spruch ist identisch mit dem 'Ersten-Grades-Zauber'; er beeinflusst jedoch das gesamte Team. Die Wirkungsdauer erhöht sich mit der Ebene des Sprechers.

Schwere Wunden heilen

- Entfernung: 0
- Dauer: permanent
- Ziel: ein Charakter

Dieser Zauber ist identisch mit dem 'Zauber-Ersten-Grades-Leichte-Wunden-Heilen'. Er heilt 3 - 17 Schadenspunkte.

Schwere Wunden verursachen

- Entfernung: nah
- Dauer: permanent
- Ziel: ein Ziel

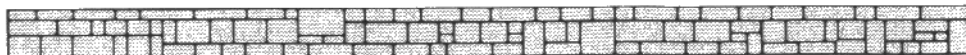
Dieser Zauber ist identisch mit dem 'Zauber-Ersten-Grades-Leichte-Wunden-Verursachen'. Er bringt 3 - 17 Punkte Schaden.

Zauber fünften Grades, Kleriker

Flammenschlag

- Entfernung: weit
- Dauer: sofort
- Ziel: Zielquadrat

Mit diesem Zauber läßt der Kleriker eine Flammensäule aus dem Himmel stürzen. Voll getroffene Kreaturen erleiden 6 - 48 Schadenspunkte.

***Kritische Wunden heilen***

- Entfernung: 0
- Dauer: permanent
- Ziel: ein Charakter

Dieser Spruch ist identisch mit dem "Zauber-Ersten-Grades-Leichte-Wunden-Heilen". Es können zwischen 6 - 27 Punkte geheilt werden.

Kritische Wunden verursachen

- Entfernung: 0
- Dauer: permanent
- Ziel: ein Ziel

Dieser Spruch ist identisch mit dem "Zauber-Ersten-Grades-Leichte-Wunden-Verursachen", nur daß zwischen 6 - 27 Punkte Schaden erlitten werden.

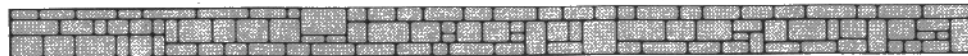
Tote erwecken

- Entfernung: 0
- Dauer: permanent
- Ziel: ein Charakter

Dieser Zauber erlaubt dem Kleriker den Versuch, jeden Nicht-Elfen-Charakter ins Leben zurückzuholen. Die Aussichten dafür basieren auf der Konstitution des Verstorbenen und dem Zufall. Jeder wiedererweckte Charakter büßt auf Dauer einen Punkt seiner Konstitution ein.

DIE GESCHICHTE VON WATERDEEP





Die Frühen Jahre

Vor tausend Jahren war die Stadt Waterdeep nichts mehr als ein Zwischenstop für Handelsschiffe, die in den nördlichen Ländern ihre Geschäfte betrieben. Die verstreuten menschlichen Stämme kamen an die Küste und tauschten ihre Pelze gegen Waffen aus Metall und Werkzeuge oder auch gegen Krimskrans ein. Ging das Geschäft schlecht, ankerten die Händlerschiffe in den tiefen Buchten und füllten ihre Frachträume mit geschlagenem Holz, um ihre Verluste niedrig zu halten. Einige Stämme aus der näheren Umgebung ließen sich schließlich nieder, um das abgeholzte Land zu bewirtschaften.

Doch schnell wurde der neue Reichtum Anlaß zu Überfällen. Kriegerische Stämme plünderten die Farmen. Einige Kriegsherren fochten Schlachten darüber aus, wer über diese begehrte Handelsbasis und die fruchtbaren Felder herrschen sollte. Schliesslich übernahm ein Hauptmann namens Nimoar die Farmen, klapprigen Docks und Gebäude der Handelsenklave. Nimoar befahl den Bau einer hölzernen Umpfählung und die Errichtung eines Erdwalles. Schon im nächsten Frühling konnte die so befestigte Gemeinschaft mehrere Piratenüberfälle und andere Angriffe erfolgreich abwehren und begann langsam aufzublühen.

Die Troll-Kriege und das Anwachsen von Waterdeep

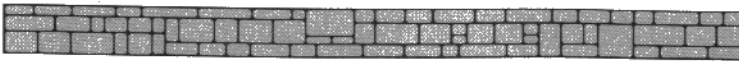
Unter Nimoars Herrschaft wuchs Waterdeep von einer Handelsenklave zu einer kleinen befestigten Stadt heran. Während sich die Stadt ausdehnte, expandierten weiter im Norden auch die Ork-Stämme ihr Territorium. Die Bergfestungen der Orks platzten bald aus allen Nähten, und so strömten sie in das darunterliegende Land. Zwerge und Elfen mußten die schlimmen ersten Wogen des Ansturms ertragen, während nur vereinzelte Ork-Überfälle der neuen Stadt Waterdeep Sorgen machen. Die wirkliche

Gefahr kam von den Stämmen, die die Orks nach Süden vertrieben hatten. Am schlimmsten waren die 'Die-Ewig-Sein-Werden', wie die Trolle damals noch genannt wurden. Nimoar starb an Altersschwäche als der Krieg begann. Die jungen Kriegsherren, die ihrem alten Führer folgten, führten die Männer von Waterdeep in einer kühnen Verteidigung an. Die Stadt schwoll mit Flüchtlingen an, die hinter den hohen Wällen Schutz suchten. Die Kämpfe hielten sich für ein ganzes Jahrzehnt in einer Art Pattsituation, bis schließlich ein junger Magier namens Ahghairon aus dem Norden die Waage kippen konnte. Die 'Die-Ewig-Sein-Werden' wurden zerstört oder vertrieben.

