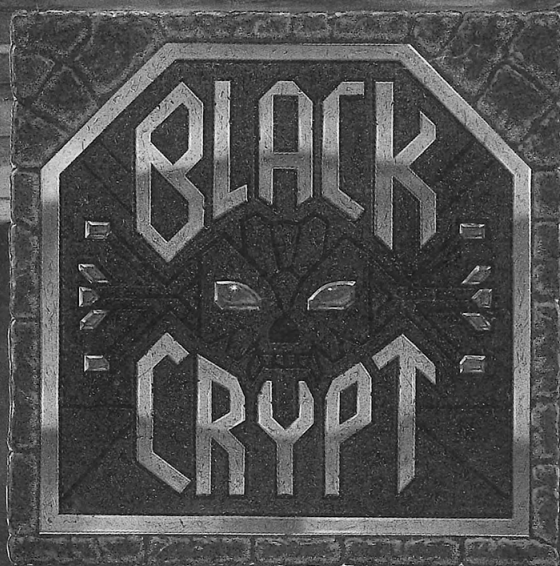




HANDBUCH



ELECTRONIC ARTS®

FROM LEFT TO RIGHT: RICK JOHNSON, KEVIN SCHILDER, BEN GOKEY, BRIAN RAFFEL, STEVE RAFFEL.



RAVEN SOFTWARE



Raven Software wurde durch die Gebrüder Brian und Steve Raffel mit dem Ziel gegründet, ein 3-D-Dungeon-Abenteuerspiel für den Commodore Amiga zu schreiben. Sie taten sich mit den Programmierern Rick Johnson und Ben Gokey sowie dem Musiker Kevin Schilder zusammen – und schon war das Black Crypt Projekt in vollem Gange. Black Crypt ist das erste elektronische Game von Raven, und Electronic Arts freut sich, es für den Amiga-Computer herauszubringen.

Brian Raffel ist 31 und hat einen AA-Degree in Kunstgewerbe und einen BS in Kunsterziehung von der Universität Wisconsin in Madison. Er ist Lektor für Computerkunst in einem Amiga-Lab an der Middleton High School und ist ein Motocross-Coach. Seine Hobbies sind Dungeons und Dragons, Gewichtheben, Rennen und Zeichnen.

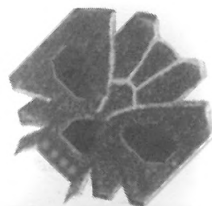
Steve Raffel ist 34 und hat einen AA in visueller Kommunikation. Vor der Gründung von Raven Software arbeitete er 10 Jahre lang als Seidensiebdrucker. Seine Hobbies sind D&D und Zeichnen.

Kevin Schilder, 29, hat einen BA im Musikvortrag von UW-Madison und bestand sein Lehrerbefähigungszeugnis von der UW-Milwaukee. Er ist Lehrer für Musikbands an der Sussex Middle School. Als Hobbies nennt er D&D, Scuba-Diving, Rennen, Musik, Lesen und seine Inkarnation als "Mr. M".

Ben Gokey ist ein 22-jähriger Programmierer, der sich im Eigenstudium mit dem VIC 20 und dem Commodore C64 vertraut gemacht hat. Er ist der einzige nicht D&D-Spieler der Gruppe.

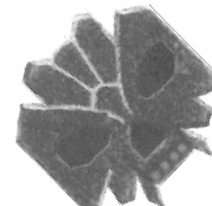
Rick Johnson, 20, besucht im Moment die UW-Whitewater, wo er ein Informatikstudium absolviert. Auch er begann seine Programmierkarriere auf dem Commodore 64 und ist über die Leistung seines Amiga 3000 entzückt. Steckenpferde? "D&D. Ganz klar."

Raven Software möchte einen ganz besonderen herzlichen Dank an Mike Dix und Royanne Webb aussprechen.



INHALT

VORBEREITUNG	4
DAS MENÜ "CONFIGURATION"	5
ZUSAMMENSTELLUNG EINER GRUPPE	7
DER AKTIONSBILDSCHIRM	9
DISK OPTIONEN	10
VERLASSEN DES SPIELS	10
UNHERSTEUERN DER GRUPPE	11
DIE INVENTAR-BILDSCHIRMSEITE	11
SAMMELN UND VERWENDEN VON OBJEKTEN	14
SCHRIFTROLLEN, INSCRIFTEN UND SCHRIFTTAFELN	15
RUHEN	17
ERLERNEN UND ANWENDEN VON ZAUBERSPRÜCHEN.....	17
DER KAMPF GEGEN ESTEROTHS GESELLEN.....	19
BENUTZUNG VON WAFFEN.....	19
DIE VIER GILDEN VON ASTERA	20
DIE ZAUBERSPRÜCHE DER VIER GILDEN.....	21
DIE KUNDE DER SCHWARZEN GRUFT	25
LÖSUNGSHEFT	31



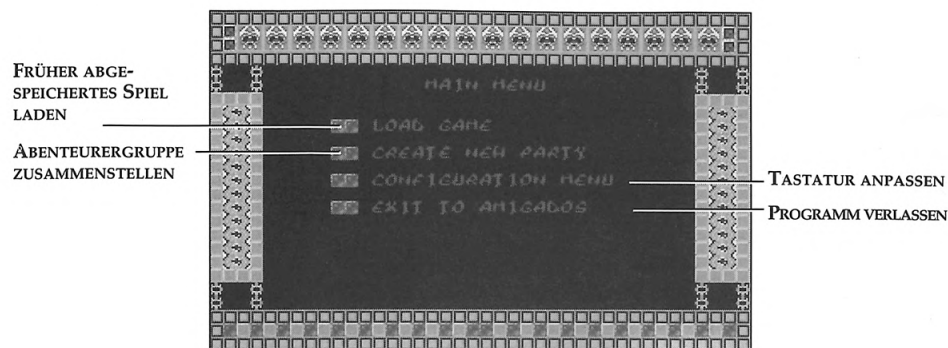
VORBEREITUNG

SPIELEN MIT FLOPPY-DISKETTEN

Zum Spielen von Black Crypt von Floppy-Disketten brauchen Sie eine leere, formatierte Diskette zum Speichern und Wiederherstellen von Spielen. Dieser Diskette sollten Sie den Namen GAMESAVE geben. Wie man Disketten formatiert, entnehmen Sie Ihrem Computerhandbuch.

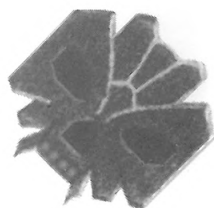
Die Originalspieldisketten sollten niemals zum Spielen verwendet werden. Erstellen Sie jeweils eine Arbeitskopie und bewahren Sie die Originale an einem sicheren Ort auf.

1. Computer EINSCHALTEN (auf Amiga 1000: Kickstart 1.2 oder 1.3 benutzen). Bei der Aufforderung zum Einlegen der Workbench die Arbeitskopie, die Sie sich von der GAMEDISK 1 angefertigt haben, ins Laufwerk DF0: einlegen.
2. Der Titelschirm erscheint. Um weiterzufahren, klicken Sie mit der Maustaste.
3. Nun erscheint der Hauptbildschirm. Von hier können Sie eine der folgenden Optionen wählen:



Beim erstmaligen Spielen von Black Crypt sollten Sie CREATE NEW PARTY (Neue Gruppe erstellen) wählen. Eine ausführlichere Beschreibung finden Sie unter *Zusammenstellung einer Gruppe*.