Aus Furcht vor weiteren Angriffen errichteten die Männer der Stadt eine Festung auf den Ausläufern des Mount Waterdeep. Von dieser Festung aus wurde alles an die Stadt grenzende Land kommandiert. Jedem trollischen Angreifer wurde mit einem Hagel aus brennenden Pfeilen begegnet. Viele, die während der Troll-Kriege Schutz in der Stadt gesucht hatten, blieben und halfen, die Wälle mehrmals auszudehnen, um auch den neuhinzu-gekommenen Farmen Schutz bieten zu können.

Die ersten Herren von Waterdeep

Nach den überstandenen Troll-Kriegen wurde die freie Stadt Waterdeep von Kriegsherren regiert. Ahghairon, der junge Magier, eignete sich weiteres Wissen und Macht an, bis er schließlich ein Großmagier wurde. Auf einer seiner vielen Studienreisen entdeckte er einen Vorrat von Langlebigkeits-Tränken. Der Zauberer, der nun nicht mehr alterte stellte seine Weisheit und Erfahrung in die Dienste der Stadt und wurde schnell ein fester Bestandteil der Politik von Waterdeep. In seinem 112. Lebensjahr überwarf sich Ahghairon mit Raurlor, dem Kriegsherrn von Waterdeep. Raurlor hatte den Plan, mit dem Reichtum und der Streitkraft der Stadt einen Eroberungsfeldzug zu starten. Bei einer großen öffentlichen



Versammlung widersetzte sich Ahghairon dem Kriegsherren. Als Raurlor befahl, den Magier zu fesseln und einzukerkern, stieg Ahghairon außer Reichweite des wütenden Kriegsherren und der Wachen in die Luft auf. Raurlor zog sein Langschwert und versuchte den Magier anzugreifen. Ahghairon beantwortete diesen Affront, indem er Raurlors Schwert in eine giftige Viper verwandelte. Der Kriegsherr wurde daraufhin von ihr gebissen und starb in schwerer Agonie.

Ahghairon versammelte die Hauptmänner von Waterdeep und aller großen Familien. Solange es dauerte, Boten auszuschicken, die sie zum Palast bringen sollten, loderten hohe Flammen um den leeren Thron des Kriegsherren. Als der letzte der Versammlungsteilnehmer angekommen war, ließ Ahghairon die Flammen mit einer Handbewegung verschwinden. Der Thron war unversehrt. Der Zauberer setzte sich auf den Thron und erklärte sich selbst für den ersten Herrn von Waterdeep. Er hielt eine Ansprache, in der er erklärte, daß hinfort nur Weisheit, nicht kriegerische Stärke in der Stadt regieren würde. Ahghairon berief die weiteren ersten Herren. Jeder von ihnen, auch Ahghairon, besaß eine gleichwertige Stimme. In der Öffentlichkeit traten die Herren nur unter großen Kapuzen auf, denn ihre Identitäten sollten geheim bleiben. Die Aufgabe dieser Herren war es, über kleinlicher Politik und Einflußnahme zu stehen und ihr gemeinsames Wort war oberstes Gesetz.

Der Gildemeisterkrieg

Ahghairon und die anderen Herren regierten gut und weise über 200 Jahre lang. Die Herren befahlen, daß Straßen gebaut wurden. Gilden wurden eingerichtet, um die aufblühenden Handwerke, für die die Stadt berühmt wurde, zu regeln. Die Stadt wuchs um ein fünffaches, wodurch die Befestigungen zweimal in dieser Zeit erweitert werden mußten. Nach vielen Jahren der friedlichen Regierung schwand

Ahghairons Lebenskraft. Die Magie, die ihn jung gehalten hatte, konnte seine Jahre nicht mehr im Zaume halten und so starb der von seinem Volk hoch verehrte Magier. Die ganze Stadt trauerte um ihn und so wurde er unter den höchsten Ehren, die die Stadt bisher gesehen hatte, beigesetzt. Einige seiner Schüler stellten magische Wächter auf und banden Schutzzauber um seine Ruhestätte - die bis zum den heutigen Tag nicht gebrochen wurden.

Während Ahghairons letzter Tage erforschten einige mächtige Gildemeister die Identität beinahe aller Herren von Waterdeep. Nachdem der alte Magier beigesetzt war, wurden die Herren überfallen und unter den Gildemeistern setzte ein Konkurrenzkampf um die Herrschaft ein. Diese Gildemeister regierten sechs kurze, blutige Jahre. Alle, bis auf zwei wurden letztendlich erschlagen. Allein Lhorar Gildeggh, Meister der Schiffsbauer, und Ehlemm Zoar von den Edelsteinschleifern konnten weiterregieren. Diese beiden skrupellosen Manipulatoren waren sich selbst Gegner gleicher Stärke und Intelligenz. Die Stadt litt unter ihren unaufhörlichen Manipulationen und Konflikten. Offener Krieg zwischen geteilten Kräften war nichts Ungewöhnliches. Auf Dauer wurden jedoch beide des Blutvergiessens müde und formten ein Bündnis. Ein zweiter Thron wurde in Schloß Waterdeep aufgestellt. Nun stritten sich hier die beiden Herren Magister, wie sie genannt wurden, und erließen Verfügungen.

Die Rückkehr der Herren

Eines Tages erschienen zwei Menschen zum Hof der beiden Magister. Sie trugen schwarze Roben und Kapuzen wie die alten Herren von Waterdeep. Niemand wußte, woher dieses maskierte Paar gekommen war. Waren sie rechtmäßig, warum waren sie dann solange still gewesen? Als die beiden vor die Magister traten, forderten sie die Gildemeister auf, die Stadt umgehend zu verlassen. Die Magister widersetzten sich und lachten über die

Dreistheit der beiden. Der kleinere des verhüllten Paares gestikulierte energisch, woraufhin die zwei Magister auf ihrem Thron sitzend in einem gewaltigen Schwall aus Feuer und Blitzen verschwanden.

Die beiden Gestalten waren in der Tat Herren von Waterdeep. Die kleinere war Lady Shilam, ehemals Gehilfin von Ahghairon selbst und seine unerklärte Nachfolgerin als oberster Herr von Waterdeep. Ihr Gefährte war ein Tischler namens Baeron. Die beiden waren die jüngsten der alten Herren, deren Identitäten die gierigen Gildemeister nicht hatten enthüllen können.

Baeron rief die Führer der Stadt und die Köpfe der edlen Häuser auf, sich friedlich zu versammeln, oder die Stadt für immer zu verlassen. Baeron sprach wie Ahghairon es vor vielen Jahren noch getan hatte, und erklärte den Edlen und den versammelten Bürgern der Stadt, daß ein Brudermord, wie der der Gildemeister, niemals wieder geschehen dürfe. Wenn die Stadt wieder sicher sein solle, müßte jeder seinen Plan so unterstützen wie früher Ahghairon von ihnen unterstützt wurde. Die beiden Herren würden in Bälde wie früher weitere Herren berufen, teilte er der Versammlung mit. Um seinen Glauben vor allen zu befestigen zog er seine Kapuze zurück und erklärte: "Ich bin Baeron. Ich werde ein Herr sein wie zuvor Ahghairon es war. Ich werde wieder sicher in meiner Stadt sein." Und so begann die derzeitige Regierung der Herren von Waterdeep.

Die neue Herrschaft der Herren von Waterdeep

Frieden kehrte zurück in die Stadt, nachdem die neuen Herren berufen wurden. Um die Identitäten der neuen Mitglieder besser schützen zu können, wählte Baeron einige charakterstarke Bürger und berief sie als Magister, oder 'Schwarze Roben', wie sie nach ihrer Amtskleidung genannt wurden. Im Machtgefüge

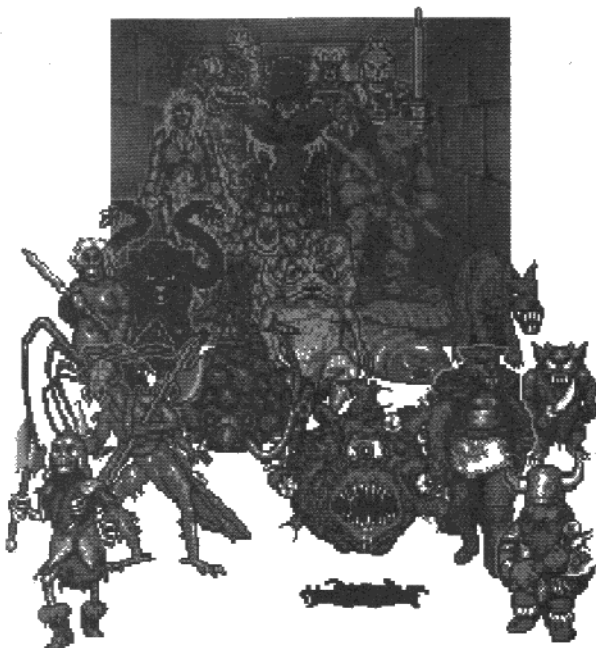
standen diese Magister unter den Herren, konnten jedoch in Alltagsaffären Recht sprechen und anwenden. Die Herren selbst konnten sich nun unter absoluter Geheimhaltung treffen und mußten sich selten in die öffentlichen Angelegenheiten der Magister einmischen. Langsam akzeptierten die Bürger von Waterdeep diese neue Herrschaft als langwährend und gerecht. Waterdeep konnte zu unangefochtener Macht und Respektierung heranwachsen und dem Namen "Krone des Nordens" voll gerecht werden.

Die heutigen Herren

Nach der Tradition Ahghairons und Baerons blieb stets ein Herr unmaskiert, um als Aushängeschild und öffentliches Sprachrohr der Herren zu dienen. Der derzeitige Oberherr ist Piergeiron, auch bekannt als "Paladinson", durch seinen Vater, den berühmten Paladin "Athar, den glänzenden Ritter". Paladinson ist desweiteren Kommandant der Stadtwache und Aufseher der Wachen. Er spricht langsam und vorsichtig, wobei er seinen gewitzten Verstand hinter seinem wortkargen Auftreten versteckt. Wie schon stets machen Gerüchte über die Identitäten der anderen Herren die Runde. Manche sagen, Paladinsons Freund und Vertrauter, der Zauberer Khelben Arunson sei sicherlich einer der Herren. Doch natürlich ist die Anzahl der Namen, die herumgereicht werden stets viel größer als die wirkliche Zahl der Herren.



MONSTER LEXIKON



BETRACHTER:

Auch bekannt als Augen-Tyrann oder Kugel-der-vielen-Augen wird dieses grauenhafte Geschöpf meist im Untergrund gefunden. Betrachter haben einen kugelförmigen Körper und

bewegen sich durch angeborene Anti-Schwerkraft. Auf der Oberseite des runden Körpers befinden sich zehn Auswüchse, an deren Enden sich Augen befinden. Ein weiteres Auge befindet sich auf der vorderen Hälfte, darunter ein riesiges Maul, ausgestattet mit mehreren Reihen messerscharfer Zähne. Jeder der Augenstiele besitzt eine eigene magische

Fähigkeit - der Betrachter kann mit jedem verschiedene Zauber verursachen. Glücklicherweise können sich nicht alle Augen zugleich auf ein Ziel richten. Betrachter sind bedeckt von einem harten Chitinpanzer, der sie im Kampf relativ schwer treffbar macht.