4. Bei Aufforderung Disketten auswechseln.



BEI BENUTZUNG EINER FESTPLATTE: INSTALLIEREN UND LADEN

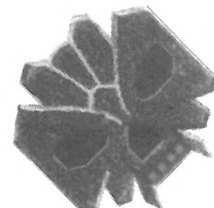
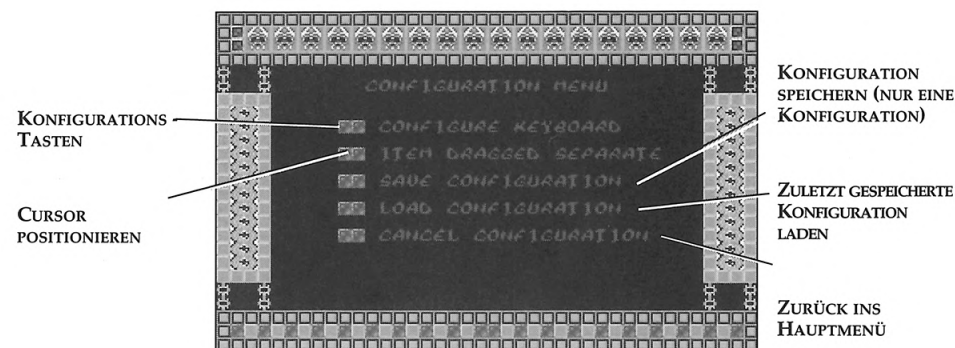
1. Workbench laden dann die Arbeitskopie der GAMEDISK 1 ins Laufwerk DF0 legen.

Sie sollten sich von den Originalspieldisketten immer Kopien anfertigen und die Originale an einem sicheren Ort aufbewahren. Bitte achten Sie darauf, die Kopien richtig zu beschriften (GAMEDISK 1, GAMEDISK 2, GAMEDISK 3).

2. Auf das GAMEDISK 1-Icon, dann auf das Icon INSTALL CRYPT doppelklicken.
3. Den Pfadnamen für das Verzeichnis eingeben, in dem Sie Black Crypt installieren wollen (Beispiel: DH0: BLACK CRYPT).
4. Die Bildschirmanweisungen befolgen, um die Installation durchzuführen.
5. Nach der Installation alle Disketten entfernen und auf das Icon des Festplattenlaufwerks doppelklicken, um es zu öffnen.
6. Auf das Verzeichnis **BLACK CRYPT** doppelklicken, dann auf das **BLACK CRYPT** Icon. Um vom Titelschirm aus fortzufahren, mit der Maus klicken.
7. Nun erscheint das Hauptmenü. Wählen Sie hier die gewünschte Option.

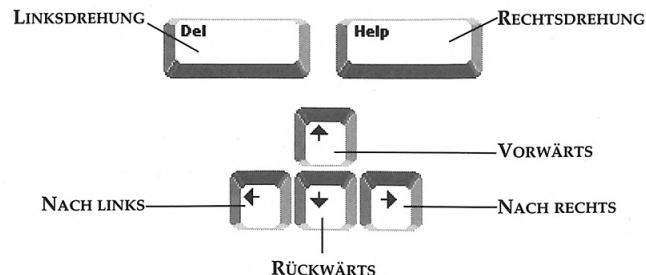
DAS MENÜ "CONFIGURATION"

Über dieses Menü können Sie folgendes bestimmen:



- Welche Tasten auf der Tastatur zum Bewegen Ihrer Gruppe dienen sollen. Wählen Sie die günstigsten Tasten zum Vor- und Rückwärtsbewegen, für Wendungen nach links und nach rechts und für diagonale Links-Rechts-Bewegungen.

HINWEIS: Standardmäßig sind dafür die folgenden Tasten vorgesehen:



- Cursor-Modi. Wenn Sie auf einen Gegenstand klicken, um ihn aufzunehmen, kann der Cursor – wenn Sie dies wollen – die Form des betreffenden Gegenstandes annehmen (beim Aufnehmen eines Schwerts wird er zu einem Schwert usw.). Andernfalls erscheint das Objekt separat vom Cursor.

Wenn Sie die Programmsteuerung Ihren Wünschen angepaßt haben, wählen Sie **SAVE CONFIGURATION** (Konfiguration speichern). Beim Spielen mit Floppies wird die Konfiguration auf die GAMESAVE Diskette gespeichert. Beim Spielen von einer Festplatte wird sie in das Verzeichnis **BLACK CRYPT** abgelegt.

ZUSAMMENSTELLUNG EINER GRUPPE

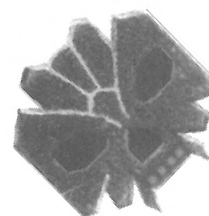
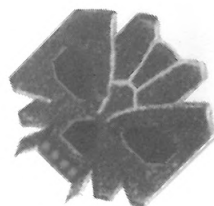


Zum Erstellen einer Spielfigur:

1. Im Hauptmenü auf **CREATE NEW PARTY** klicken. Darauf erscheint die Bildschirmseite "Character Creation".
2. Zum Erstellen einer Spielfigur auf das Figurenfeld klicken: Fighter (Kämpfer), Cleric (Geistlicher), Magician (Zauberer), Druid (Druide).
3. Zur Auswahl eines Gesichts für Ihre Spielfigur fahren Sie den Cursor auf ein Konterfei und klicken dort die LINKE Maustaste.
4. Zur Veränderung der Merkmale Ihrer Figur legen Sie den Cursor auf die Merkmalpfeile und klicken die LINKE Maustaste. Linkspfeil = niedriger, Rechtspfeil = höher.

Hinweis: Merkmale dürfen nicht unterhalb bestimmter minimaler Werte festgesetzt werden (dies hängt von der jeweiligen Klasse ab). Der höchste zulässige Wert für alle Klassen ist 20.

5. Zur Benennung Ihrer Spielfigur plazieren Sie den Cursor auf das Namensfenster Ihrer Spielfigur und löschen mit der Rückschritttaste den dort befindlichen Namen (Kämpfer, Geistlicher, Magiekundiger, Druiden). Geben Sie dann einen Namen Ihrer Wahl ein, der nicht länger als 12 Zeichen sein darf.
6. Wenn Sie mit der Zusammenstellung Ihrer Gruppe soweit sind, klicken Sie auf den Knopf **ENTER CRYPT** (Einstieg in die Gruft).
7. Das Programm fordert zum Abspeichern der neuen Gruppe auf. Wählen Sie ein "Fach" zum Sichern Ihres Spiels (Beispiel: SAVE GAME A, SAVE GAME B usw.) oder klicken Sie auf **CANCEL**, wenn Sie zum Bildschirm Character Creation zurückkehren möchten.



ÜBER DAS ABENTEUER

Vor 22 Jahren wurde Estoroth Paingiver ("Schmerzgeber"), ein mächtiger Vertreter des Klerus, wegen schändlicher Taten aus dem Land Astera verbannt. Ein Jahr darauf kam er mit einem Heer von Dämonen und anderen Untoten zurück und unterwarf Astera – oder glaubte es wenigstens. Die Vier Gilden von Astera schlossen ein Bündnis, und nach vielen Anstrengungen und dank des Heldentums von vier Männern gelang es ihnen, Estoroth ein zweites Mal zu verbannen – diesmal in eine andere Dimension.

Nun öffnet sich der zweidimensionale Schlund, der Estoroth und seine Gesellen gefangenhält, allmählich. Vier neue Helden werden aufgeboten, sich in dieses Verlies zu wagen, vier magische Waffen zu finden und den Feind für immer unschädlich zu machen.

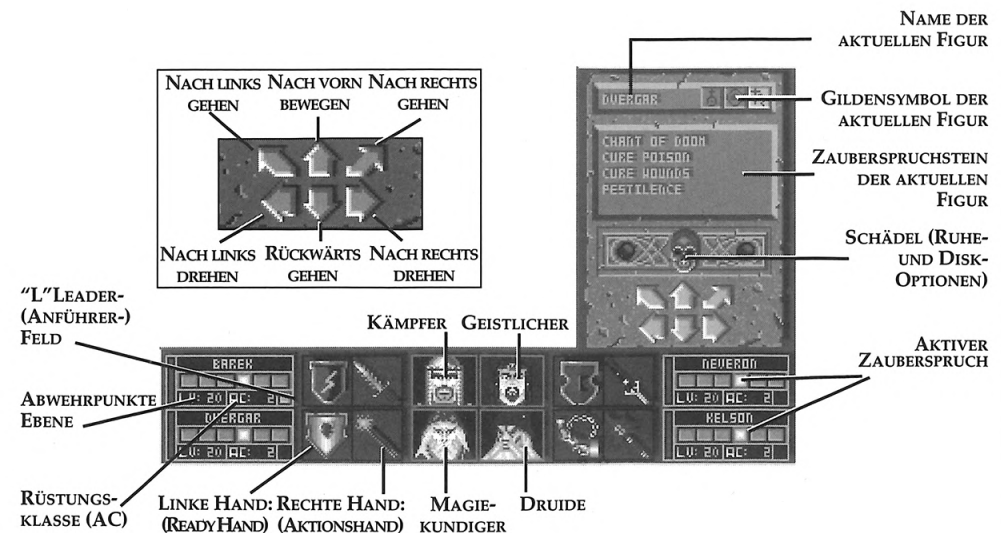
Deine Gruppe sind diese Vier. Mit Verstand, Zaubersprüchen und Waffen, die Ihr unterwegs findet, müßt Ihr Euch durch die immer mächtigeren Feinde schlagen und schließlich Estoroth selbst von Angesicht zu Angesicht gegenüberreten.