VERSETZERBIEST:

Das Versetzerbiest ähnelt einem blau-schwarzen Puma, dem aus jeder Schulter zwei kraftvolle Tentakel entwachsen. Am Ende der Tentakel befinden sich scharfe hornartige Verdickungen, die selbst durch Stahlrüstungen schlagen können. Die Biester werden ca. 8 bis 12 Fuß lang und

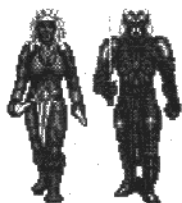
können bis zu 500 Pfund wiegen. Der Name dieser Kreatur beschreibt am besten sein gefährlichstes Merkmal - die Fähigkeit, sein Abbild bis zu 1 Meter von seinem eigentlichen Standpunkt zu 'verschieben'. Dies macht das Versetzerbiest zu einem schwierigen Ziel im Kampf.



DRIDER:

Dieses seltsame Wesen besitzt den Kopf und den Torso eines Dunkelelfen (s. u.) und die untere Körperhälfte einer Riesenspinne. Wenn Dunkelelfen mit außergewöhnlichen Merkmalen ihre sechste Erfahrungsstufe erreichen,

werden sie von der Dunklen Gottheit der Dunkelelfen einem Test unterworfen. Die, die den Test bestehen, werden zu speziellen Diensten herangezogen. Die, die durchfallen, werden in Drider verwandelt und aus der Dunkelelfen-Gemeinschaft verstossen. Drider können generell Zaubersprüche werfen, als auch gut mit Waffen kämpfen.



DUNKELELF:

Zu Beginn ihrer weit zurückreichenden Geschichte waren die Dunkelelfen Teil der Gemeinschaft der Elfen, die noch stets in den Wäldern leben. Irgendetwas ließ

damals diese Elfen böse werden und trieb sie aus dem Sonnenlicht in ihre jetzigen unterirdischen Höhlen und Städte. Dunkelelfen sind kleiner und zarter gebaut als Menschen. Sie besitzen eine schwarze Haut und bleiches, gewöhnlich weißes Haar. Alle Dunkelelfen können ein paar Zaubersprüche werfen und sie tragen oft Schwerter aus einer Adamant-Legierung.



ZWERG:

Diese stämmigen Halb-Humanoiden werden zwischen 4 und 4 1/2 Fuß groß und wiegen zwischen 130 und 170 Pfund. Zwerge sind zähe Krieger und sowohl gegen Gifte als auch magische Angriffe resistent.



FLINT:

Diese humanoide Kreatur erinnert entfernt an sehr muskulösen Menschen mit einem Hundekopf. Flints sind von durchschnittlicher Intelligenz und werden sowohl überirdisch, als auch in Höhlen angetroffen.



GOLEM:

Ein Golem ist ein künstliches Wesen, das durch einen Elementargeist belebt wird. Die Verfahrensweise bei der Herstellung eines Golems beginnt mit der Erschaffung eines Körpers aus Stein, Eisen, Ton oder sogar Fleisch. Nachdem der Körper zusammengefügt wurde, unter-

zieht sich der Erschaffer einem langwierigen Ritual, um den Elementargeist an den Körper zu binden und seinen Geist seinem neuen Herren unterzuordnen. Dieses Ritual ist ein gutgeheimes Geheimnis einer Handvoll mächtiger Magier. Golems sind absolut furchtlos und kämpfen mit grenzenlosen Hingabe.



HÖLLENHUND:

Der Höllenhund ist ein sehr großes, rostrotes oder braunes Biest mit leuchtend roten Augen. Zeichnung, Zähne und Zunge sind pechschwarz. Das Bellen eines Höllenhundes kann als "unheim-



lich", "hohl" und "unbehaglich" beschrieben werden. Dieses Biest greift mit seinem Flammenatem und seinen scharfen Zähnen an.



KENKU:

Diese Wesen erinnern an menschliche Falken, die sowohl Arme, als auch Flügel besitzen. Ihre Größe erreicht 5 - 7 Fuß. Ihre Federn sind hauptsächlich braun, mit weißem Untergefieder. Ihre

Augen leuchten hellgelb. Kenku besitzen natürliche Diebesfähigkeiten und es bereitet ihnen widernatürliche Freuden, Menschen und Halbmenschen Ärger und Unbehagen zu bereiten.



KOBOLD:

Bekannt für ihre Feigheit und ihre sadistische Ader sind Kobolde normalerweise nur in Gruppen gefährlich. Sie werden ca. 3 Fuß groß. Ihre rostrote Hautfärbung

läßt sie ein wenig schuppig erscheinen. Der Geruch eines Kobolds kann als "eine Mischung aus einem nassen Hund und einem Sumpf" bezeichnet werden. Sie besitzen einen angeborenen Haß auf Gnome, die sie stets sofort angreifen. Generell greifen Kobolde andere Feinde am liebsten im Rudel oder aus einiger Entfernung an.



KUO-TOA:

Dies ist eine uralte Rasse von Fischmenschen, die nur in unterirdischen Gewölben leben. Die Kuo-Toa pflegen einen alten Haß auf Oberflächenbewohner und ihre sonnendurchflutete Welt. Diese

Kreaturen besitzen einen entfernt menschlichen Körper, gekrönt von einem breitmäuligen

Fischkopf. Sie besitzen kurze Beine und lange, dreifingrige Hände. Kuo-Toa tragen keine Bekleidung, nur einen Ledergurt für ihre Waffen und einige Habseligkeiten.



RIESENEGEL:

Dieser schleimige, schneckenähnliche Parasit ernährt sich von den Körpersäften seiner Opfer. Egel

lauern im Schlamm oder Schleim von Sümpfen und Kloaken auf unvorsichtige Opfer. Der Riesenegel erhebt sich aus seinem schleimigen Versteck wenn er die Nähe eines Lebewesens spürt und versucht dann, sein Opfer zu überwältigen.



TSRI-KRIN:

Die Tsri-Krin ähneln mannsgroßen Gottesanbeterinnen und werden auch Krieger der Gottesanbeterinnen genannt. Sie sind oft mit einer Stangenwaffe, die wie eine Gelfe oder ein Speer benutzt werden

kann, bewaffnet. Der Name dieser Waffe wurde nie in den allgemeinen Sprachschatz übersetzt, doch hat sich der grauenhafte Ruf dieses Todesinstruments und seiner Träger schon weit herumgesprochen.



ILLITHID:

Diese gefürchtetste Kreatur unter den unterirdischen Lebewesen wird auch Gedankenschinder genannt. Sie ernähren sich von den Gehirnen empfindungsfähiger Opfer. Illithide besitzen eine auberginefarbene Haut, sind ca. 6 Fuß groß und hüllen sich in

flatternde Roben, die mit Abbildern des Leids, des Todes und der Verzweiflung geschmückt

sind. Ihr Gesicht erinnert an einen Oktopus mit zwei großen, weißen, pupillenlosen Augen.



ROSTMONSTER:

Diese unterirdische Kreatur hat einen unstillbaren Appetit auf Metalle aller Art. Sie sind ca. 5 Fuß lang und besitzen einen gepanzerten Schwanz, sowie zwei antennenähnliche

Auswüchse. Solange diese Monster kein Metall wittern, sind sie friedfertig und nicht angriffslustig. Sobald sie jedoch Nahrung (Rüstung, Waffen, u. ä.) riechen, schlagen sie zu. Jedesmal wenn sie Metalle mit ihren Antennen berühren, beginnen diese zu korrodieren und das Wesen zu "füttern". Selbst magische Waffen können dem Angriff eines Rostmonsters zum Opfer fallen.



SKELETT:

Dieser durch Magie animierte Körper wird von mächtigen, bösen Magiern oder Priestern erschaffen und kontrolliert. Skelette gehören generell zu den niederen Untoten, doch können sie auch einmal mächtigen Kriegern gehört haben. Da sie keine eigene Intelligenz

oder Willenskraft besitzen, sind Skelette immun gegen Charm-, Schlaf- oder Halten-Zauber. Sie kennen auch keine Angst, und ziehen sich daher nie aus einem Kampf zurück.



RIESENSPINNE:

Dieses Raubtier nennt viele Jagdreviere sein eigen und hilft, die Anzahl der Ungeziefer, wie Kobolde oder Abenteurer, niedrig zu halten. Sie spinnen Netze für unvor-

sichtige Opfer und greifen im Kampf mit ihrem Giftbiß an.



XORN:

Dieses Wesen ist ein Eingeborener der Elementarebene der Erde und ernährt sich von Edelmetallen tief unter der Oberfläche. Der klobige Körper besteht aus einem steinigen Material.

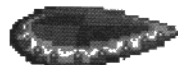
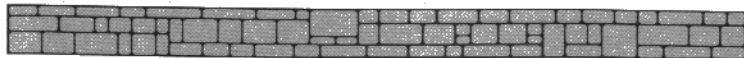
Sein Maul befindet sich auf der Oberseite seines Kopfes. Drei klauenbewehrte Arme mit starken Krallen befinden sich um seinen Körper herum. In den wenigen bekannten Berichten über einen Xorn-Angriff wird bemerkt, daß das Monster eher durch Juwelen oder Edelmetalle, als durch Boshaftigkeit zu einer Attacke verleitet wurde.



ZOMBIE:

Wie Skelette sind auch Zombies untote Wesen, die von mächtigen Magiern oder Priestern gelenkt und kontrolliert werden. Das Animationsritual verändert nicht ihren körperlichen Zustand, daher befinden sich die meisten in verschiedenen fortgeschrittenen Stadien des Verfalls, wie

fehlende Haut- oder Haarsetzen, oder manchmal ganzen Extremitäten. Zombies sind sehr langsam und plump, doch sie kämpfen mit Bestimmtheit und Ausdauer.



TABELLEN

KLERIKER ERFAHRUNGSEBENEN

EBENE	ERF FÜR EBENE	SCHADENSPUNKTE
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	27,500	+(1-8)
7	55,000	+(1-8)
8	110,000	+(1-8)
9	225,000	+(1-8)
10	450,000	+2

KÄMPFER ERFAHRUNGSEBENE

EBENE	ERF FÜR EBENE	SCHADENSPUNKTE
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

VERFÜGBARER ZAUBER FÜR KLERIKER

KLERIKER EBENE	1	2	3	4	5
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

MAGIER ERFAHRUNGSEBENE

EBENE	ERF FÜR EBENE	SCHADENSPUNKTE
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	+(1-4)
11	375,000	+1

KLERIKER WEISHEITS - ZAUBERBONUS*

WEISHEITS WERT	ZAUBERGRADE	1	2	3	4
13	1	—	—	—	—
14	2	—	—	—	—
15	2	1	—	—	—
16	2	2	—	—	—
17	2	2	1	—	—
18	2	2	1	1	—
19	3	2	1	2	—

* Bonuszauber werden verfügbar, sobald der Kleriker normale Zauber dieser Ebene benutzen kann.