Viel Glück, Ihr Helden von Astera.

HINWEIS: Für einen geschichtlichen Abriß über Estoroth und die Schwarze Gruft verweisen wir auf *Die Kunde der Schwarzen Gruft*.

DER AKTIONSBILDSCHIRM

Von diesem Bildschirm aus können Sie Feinde angreifen, Zaubersprüche benutzen und sich durch die zahlreichen Hallen und Räumlichkeiten der Schwarzen Gruft bewegen.



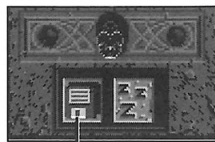
AUSWAHL EINES ANFÜHRERS

Es wird häufig angenommen, ein Kämpfer sei notwendigerweise auch der beste Anführer. Aus diesem Grund ist zunächst, d.h. bei Spielanfang, der Kämpfer auch der Anführer der Gruppe. In dieser Rolle zwingt er der Umgebung seinen Willen auf: er hantiert an den Hebeln, er drückt die Schalter, er liest die Inschriften. Sein Erfolg oder Mißerfolg hängt von den Merkmalen ab, die ihm mitgegeben wurden.

Der Anführer der Gruppe wird durch ein goldenes Quadrat unter seinem Namen angezeigt. Zur Auswahl eines neuen Anführers wird unter der gewünschten Figur auf das "Leader"-Feld (neben dem AC-Feld) geklickt. Dabei wird das Feld goldfarben, und diese Figur ist nunmehr der neue Anführer.

DISK-OPTIONEN

SPEICHERN UND WIEDERHERSTELLEN VON SPIELEN



DISK ICON

HINWEIS AN BENUTZER VON FLOPPIES: Zum Abspeichern und Wiederherstellen von Spielen brauchen Sie eine leere, formatierte Diskette mit dem Namen GAMESAVE. Im Zweifelsfalle lesen Sie bitte in Ihrem Computerhandbuch nach, wie man Disketten formatiert. Eine einzelne Diskette kann höchstens zwei Spiele aufnehmen.

Zum Speichern des laufenden Spiels:

1. Esc drücken oder den Cursor auf den **SCHÄDEL**-Balken fahren und die LINKE Maustaste klicken, worauf das DISK-Icon erscheint.
2. Auf das DISK-Icon klicken. Dies holt das Menü "Game" auf den Bildschirm.
3. **SAVE AND PLAY** (SPEICHERN UND SPIELEN) wählen, wenn Sie gleich weiterspielen wollen, oder **SAVE AND QUIT** (SPEICHERN UND BEENDEN), wenn Sie das Spiel für heute weglegen wollen.
4. Beim Spielen von Floppies fragt das Programm nach der Diskette GAMESAVE. Legen Sie eine leere, formatierte Diskette mit dem Namen GAMESAVE ein. Das Spiel wird dann auf diese GAMESAVE Diskette gespeichert. Wenn Sie eine Festplatte zur Verfügung haben, wird das Spiel im Verzeichnis **BLACK CRYPT** gespeichert.

Zur Wiederherstellung eines abgespeicherten Spiels:

1. Zur Wiederherstellung (Laden) eines gespeicherten Spiels Esc drücken oder auf den **SCHÄDEL**-Balken klicken, um das DISK-Icon aufzurufen, dann auf DISK klicken. Das Menü "Game" erscheint (wenn die Gruppe verschieden ist, erscheint automatisch das Menü "Game").
2. **LOAD GAME** wählen, dann das Spiel, das Sie laden wollen (Beispiel: **SAVEGAME A**, **SAVEGAME B** usw.).
3. GAMESAVE Diskette auf Verlangen einlegen.

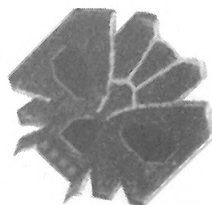
SPIELPAUSE EINLEGEN

Zum Einlegen einer Pause Esc drücken oder auf den **SCHÄDEL**-Balken klicken, damit das DISK-Icon erscheint, und darauf klicken. Das Spiel wird dann angehalten, bis Sie **RESUME GAME** wählen.

HINWEIS: Das Spiel wird automatisch angehalten, wenn Sie die Autokarten-Funktion (Zauberersicht) anwählen. Einzelheiten hierzu erfahren Sie unter "Anfängerbuch" unter *Sprüche für Zauberkundige*.

VERLASSEN DES SPIELS

Um Black Crypt zu beenden, drücken Sie Esc oder klicken auf den **SCHÄDEL**-Balken, worauf das DISK-Icon erscheint. Klicken Sie auf **DISK** und wählen Sie **EXIT TO AMIGADOS** (Umsteigen auf AMIGA-DOS).

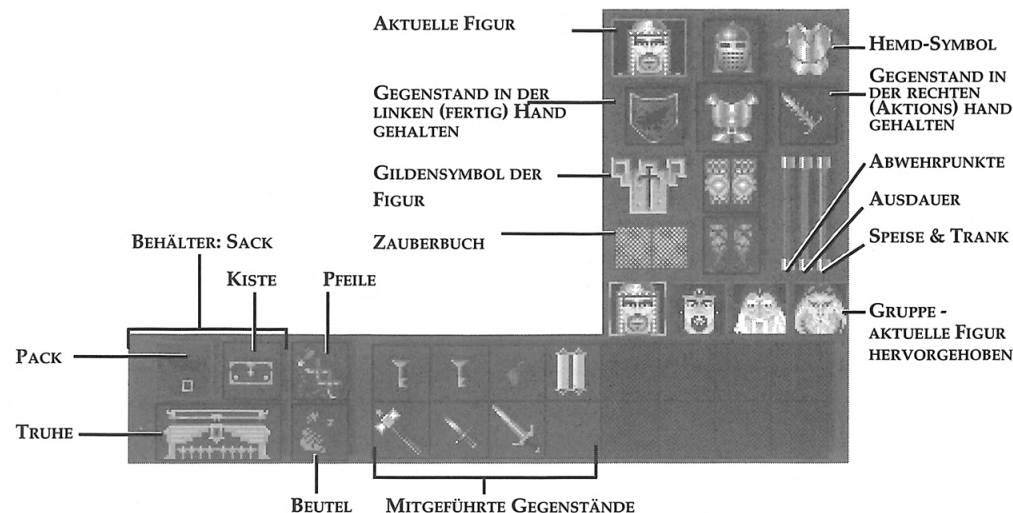


UMHERSTEUERN DER GRUPPE

Unter Benutzung der Maus den Cursor auf einen Pfeil fahren und die LINKE Maustaste klicken. Wenn Sie andere Tasten vorziehen, wählen Sie aus dem Hauptmenü **CONFIGURATION MENU** (siehe *Vorbereitung* für ausführlichere Informationen). Drücken Sie die Taste, um in der gewünschten Richtung zu gehen.

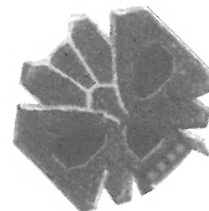
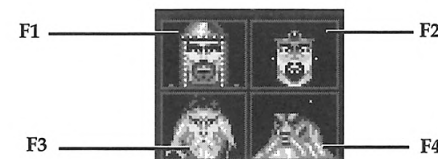
HINWEIS: Für eine erfolgreiche Reise durch die Schwarze Gruft sind die Zauberersicht und die Kompaßzaubersprüche von großer Bedeutung. Vgl. *Lernen und Anwendung von Zaubersprüchen*.