VERFÜGBARER ZAUBER FÜR MAGIER

MAGIER EBENE	ZAUBERGRADE				
	1	2	3	4	5
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

WALDLÄUFER ERFAHRUNGSEBENE

EBENE	ERF FÜR EBENE	SCHADENSPUNKTE
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

PALADIN ERFAHRUNGSEBENE

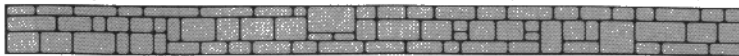
EBENE	ERF FÜR EBENE	SCHADENSPUNKTE
1	0	1-10
2	2,250	+(1-10)
3	4,500	+(1-10)
4	9,000	+(1-10)
5	18,000	+(1-10)
6	36,000	+(1-10)
7	75,000	+(1-10)
8	150,000	+(1-10)
9	300,000	+(1-10)
10	600,000	+3
11	900,000	+3

DIEB ERFAHRUNGSEBENE

EBENE	ERF FÜR EBENE	SCHADENSPUNKTE
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	+(1-6)
11	220,000	+2
12	440,000	+2

VERFÜGBARER ZAUBER FÜR PALADIN

PALADIN EBENE	1	2
9	1	—
10	2	—
11	2	1



ANHANG

Systemerfordernisse

IBM

Ein IBM oder kompatibler Computer mit mindestens 640 K Speicher, einer Festplatte oder zwei Diskettenlaufwerke, und einer EGA-, MCGA-, VGA-, Tandy 16 Farben-, oder CGA-Grafikkarte.

Für das Spielen von Festplatte benötigen Sie mindestens 2,1 MB freien Plattenspeicher.

Erstellen Sie sich vor Spielbeginn mit dem DOS-Befehl **DISKCOPY** Sicherheitskopien der Originale, die Sie dann an einem sicheren Ort aufbewahren.

AMIGA

Mindestens ein Floppylaufwerk, sowie 1 MB Speicher sind nötig, Festplattenbetrieb ist möglich.

Fertigen Sie sich vor Spielbeginn Sicherheitskopien der Originale an, die Sie dann an einem sicheren Ort aufbewahren.

Installation

IBM auf Disketten

Die untenstehende Aufstellung beschreibt, wieviel formatierte Disketten der verschiedenen Formate Sie benötigen, um das Spiel auf Disketten zu installieren. Während der Installation werden die Disketten, die mit dem Spiel geliefert wurden ORIGINAL DISKS und die Disketten, die Sie erstellen, PLAY DISKS genannt.

Format der Originaldisketten	Vorhandene Disklaufwerke	Benötigte Disketten
5,25"	2 X 5,25"	6 X 5,25"
3,5"	2 X 3,5"	3 X 3,5"
5,25"	1 X 5,25" + 1 X 3,5"	2 X 5,25" + 3 X 3,5"
3,5"	1 X 5,25" + 1 X 3,5"	6 X 5,25" + 1 X 3,5"

IBM auf Festplatte

Legen Sie die Original Disk 1 in das Laufwerk A oder B, wechseln Sie auf dieses Laufwerk und tippen Sie **INSTALL**, gefolgt von **ENTER**. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen.

AMIGA auf Disketten

EYE OF THE BEHOLDER ist direkt von den Disketten spielbar.

AMIGA auf Festplatte

1. Booten Sie mit einer Workbench 1.2 oder höher. (Amiga 1000 müssen zuerst mit Kickstart 1.2 oder höher gebootet werden.)
2. Erstellen Sie ein Verzeichnis (Schublade), in dem Sie das Spiel installieren möchten.
3. Legen Sie Disk 1 ein und doppelklicken Sie auf das Icon.
4. Ziehen Sie das Install-Verzeichnis auf das eben erstellte Verzeichnis.
5. Doppelklicken Sie auf das Install-Icon und folgen Sie den Anweisungen.

Spielstart

IBM

Booten Sie Ihren Computer mit DOS 2.11 oder höher. Wenn Sie mit einer Maus spielen möchten, stellen Sie sicher, daß der erforderliche Maustreiber installiert ist, bevor das Spiel gestartet wird.

Wenn Sie von Festplatte spielen, wechseln Sie in das Verzeichnis **EYE**, tippen **START** und drücken **ENTER**. Wenn Sie von Diskette spielen, legen Sie Disk 1 und 2 in die Laufwerke A und B. Wechseln Sie auf Laufwerk A, tippen Sie **START** und drücken Sie **ENTER**.

Belassen Sie Disk 2, falls Sie von Diskette spielen, während des Bootens und des gesamten Spiels im Laufwerk. Wird vom Programm eine andere Diskette angefordert, legen Sie diese bitte in das erste Laufwerk und drücken Sie **ENTER**. Während des Bootens sind einige Diskwechsel erforderlich, die jedoch

während des Spieles auf ein absolutes Minimum gesenkt wurden. Sobald das Spiel gestartet wurde, müssen Sie es auf die Hardware Ihres Systems abstimmen. Folgen Sie hierfür den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wählen Sie generell den höchsten Wert für Grafikkarten und den niedrigsten Wert für Soundkarten, die Ihr System unterstützt. Generell ist zu sagen, daß sich das Spiel mit einer Maus einfacher bedienen läßt. Sobald das Spiel geladen wird, können Sie den Großteil der Intro-Animation durch Drücken von **ESC** abbrechen.

IBM und AMIGA

Wenn Sie neue Charaktere erstellen (CHARACTER GENERATION), sollten Sie darauf achten, mindestens zwei Charaktere zu haben, die sich auf das Kämpfen verstehen, sowie jeweils einen mit magischen und einen mit klerikalen Fähigkeiten.

Schnellstart

Wenn Sie nicht zuerst eigene Charaktere erstellen, sondern sich direkt ins Spiel stürzen möchten, selektieren Sie **SPIEL LADEN** im ersten Menü.

EYE OF THE BEHOLDER wird mit einem fertig zusammengestellten Team ausgeliefert, das am Beginn des ersten Levels des Abwassersystems startet.

Darstellung der Zauber, PC-Version

In der EGA und VGA-Darstellung zeigt ein gelber Rahmen um den/die Charakter/e an, daß sie durch einen Zauber hauptsächlich vor physischen, ein roter Rahmen, daß sie vor magischen Attacken geschützt sind. In der CGA-Darstellung zeigt ein weißer Rahmen Schutz vor physischen, ein blauer Rahmen Schutz vor magischem Angriff an.

Spielen mit der Maus

Um einen Befehl zu aktivieren, plazieren Sie den Mauszeiger auf das erforderliche Icon und drücken eine Maustaste. Wichtig für das Spielen von EYE OF THE BEHOLDER ist das Verständnis der Unterschiede folgender Aktivitäten:

Nehmen bedeutet einen Gegenstand aufzuheben oder fallenzulassen. Um etwas zu **Nehmen**, fahren Sie mit dem Mauszeiger darauf und klicken die linke Maustaste.

Benutzen bedeutet den Einsatz von Waffen, das Aufschlagen von Zauberbüchern oder das Einnehmen eines Trankes. Um etwas zu **Benutzen**, bewegen Sie den Mauszeiger auf den Gegenstand, der sich in der Hand eines Charakters befinden muß, und drücken die rechte Maustaste. Nur Gegenstände aus dem Hauptbildschirm können benutzt werden.

Selektieren bedeutet das Drücken von Knöpfen, wie den Bewegungspfeilen, den Zaubergradtabs, den Camp-Knopf oder das Aussuchen von Zaubern aus einer Liste, um sie zu aktivieren oder zu erlernen.

Maustasten IBM-Version

Nehmen: linker Mausknopf
Gegenstand von Charakter nehmen
Gegenstand an Charakter geben

Benutzen: rechter Mausknopf
Angreifen mit Waffe
Zauberbuch öffnen
Gegenstand benutzen (Trank/Schriftrolle)

Selektieren: linker oder rechter Mausknopf
Knopf drücken
Zu werfenden Zauber auswählen
Dinge im Verlies manipulieren
Gegenstand in der 3D-Sicht fallenzulassen
Gegenstand in der 3D-Sicht werfen
Bewegung im Verlies



Maustasten AMIGA-Version

Nehmen: linker Mauskнопf
Gegenstand von Charakter nehmen
Gegenstand an Charakter geben
Knopf drücken
Dinge im Verlies manipulieren
Gegenstand in der 3D-Sicht fallenlassen
Gegenstand in der 3D-Sicht werfen
Bewegung im Verlies

Benutzen: rechter Mauskнопf
Angreifen mit Waffe
Zauberbuch öffnen
Gegenstand benutzen (Trank/Schriftrolle)

Selektieren: linker oder rechter Mauskнопf
Zauberspruch auswählen

Bevor Sie sich tiefer in die Abwässerkanäle wagen, sollten Sie zuerst üben, Dinge mit der Maus zu manipulieren. Plazieren Sie den Mauszeiger auf einen Stein vor Ihren Füßen und drücken Sie den linken Mauskнопf (IBM: linken oder rechten), um den Stein aufzunehmen. Der Stein wird zu Ihrem neuen Mauszeiger. Klicken Sie nun damit auf einen der Bewegungspfeile. Plazieren Sie diesen dann auf den Boden in der 3D-Sicht und drücken Sie den linken (IBM: linken oder rechten) Mauskнопf, um den Stein abzulegen. Nehmen Sie ihn erneut auf, plazieren ihn in den oberen Teil der 3D-Sicht und klicken nun, um den Stein zu werfen

Tastaturbefehle

AMIGA

Die Bewegungspfeile und das Aufrufen des CAMP-Menüs können über die Tastatur bedient werden. Über die Zehnertastatur können Sie sich wie folgt durch das Verlies bewegen:

- | | |
|-----------------|------------------|
| 7 links drehen | 8 vorwärts gehen |
| 9 rechts drehen | 4 Schritt links |
| 5 zurück gehen | 6 Schritt rechts |
| 2 zurück gehen | |

Das CAMP-Menü wird durch die Taste **C** aufgerufen.

IBM

Um Befehle zu geben, muß der betreffende Gegenstand oder die Stelle unterlegt sein, bevor die Befehlstaste gedrückt wird. Benutzen Sie in CHARACTER GENERATION die Cursortasten um die gewünschte Option zu unterlegen. Drücken Sie **ENTER**, um sie anzuwählen.

Wenn Sie über eine Tastatur spielen, ist stets ein Gegenstand in der Hand eines Charakters oder die Übersicht durch einen Rahmen hervorgehoben. Benutzen Sie die Tasten **W**, **A**, **S** und **Y** wie die Cursortasten, um diesen Rahmen zu bewegen.

W	Rahmen hoch
A/S	Rahmen links/rechts
Y	Rahmen runter

Als Abkürzung zur Übersicht der verschiedenen Charaktere Ihres Teams können Sie die Funktionstasten drücken, die der Position des Charakters auf dem Hauptbildschirm entsprechen. Um die Position zweier Charaktere auszutauschen, halten Sie die Shift-Taste gedrückt, während sie zuerst die Funktionstaste des vorderen, dann die des hinteren Charakters drücken.

F1 F2
F3 F4
F5 F6

Beim Spielen von EYE OF THE BEHOLDER ist das Verständnis der diversen Aktivitäten von besonderer Bedeutung. Sehen Sie sich hierzu bitte noch einmal den vorstehenden Absatz **Spiele mit der Maus** an.