DIE INVENTAR-BILDSCHIRMSEITE



Auf der Inventar-Bildschirmseite können Sie die Objekte sehen, die jede Spielfigur mit sich herumträgt, Sie können sich Zaubersprüche merken und sie anwenden, Speise und Trank zu sich nehmen und Ihre Gruppe mit Waffen und Rüstung ausstatten.

Zur Aktivieren der Inventar-Bildschirmseite klicken Sie mit der RECHTEN Maustaste auf den Namen der Spielfigur oder drücken die betreffende Funktionstaste.



FIGURENSTATISTIK

Zur Anzeige der Statistik der aktuellen Spielfigur klicken Sie mit der LINKEN Maustaste auf die Balken für Abwehrrpunkte/ Ausdauer/ Speise.

In diesem Bereich des Bildschirms erfahren Sie:

- **Den Namen** der aktuellen Figur.
- **Class (Klasse)** – Fighter (Kämpfer), Cleric (Geistlicher), Magic User (Magiekundiger) oder Druid (Druide).
- **Anzahl Erfahrungspunkte (EX PTS).**
- **Anzahl Abwehrrpunkte (HIT PTS).**
- **Attributes (Merkmale)** – Strength (Stärke), Dexterity (Flinkheit), Constitution (Konstitution), Intelligence (Intelligenz) und Wisdom (Weisheit). Magische Bonus-Anpassungen an diese Merkmale erscheinen in blauer Farbe. Angenommen, Sie stellen die Stärke Ihres Kämpfers auf 18, dann fügt ein Stärkekürzel vielleicht einen Punkt hinzu. Seine STÄRKE ist jetzt also 19 und erscheint auf dem Statistik-Bildschirm in blau. Negative Änderungen (infolge von Ermüdung, Hunger oder Durst) sind in roter Farbe angegeben.
- **Status** – Bei normalem Status ist dieser Bereich leer. Thirsty (Durstig), Hungry (Hungrig), Tired (Müde), Diseased (Krank) oder Poisoned (Vergiftet) sind die möglichen Zustände. Alle, (außer normal) wirken sich negativ auf die Merkmale der Spielfigur aus.

HINWEIS: Figuren, die an Durst oder Hunger leiden, können auch nicht schlafen.

MITGEFÜHRTE OBJEKTE

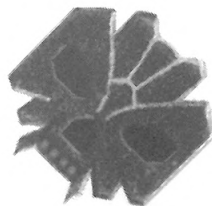
Dieser Bereich des Bildschirms zeigt an, was für Gegenstände die Figur mitführt. Er ist in drei Ebenen unterteilt: Waffen und Rüstung, Kleidung und Zubehör. Um auf diese Ebenen zu schalten, klicken Sie auf das Hemd-Symbol in der oberen rechten Bildschirmcke.

- **Weapons and Armour (Waffen und Rüstung)** – Diese Ebene wird angezeigt, sobald Sie auf den Inventar-Bildschirm schalten. Er zeigt die Waffen und die Rüstung der aktuellen Spielfigur.
- **Clothing (Kleidung)** – Hier sehen Sie, was für Kleidung die Figur trägt. **Hinweis:** **Gauntlets (Handschuhe) und Bracers (Armschutz) gehören zu dieser Ebene.**
- **Accessories (Zubehör)** – Diese Ebene gibt Aufschluß über Ringe, Amulette, Gürtel und ähnliches, die die Figur auf sich trägt.

Zum Anziehen von Elementen:

1. Auf das Element klicken, das Sie Ihrer Figur überziehen wollen.
2. Den Cursor auf den Namen der gewünschten Figur legen und die RECHTE Maustaste klicken. Nun erscheint die betreffende Inventar-Bildschirmseite.
3. Das Element in den Bereich der getragenen Objekte verschieben, es auf die entsprechende Stelle des Körpers bewegen und es dort mit der LINKEN Maustaste absetzen.

Für Handschuhe und Armschutz auf das Hemd-Symbol klicken, bis die Kleidungsebene angezeigt wird, dann das Objekt auf eine Hand der Spielfigur legen.



NAHRUNGSMITTEL

Nahrungsmittel gibt es an verschiedenen Orten in der Schwarzen Gruft. Wenn der Speise/ Wasser-Balken einer Figur auf einen niedrigen Stand sinkt, sollte er etwas Eß- oder Trinkbares zu sich nehmen; andernfalls geht es mit seiner Gesundheit bergab, seine Abwehrrpunkte reduzieren sich und Ausdauer und Flinkheit leiden ebenfalls. Im Statistikbereich (der durch Anklicken der Stärke/ Ausdauer/ Speise-Balken eingeblendet wird) erscheint eine Meldung, wenn eine Figur Hunger oder Durst hat.

Zum Essen und Trinken:

1. Auf die Inventar-Bildschirmseite der betreffenden Figur schalten und mit der LINKEN Maustaste auf etwas Eßbares oder auf einen Beutel mit Flüssigkeit klicken.
2. Nahrungsmittel oder Getränk zum Gesicht der Figur heben (obere rechte Bildschirmcke) und die LINKE Maustaste klicken. Die Figur nimmt dann einen Bissen zu sich oder trinkt einen Schluck Wasser (ein Nahrungsmittel und ein Trinkbeutel enthalten jeweils zwei Portionen).
3. Erneut klicken, wenn die Figur noch eine Portion zu sich nehmen soll, andernfalls Speise oder Trank in den Reisesack verstauen oder in das Fenster für die mitgeführten Objekte verschieben und es dort mit der LINKEN Maustaste deponieren.

BEHÄLTER

Behälter sind Objekte im Inventar, die zur Aufnahme anderer Objekte dienen. Manche Figuren besitzen zu Anfang des Spiels einen Beutel oder einen Sack. Weitere Behälter können im Verlauf des Spiels gefunden werden. Behälter können in anderen Behältern mitgetragen werden, d.h. ein Koffer kann in einem Sack, ein Beutel in einer Kiste untergebracht werden.

Die verfügbaren Behälter sind:

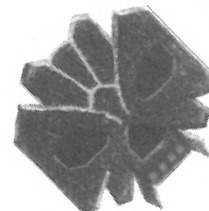
Sack (bis zu 8 Gegenstände): Zum Öffnen des Sacks und zur Anzeige des Inhalts klicken Sie mit der LINKEN Maustaste darauf.

Coffer (Tasche) (bis zu 6 Gegenstände): Wenn Sie eine Tasche finden, stellen Sie sie in diesen Bereich Ihrer Inventar-Bildschirmseite. Zur Anzeige des Tascheninhalts klicken Sie mit der LINKEN Maustaste darauf; die mitgeführten Gegenstände erscheinen in dem betreffenden Fenster.

Quiver (Köcher) (bis zu 10 Pfeile): Wenn Sie einen Köcher mit Pfeilen und einen dazugehörigen Bogen finden, sollte der Köcher an dieser Stelle Ihres Bildschirms untergebracht werden. **HINWEIS:** Wenn Sie Ihrer Figur einen Pfeil in die Bereitschaftshand (links) und den Bogen in die Aktionshand (rechts) geben, werden die Pfeile im Kampf automatisch geladen.

Chest (Truhe) (bis zu 12 Gegenstände): Die Truhe hat das doppelte Fassungsvermögen der kleineren Tasche und ist sehr schwer. Die Figur, die die Truhe trägt, sollte sehr stark sein, da sie die Last der Truhe ansonsten zu sehr ermüdet.

Bag (Beutel) (bis zu 4 Dolche, bis zu 4 andere Gegenstände): In dem Beutel kann jeder beliebige Gegenstand aufbewahrt werden, er eignet sich jedoch am besten für Wurfmesser. Geben Sie Ihrer Figur einen Dolch in die Aktionshand (rechts), alle weiteren Dolche werden im Beutel aufbewahrt (der Beutel sollte sich an der dafür vorgesehenen Stelle auf der Inventar-Bildschirmseite befinden). Im Kampf werden die Dolche in die Aktionshand geladen und automatisch geworfen.