Die Nehmen-Funktionen werden über folgende Tasten gesteuert:

G	Nehmen (get)
D	Fallenlassen (drop)
T	Werfen (throw)
M	Manipulieren

Um einen Gegenstand aufzunehmen, unterlegen Sie diesen und drücken dann die entsprechende Taste.

Die Benutzen-Taste ist **U** (use). Um z. B. einen Trank einzunehmen, unterlegen Sie diesen in einer der Hände des entsprechenden Charakters und drücken **U**. Nur Gegenstände aus dem Hauptbildschirm, nicht den Übersichter der Charaktere, können benutzt werden.

Die Auswahl eines Zauberspruches erfolgt über die Benutzung (**U**) des Zauberbuches oder eines heiligen Symbols eines Charakters.

Die Auswahl des Zaubergades erfolgt über das Drücken der Tasten **1** bis **5** der Haupttastatur.

Der gewünschte Zauber wird mit den Tasten **<** und **>** ausgewählt. Durch Drücken der Leertaste wird der unterlegte Zauber geworfen.

Um die Übersicht eines Charakters einzusehen, drücken Sie die Taste **I**. Mit der Taste **P** können Sie zwischen der Ausrüstungs- und der Charakter-Seite umschalten.

Die Taste **C** ruft das CAMP-Menü auf. Hier benutzen Sie die Cursortasten, um die gewünschte Option zu unterlegen. Drücken Sie **ENTER**, um diese auszuführen.

Die Bewegung im Verlies funktioniert auf die gleiche Weise wie beim AMIGA mit dem Zehnerblock.

Generelle Kampfhinweise

Waffen Hält ein Charakter eine Waffe in seiner Haupthand, kann er in der anderen nur noch eine kleinere Waffe, wie einen Dolch oder Wurfpeil halten. Größere Waffen werden graugerastert angezeigt und können nicht benutzt werden. Bogen verwenden Pfeile aus der Zweithand oder dem Köcher. Wurfschlingen benutzen Steine aus der Zweithand, der Gürtel-

tasche oder dem Rucksack. Bogen und Wurf-schlinge sind zweihändige Waffen.

Zaubersprüche und Abwenden von Untoten

'Unsichtbarkeit' und 'Unsichtbarkeit 3m' verwirken, sobald einer der Charaktere angreift. Die 'Flammenklinge' kann in jeglicher Hand eines Charakters erscheinen. Ein Kleriker muß sein 'heiliges Symbol' in der Hand haben, um Untote abwenden zu können.

Monster Sobald sich Monster nähern, sollten Sie sicherstellen, daß sich Ihre Kämpfer mit ihrer Waffe in der Haupthand in der ersten Reihe befinden. Um anzugreifen, plazieren Sie den Mauszeiger auf die Waffe und drücken den rechten Mausknopf (IBM-Tastatur: **U**). Sobald Sie sich mit dem Kämpfen der vorderen Charaktere sicher genug fühlen, sollten Sie damit experimentieren, die hinteren Charaktere Zaubersprüche oder Wurfgeschosse werfen zu lassen. Probieren Sie verschiedene Ausrüstungskombinationen mit Waffen, Schildern, Zauberbüchern und heiligen Symbolen aus, um die Kampfkraft Ihres Teams zu maximieren.

Wenn Charaktere Schaden nehmen Wird ein Charakter gelähmt, wird sein Name farbig unterlegt und die Gegenstände in seinen beiden Händen grau gerastert. Wird ein Charakter vergiftet, wird sein Name farbig unterlegt, doch kann er weiterhin seine Gegenstände benutzen. Werden Charaktere Ihres Teams so verwundet, daß sie der Heilung benötigen, rufen Sie das CAMP-Menü auf und klicken auf **Team ausruhen**. Während dieses Aufenthalts können gewisse Schäden von selbst heilen, oder müssen von einem Kleriker verarztet werden. Zauberkönnige Teammitglieder können sich während solch einer Rast auch ihrer Zaubersprüche erinnern. Sie können solange rasten, wie Sie mögen, doch sollten Sie daran denken, daß Sie mehr Nahrung verbrauchen, je länger Sie sitzen bleiben, und auch, daß jederzeit ein Monster um die nächste Ecke stolpern kann.

VIEL GLÜCK!
DIE GEHEIMNISSE UNTERHALB WATERDEEPS
ERWARTEN SIE!

WESTWOOD ASSOCIATES CREDITS

Director of Product Development: **Brett W. Sperry**
 Game Design: **Phil Gorrow, Eydie Laramore,
Paul S. Mudra, Joe Bostic**
 Original Programming: **Phil Gorrow**
 Amiga Programming: **Bill Stokes**
 Graphics: **Rick Parks, Aaron E. Powell,
Joseph B. Hewitt IV**
 Music & Sound Effects: **Paul Mudra**
 Writer: **Eydie Laramore**
 Playtesting: **Glenn Sperry**
 Special Thanks to: **Uncle Otto**

STRATEGIC SIMULATIONS, INC. CREDITS

Game Development: **George MacDonald**
 Development Support: **David Lucca, Rick White**
 Manual: **Richard Wilson**
 Playtesting: **Michael Gilmartin, Cyrus Harris,
John Kirk, Alan Marengo,
Jeff Shotwell, Larry Webber,
James Young, John C. Boockholdt**
 Special IBM Testing: **Top Star Computer Services, Inc.**
 Art, Graphic Design & DTP: **LOUIS SAEKOW DESIGN:
Peter Gascoyne**
 Pre-press Production: **LOUIS SAEKOW DESIGN:
Kirk Nichols & Ray Garcia**
 Printing: **American Lithographers, Inc.**

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

Copyright ©1990, 1991 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.
 Copyright ©1990, 1991 TSR, Inc. All rights reserved.