WEITERE FAKTORE:

- Besonders große oder schwere Gegenstände können so viel Platz wie zwei Gegenstände einnehmen.
- Je nachdem wie stark eine Figur ist, kann das Gewicht, das sie trägt (beim Tragen von Gegenständen oder auch Eigengewicht) ihre Ausdauer oder ihre Flinkheit beeinflussen. Ist die Figur zu schwer beladen, wird sie weniger beweglich, ermüdet schneller und konsumiert mehr Speise und Trank.

HINWEIS: Für eine Beschreibung jedes einzelnen Gegenstands, einschließlich Gewicht, den Gegenstand auf das Konterfei der Figur verschieben (oben rechts auf dem Inventar-Bildschirm) und die linke Maustaste klicken.

SAMMELN UND VERWENDEN VON OBJEKTEN

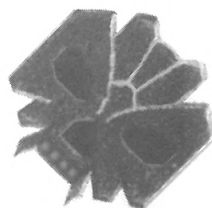
Zum Aufnehmen eines Objekts:

1. Cursor auf das gewünschte Objekt fahren und LINKE Maustaste klicken.
2. Das Objekt auf den Namen der Figur verschieben und zur Ansicht seiner Inventar-Bildschirmseite RECHTE Maustaste klicken.
3. Für weitere Informationen über das Objekt dieses auf das Konterfei der Figur verschieben (oben auf dem Bildschirm, links der Liste der mitgeführten Gegenstände) und LINKE Maustaste klicken. Es erscheint eine Beschreibung des Objekts.
4. Das Objekt in einer Tasche oder einem Beutel verstauen oder in das Fenster für die mitgeführten Gegenstände verschieben und es dort mit der LINKEN Maustaste deponieren.

HINWEIS: Manche Gegenstände (wie z.B. eine Rüstung) sind zu schwer oder zu sperrig, um in einem Sack oder einer Truhe mitgeführt zu werden; sie müssen entweder getragen oder zurückgelassen werden.

Zum Austauschen von Objekten zwischen den Figuren:

1. LINKE Maustaste auf ein Objekt auf dem Inventar-Bildschirm einer Figur klicken; der Cursor wird zu diesem Objekt.
2. Den Gegenstand auf das Konterfei einer anderen Figur verschieben und LINKE Maustaste klicken. Es erscheint die Inventar-Bildschirmseite der zweiten Figur.
3. Den Gegenstand auf einen Behälter (Sack, Truhe, Beutel usw.) verschieben und LINKE Maustaste klicken. Der Gegenstand verschwindet in dem Behälter; zur Ansicht des Inhalts auf den Behälter klicken.



SCHRIFTROLLEN, INSCHRIFTEN UND SCHRIFTTAFELN

Während Sie Ihr Abenteuer bestehen, sind Schriftrollen und Inschriften Ihre Hauptinformationsquellen. Inschriften befinden sich an Wänden und geben normalerweise einen Hinweis auf die Umgebung. Es gibt zwei Arten von Schriftrollen: Informations-Schriftrollen sind gewöhnlich Notizen oder Tagebucheinträgen von Abenteurern, die früher ihr Glück versucht haben; Zauberspruch-Schriftrollen enthalten Zaubersprüche, die jedoch nur begrenzt verwendet werden dürfen. Die Schrifttafeln der Gilden verstärken u.a. vorhandene Fähigkeiten.



Zum Lesen einer **Inschrift** Cursor auf die Inschrift verschieben und LINKE Maustaste klicken. Kann die Inschrift vom Anführer Ihrer Gruppe gelesen werden, so erscheint die Botschaft auf der rechten Seite Ihres Bildschirms.

HINWEIS: Einige Botschaften sind in Runen verschlüsselt. Manche davon können mit Hilfe eines Zauberspruchs eines Magiekundigen *Read Runes* (Runen lesen) entschlüsselt werden, andere können jedoch nur von einer Figur gelesen werden, die dieser Sprache mächtig ist.

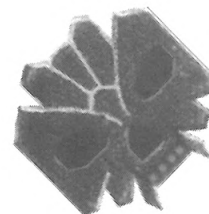
Wenn Ihr Anführer die Inschrift nicht lesen kann:

1. LINKE Maustaste auf das Anführer-Kästchen des Cleric klicken. Das Kästchen färbt sich golden.
2. Versuchen Sie erneut, die Inschrift zu lesen; bleibt der Cleric erfolglos, muß der erste Schritt mit jeder Figur wiederholt werden, bis die Inschrift entschlüsselt ist. Ist kein Mitglied Ihrer Gruppe in der Lage die Runen zu lesen, den Zauberspruch *Read Runes* verwenden.



Zum Lesen einer **Informations-Schriftrolle** Cursor auf die Schriftrolle setzen und LINKE Maustaste klicken. Die Schriftrolle auf das Konterfei der Figur verschieben (untere rechte Ecke des Bildschirms) und LINKE Maustaste klicken. Die Botschaft erscheint auf der rechten Seite des Bildschirms.

HINWEIS: Vorsicht vor falschen Schriftrollen! Die Zaubersprüche *Dispel Illusion* (Trugbild auflösen) und *Reveal Truth* (Wahrheitsoffenbarung) verwenden, um Estoroths Fallen auszuweichen. Für weitere Informationen siehe *Zaubersprüche der vier Gilden*.





Zur Benutzung einer Zauberspruch-Schriftrolle:

1. Cursor auf die Schriftrolle setzen und LINKE Maustaste klicken.
2. Schriftrolle auf die Aktionshand einer Figur verschieben und sie durch Klicken der LINKEN Maustaste dort absetzen.
3. LINKE Maustaste auf das Konterfei der Figur klicken. Inhalt der Schriftrolle, einschließlich Art des Zauberspruchs und Ursprungsebene (Stärkemesser für die Wirksamkeit des Zauberspruchs), erscheinen auf der rechten Seite des Bildschirms.
4. Zur Verwendung eines Zauberspruchs von der Schriftrolle mit der LINKEN Maustaste auf den Namen des Zauberspruchs klicken.
5. Zum Zusammenrollen einer Schriftrolle RECHTE Maustaste klicken.



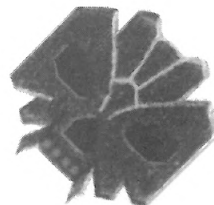
Zum Lesen einer Schrifttafel:

1. Cursor auf die Schrifttafel setzen und LINKE Maustaste klicken, um sie aufzunehmen.
2. Beachten Sie das Symbol auf der Tafel. Die Tafel auf den Namen der entsprechenden Figur klicken, und zur Ansicht ihrer Inventar-Bildschirmseite RECHTE Maustaste klicken.
3. Die Tafel auf die Symboltafel der Figur verschieben und LINKE Maustaste klicken. Es erscheint eine Botschaft über die Wirkung der Schrifttafel; die Schrifttafel selbst verschwindet.

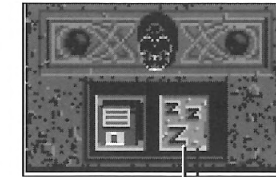
TODESSTEINE (WIEDERBELEBUNG VON SPIELFIGUREN)

In der Schwarzen Gruft wird Ihre Gruppe zahlreiche rote Steine finden, die als Todessteine bezeichnet werden. Diese Steine enthalten die Seelen von Abenteurern, die hier ihr Leben gelassen haben.

Wenn ein Mitglied Ihrer Gruppe stirbt, erscheint ein Todesstein. Zur Wiederbelebung Ihrer Spielfigur den Stein in der Hand halten und einen Raise Dead (Totenaufweckung) Zaubersprechen. **HINWEIS:** Die Seele in einem Todesstein kann nur wiederbelebt werden, wenn der Todesstein Ihrer Spielfigur gehört.



RUHEN

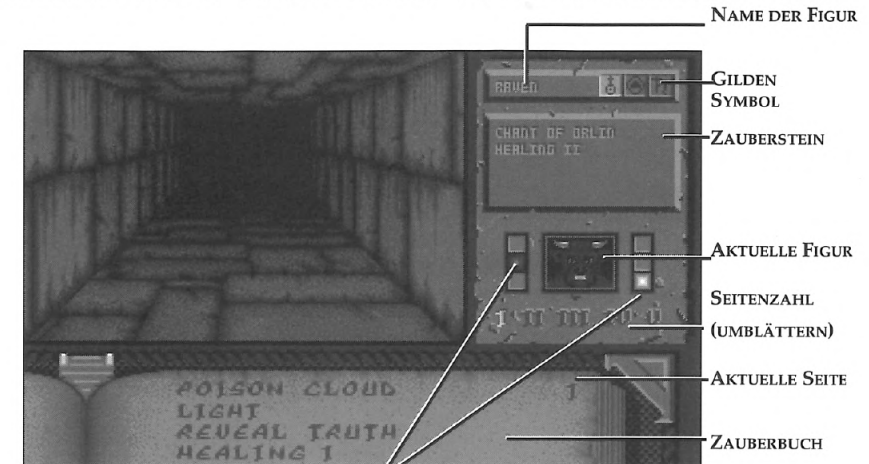


RUHEN ICON

Zum Sammeln von Abwehrrpunkten und zur Verstärkung der Ausdauer, oder auch zur Zeitüberbrückung (damit die Magiekundigen Zaubersprüche neu lernen können) ist es ratsam, die Gruppe manchmal für kurze Zeit ruhen zu lassen. Zum Ruhen:

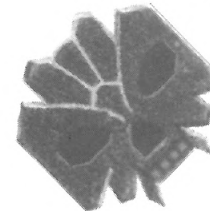
1. LINKE Maustaste auf den **SCHÄDEL-** (oder Kompaß-) Balken klicken, um das **RUHEN** Icon zu sehen.
2. LINKE Maustaste auf das **RUHEN** Icon klicken. Ihre Gruppe schläft ein, und der **SCHÄDEL** (oder Kompaß) verwandelt sich in einen grünen **STEIN**.
3. LINKE Maustaste auf das vergeistigte Konterfei einer Spielfigur klicken, um diese aufzuwecken (während die anderen schlafen kann diese Figur somit Wache stehen).
4. Zum Aufwecken Ihrer Gruppe LINKE Maustaste auf jede Figur klicken, oder auf den grünen **STEIN** klicken, um die gesamte Gruppe auf einmal zu wecken.

ERLERNEN UND ANWENDEN VON ZAUBERSPRÜCHEN



AKTIVE LANGZEIT-ZAUBERSPRÜCHE: (WIZARD SIGHT, COMPASS, MAGIC SHIELD, usw)

Zu Beginn des Spiels hat jeder Geistliche, Magiekundige und Druide ein einfaches Zauberbuch, das eine begrenzte Anzahl an Zaubersprüchen enthält. Einige dieser Zaubersprüche sind in Form von nicht lesbaren Runen aufgezeichnet, was darauf hinweist, daß sie auf einer höheren Ebene als die Figur angesiedelt sind. Wenn die Figur in höhere Erfahrungsebenen aufsteigt, werden ihr auch mehr Zaubersprüche zur Verfügung stehen. Mit der Zeit werden die Figuren zusätzliche Zauberbücher mit zusätzlichen Zaubersprüchen erwerben.



Zur Benutzung der verfügbaren Zaubersprüche müssen diese auswendig gelernt werden (bis zu fünf Zaubersprüche können gleichzeitig auswendig gelernt werden). Hat man sich die Zaubersprüche gemerkt, so werden ihre Bezeichnungen unlesbar. Bevor sie wieder gelesen und im Gedächtnis behalten werden können, muß eine kurze Zeitspanne vergehen.

Zum Auswendiglernen von Zaubersprüchen:

1. LINKE Maustaste auf den Namen der Figur (obere rechte Ecke des Bildschirms) klicken, um deren Zauberbuch zu sehen (auf der Inventar-Bildschirmseite auf das Zauberbuch klicken). Die erste Seite des Buches wird aufgeschlagen (falls das Buch schon vorher aufgeschlagen wurde, erscheint die zuletzt betrachtete Seite).
2. Zum Auswendiglernen der Zaubersprüche auf deren Bezeichnung klicken. Gemerkte Zaubersprüche erscheinen im Zauberspruch-Fenster.
3. Zum Umblättern auf Seite zwei auf römisch II (auf dem Zaubenstein) klicken oder auf die rechte Seitenecke.
4. Zum Auswendiglernen weiterer Zaubersprüche den dritten Schritt wiederholen. Zur Rückkehr auf den Aktionsbildschirm RECHTE Maustaste klicken.

Zum Anwenden von Zaubersprüchen:

1. Zur Ansicht des Zaubersteins einer Figur auf das jeweilige Figurensymbol in der oberen rechten Ecke des Bildschirms klicken. Es gibt folgende Symbole:



GEISTLICHER



MAGIEKUNDIGER

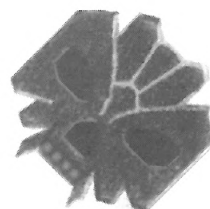


DRUIDE

2. Auf den betreffenden Zauberspruch auf dem Zaubenstein klicken; der Zauber wird unmittelbar wirksam.
3. Muß der Zauberspruch über ein Mitglied Ihrer Gruppe ausgesprochen werden, so erscheint ein Menü, worin die betreffende Figur ausgewählt werden kann.

LANGZEIT-ZAUBERSPRÜCHE

Manche Zauber bleiben - wenn sie erst einmal ausgesprochen wurden - sehr lange wirksam. Ist ein Langzeit-Zauberspruch aktiv, so ändert eines der Kästchen unter dem Figurennamen seine Farbe von grau auf eine andere Farbe (je nach Zauberspruch). Zur Identifizierung der aktiven Langzeit-Zaubersprüche auf die farbigen Kästchen klicken. Für weitere Informationen über die Zaubersprüche siehe *Zaubersprüche*.



DER KAMPF GEGEN ESTOROTHS GESELLEN

BENUTZUNG VON WAFFEN

Zu Beginn des Spiels besitzt Ihre Gruppe nur einfache Gildenwaffen. Bei der Erkundung des Verlieses werden Sie jedoch zahlreiche Waffen und andere Gegenstände finden, die Ihnen bei Ihrem Abenteuer von Nutzen sein werden. Jede Waffe hat ihre ganz speziellen Vorteile, manche Waffen sind jedoch von größerem Nutzen als andere. Es liegt an Ihnen, Ihre Gruppe auf das Beste auszurüsten.

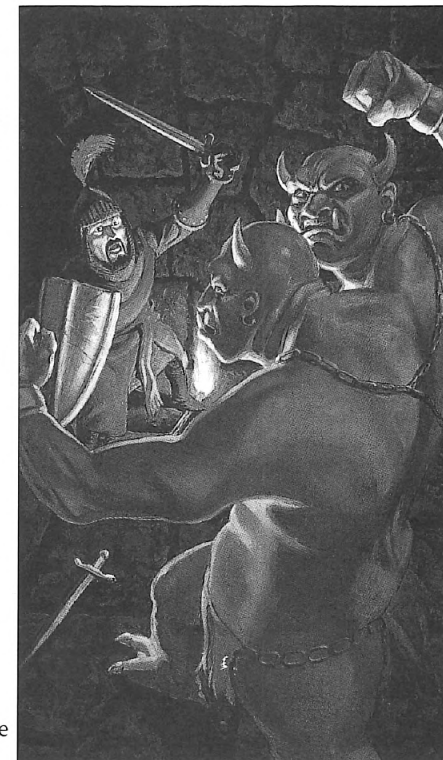
HINWEIS: Manche Figuren können nur ganz bestimmte Waffen benutzen. Für weitere Informationen siehe *Die vier Gilden von Astera*.

Waffen sollten den Figuren in die Aktionshand (rechts) gegeben werden. Gegenstände zum Schutz der Figuren, wie z.B. Schutzschilder, können in die linke Hand gegeben werden.

ANGRIFFE AUF FEINDE

Damit eine Figur einen Angriff startet, LINKE Maustaste auf ihr Konterfei klicken. Hält die Figur eine Waffe in ihrer Aktionshand (rechts), wird mit dieser Waffe angegriffen. Trägt sie keine Waffe, wird mit den Fäusten angegriffen.

HINWEIS: Kämpfer können zwei Waffen gleichzeitig benutzen; in der Aktionshand kann jede beliebige Waffe gehalten werden, in der Bereitschaftshand (links) dagegen nur eine kleine Waffe wie z.B. ein Dolch oder ein Hammer.



SPEZIALWAFFEN

PFEIL UND BOGEN

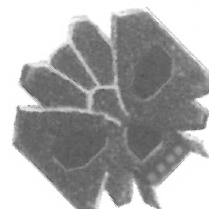
Zur Benutzung von Pfeil und Bogen muß der Bogen in der Aktionshand (rechts) gehalten werden und ein Pfeil in der Bereitschaftshand (links). Falls Sie einen Köcher haben, werden nach dem Abschuß automatisch weitere Pfeile geladen.

DOLCHWERFEN

Einen Dolch in die Aktionshand (rechts) der Figur geben und den Beutel (unten rechts auf der Inventar-Bildschirmseite) als Behälter für weitere Dolche benutzen. Befindet sich der Beutel an der richtigen Stelle auf der Inventar-Bildschirmseite, werden Dolche im Kampf automatisch nachgeladen.

MAGISCHE WAFFEN

Zauberstöcke und -stäbe werden in der Aktionshand (rechts) gehalten und wie normale Waffen benutzt. Zur Benutzung der Waffe LINKE Maustaste auf das Konterfei der betreffenden Figur klicken.



Magische Schwerter und andere Waffen werden ebenso in der Aktionshand gehalten und haben oft zwei Funktionen: damit der Zauber des Schwerts wirksam wird, RECHTE Maustaste auf das Konterfei der Figur klicken; um das Schwert wie ein ganz normales Schwert zu benutzen, LINKE Maustaste auf das Konterfei der Figur klicken.

DIE VIER GILDEN VON ASTERA

Die vier Gilden wurden vor vielen Jahren ins Leben gerufen, um die vier wichtigsten "Klassen" von Astera zu vereinen, den Bürgern, die in einem bestimmten Bereich eine besondere Fähigkeit an den Tag legten, Ausbildungs- und Übungsmöglichkeiten zu bieten und – vor allen Dingen – um eine mächtige Elitetruppe aus Kämpfern, Geistlichen, Zauberern und Druiden zu organisieren, die Astera vor den finsternen Mächten schützen sollte.

Die Gilden unterstehen dem Kollegium der Vier, einem Rat aus 25, der sich aus einem Hohen Ältesten und sechs Geringeren Älteren aus jeder Gilde zusammensetzt. Dieser Rat tritt in der Nacht jedes Vollmonds in der Halle der Jahreszeiten zusammen, um die Angelegenheiten zu besprechen, welche Astera betreffen, sich gegenseitig über die neuesten Zauberkünste auf dem laufenden zu halten, Rezepte für Tränke und Elixiere auszutauschen und den heißen Most vor dem großen Kamin in der Halle zu genießen.

Ferner ist es das Kollegium der Vier, an das sich ein Bürger wenden muß, wenn er oder sie mit dem gewöhnlichen Leben nicht zufrieden ist und sich nach Abenteuer, Ehre und Pflichterfüllung sehnt. Bei jedem Treffen gehen Hunderte von Anträgen zur Aufnahme in die Gilden ein, doch nur wenigen ist es vergönnt, an einer der Akademien zu studieren, und nur eine Handvoll verdienen sich den ehrenvollen Titel eines Gildenmitglieds.

DIE GILDE DER KÄMPFER

Die Gilde der Kämpfer ist die kleinste der vier. Ganz selten nur findet sich ein Mann oder eine Frau mit der Stärke und Ausdauer, die erforderlich sind, um die brutale Ausbildung zu überleben und die Anerkennung des Hohen Älteren Gunther zu erringen.

Kämpfer sind rar und stolz, stark und mutig, die Streiter für alles, was gerecht und gut ist. Begabt mit den Fertigkeiten eines Kämpfers und eines Waldläufers, beherrschen sie alle Waffengattungen und Schlachttaktiken und sind hervorragende Fährtenfinder. Kämpfer geben auch gute Anführer ab, denn sie sind am ehesten gegen Angriffe gewappnet.

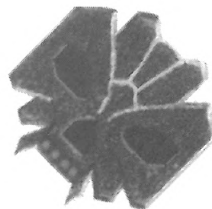
DIE GILDE DER GEISTLICHEN

Die älteste Gilde in Astera, die Gilde der Geistlichen, kann ihre Ursprünge auf den antiken Tempel in Orlin zurückführen, einem Ort, an dem die Geistlichen nach wie vor ihre Huldigungen darbringen. Der hohe Älteste Maatok versieht das Amt des Hohepriesters zusätzlich zu seinen Pflichten im Kreis der Vier.

Die Geistlichen sind Männer und Frauen des Tuches, aber auch der Keule. Sowohl Kämpfer als auch Geistliche, vereinigen sie in sich die Kunst der Heilens, schützender und abwehrender Zaubersprüche und eine besondere Fähigkeit in der Benutzung stumpfer Waffen, wie Keulen, Kriegsbeile und Stäbe.

DIE GILDE DER ZAUBERER

Die Gilde der Zauberer ist die größte der vier Gilden; hier bewerben sich mehr Bürger als bei jeder anderen Gilde und der Hohe Älteste Fenn kann eine höhere Graduiierungsrate aufweisen als jede andere Akademie (was man seinen hervorragenden Professoren und der allgemein hohen Intelligenz der Bevölkerung zuschreibt).



Die Zauberer sind die Intellektuellen der Welt, und sie ziehen eine heiße Diskussion jeder blutigen Schlacht vor. Trotz seiner Abscheu vor Gewalt kann sich ein guter Zauberer gegen die schlimmsten Feinde behaupten. Zu Hilfe kommen ihm dabei nicht nur der Dolch oder Stab, sondern auch scheinbar unbegrenzte geheime Kräfte. Zwar dürfen Zauberer nur Lederrüstungen tragen, sie können jedoch jede Art von Schutzschild benutzen.

DIE GILDE DER DRUIDEN

Die Gilde der Druiden ist die jüngste der Gilden. Die Druiden waren ursprünglich nur als die geheimnisvollen "Waldmenschen" bekannt und lebten jahrhundertlang unabhängig von Astera, bis das Kollegium (damals der Drei) ihre Anführerin aufsuchte (heute bekannt als die Hohe Älteste Juniper) und sie überredete, sich mit ihnen im Kampf gegen das Böse zu vereinigen. Der Gilde der Druiden kann man nur durch Geburt angehören; ohne Druidenblut in den Adern kann man weder der Druidenakademie beitreten, noch den Status eines Angehörigen der Gilde erlangen.

Die Druiden sind dafür bekannt, daß sie allem Lebendigem mit Achtung begegnen und es verteidigen. Sie sind - wie die Geistlichen - begabte Heilkundige und verfügen über einen beständigen Vorrat an Schutz- und Angriffszubern. Sie sind versiert im Umgang mit Kriegskeulen und Stäben.

DIE ZAUBERSPRÜCHE DER VIER GILDEN

ZAUBERSPRUCH DER KÄMPFER

LOCATION (Lokalisierung) - Auf die Schrifftafel des Kämpfers (Inventar-Bildschirmseite) klicken, um die aktuellen Koordinaten auf der Karte zu sehen.

ZAUBERSPRÜCHE DER GEISTLICHEN

STARTER BOOK ANFÄNGERBUCH

POISON CLOUD (GIFTWOLKE) (2. Ebene) - Produziert eine Giftgaswolke einige Meter vor der Gruppe (zur Schädigung des Feindes).

LIGHT (LICHT) (1. Ebene) - Vertreibt die Dunkelheit.

REVEAL TRUTH (WAHRHEITSOFFENBARUNG) (2. Ebene) - Verwandelt "falsche" Schriftrollen in Staub (die Schriftrolle muß sich in der Hand einer Spielfigur befinden).

HEALING 1 (Heilung) (1. Ebene) - Gibt einem Mitglied Ihrer Gruppe 4-20 Abwehrrpunkte zurück.

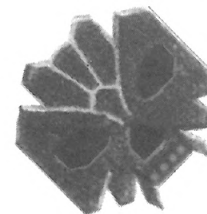
PRAYERS OF ORLIN (ORLINS GEBETE)

CHANT OF ORLIN (ORLINS GESANG) (2. Ebene) - Fügt einem Feind 2-8 Schadenspunkte zu (+ 2 für jede Ebene oberhalb der 3. der Figur, die das Gebet spricht).

HEALING 2 (HEILUNG) (5. Ebene) - Gibt einem Mitglied Ihrer Gruppe 8-40 Abwehrrpunkte zurück.

CREATE FOOD (SPEISENZAUBER) (3. Ebene) - Zaubert 4 Portionen einer Speise herbei.

GOD'S FURY (GOTTESZORN) (9. Ebene) - Fügt einem Feind 20-80 Schadenspunkte zu.



TOME OF LIFE (BUCH DES LEBENS)

RAISE DEAD (TOTENAUFERWECKUNG) (6. Ebene) - Wiederbelebt eine tote Spielfigur (beim Ausspruch des Zaubers muß der Todesstein in der Hand gehalten werden).

CURE POISON (GIFTHEILUNG) (4. Ebene) - Heilt ein vergiftetes Mitglied Ihrer Gruppe.

CURE DISEASE (KRANKHEITSHEILUNG) (3. Ebene) - Heilt ein erkranktes Mitglied Ihrer Gruppe.

RESTORE (WIEDERHERSTELLUNG) (7. Ebene) - Gibt einer Spielfigur die gesamten Abwehrrpunkte zurück.

BOOK OF RETRIBUTION (BUCH DER VERGELTUNG)

RUNE OF PAIN (SCHMERZRUNE) (2. Ebene) - Veranlaßt eine magische Rune, einem Feind 4-12 Schadenspunkte zuzufügen.

RUNE OF DEATH (TODESRUNE) (9. Ebene) - Veranlaßt eine magische Rune, einem Feind 20-100 Schadenspunkte zuzufügen.

VORPAL AIR (VORFALLUFT) (5. Ebene) - Fügt einem Feind 10-25 Schadenspunkte zu.

DIETY STRIKE (GOTTESCHLAG) (7. Ebene) - Fügt einem Feind 10-50 Schadenspunkte zu.

MANUAL OF PIETY (BUCH DER PIETÄT)

SUSTENANCE (LEBENSERHALTUNG) (4. Ebene) - Füllt den Speise- und Trank-Stand vollständig auf (gesamte Gruppe).

REMOVE TRAP (FALLENBESEITIGUNG) (2. Ebene) - Beseitigt alle Fallen bis zu 10 Fuß vor der Gruppe.

POISON PURGE (GIFTREINIGUNG) (5. Ebene) - Heilt vergiftete Spielfiguren (gesamte Gruppe).

BINDING (FESSELUNG) (6. Ebene) - Hält den Feind vorübergehend auf.

ZAUBERSPRÜCHE DER ZAUBERKUNDIGEN

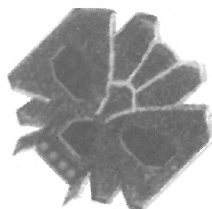
STARTER BOOK (ANFÄNGERBUCH)

WIZARD SIGHT (ZAUBERERSICHT) (1. Ebene) Erstellt automatisch eine Karte über das Vorkommen der Gruppe in dem Verlies. Zur Aktivierung F5 drücken oder auf das gelbe "Langzeit-Zaubersprüche"-Kästchen unter dem Namen Ihres Zauberkundigen klicken.

COMPASS (KOMPASS) (2. Ebene) - Ersetzt den SCHÄDEL; Zeigt der Gruppe in welche Richtung sie sich bewegt (N=Norden, S=Süden, E=Osten, W=Westen).

FIREBALL (FEUERBALL) (3. Ebene) - Fügt dem Feind 2-12 Schadenspunkte zu (+2 für jede Ebene oberhalb der 3. Ebene der Figur, die den Zauber anwendet).

SHIELD (SCHILD) (1. Ebene) - Gibt einer Spielfigur vorübergehend +1 Schutz (+1 für jeweils 2 Ebenen oberhalb der 4. Ebene der Figur, die den Zauber anwendet).



NECROMANCER'S GUIDE (NEUROMANCER-FÜHRER)

STRENGTH (STÄRKE) (2. Ebene) - Gibt einer Spielfigur +2 Stärkepunkte.

REMOVE GLYPH (ZEICHENBESEITIGUNG) (2. Ebene) - Beseitigt ein Sperrzeichen, das sich auf dem Weg der Gruppe befindet.

DISPEL MAGIC (MAGIEVERTREIBER) (2. Ebene) - Vertreibt magische Felder (Schranken) bis zu 10 Fuß vor der Gruppe (damit der Zauberspruch wirksam werden kann, muß seine Ebene der der Schranke entsprechen oder höher sein).

FREEZE (EINFRIEREN) (2. Ebene) - Fügt dem Feind 4-12 Schadenspunkte zu.

CULT OF MAGIC (ZAUBERKULT)

HASTE (HAST) (3. Ebene) - Ermöglicht es den Figuren, schneller zu kämpfen.

MIND STRIKE (HIRNSCHLAG) (4. Ebene) - Fügt einem Feind 2-20 Schadenspunkte zu (+4 für jede Ebene oberhalb der 5. Ebene der Figur, die den Zauber anwendet).

DEATH (TOD) (8. Ebene) - Fügt einem Feind 50-70 Schadenspunkte zu.

DISPEL ILLUSION (ILLUSIONSVERTREIBER) (5. Ebene) - Verwandelt "falsche" Schriftrollen in Staub (die Schriftrolle muß sich in der Hand einer Spielfigur befinden).

WIZARD WORD (ZAUBERWORT)

CREATE WALL (MAUERBAU) (4. Ebene) - Errichtet eine 10 Fuß lange Mauer vor der Gruppe.

ETHEREAL SHIELD (ÄTHERISCHER SCHILD) (5. Ebene) - +2 Schutz für die gesamte Gruppe (+1 für jeweils 2 Ebenen oberhalb der 6. Ebene der Figur, die den Zauber anwendet).

REFRESH (AUFRISCHUNG) (7. Ebene) - Alle Zaubersprüche unterhalb der 4. Ebene werden ins Gedächtnis zurückgerufen.

LIGHTING FIELD (LICHTFELD) (5. Ebene) - Fügt dem Feind 5-50 Schadenspunkte zu.

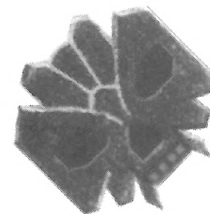
LIBRAM OF DARKMAGIC (BUCH DER SCHWARZEN MAGIE)

DEATHSTORM (TODESSTURM) (9. Ebene) - Fügt dem Feind 10-100 Schadenspunkte zu.

LIFESTEALER (LEBENSENTWENDER) (7. Ebene) - 8-32 Schadenspunkte. Überträgt zudem 30% der betroffenen Abwehrrpunkte auf die Figur, die den Zauber anwendet.

TELEPORT (TELEPORT) (7. Ebene) - Teleportiert die Gruppe an jeden beliebigen Ort auf der Karte.

DETECT TRAPS (FALLENFINDER) (2. Ebene) - Warnt die Gruppe vor in der Nähe befindlichen Fallen (bleibt jeweils 1 Minute wirksam pro Ebene der Figur, die den Zauber anwendet).



ZAUBERSPRÜCHE DER DRUIDEN

STARTER BOOK (ANFÄNGERBUCH)

DISPEL MAGIC (MAGIEVERTREIBER) (2. Ebene) - Vertreibt magische Felder (Schränken) bis zu 10 Fuß vor der Gruppe.

CHAOS (CHAOS) (1. Ebene) - 2-8 Schadenspunkte für jede Ebene der Figur, die den Zauber anwendet.

READ RUNES (RUNENLESER) (1. Ebene) - Ermöglicht es der Gruppe, in anderen Sprachen verfaßte Botschaften zu lesen.

PROTECTION (SCHUTZ) (1. Ebene) - Gibt einer Spielfigur vorübergehend +1 Schutz (+1 für jeweils 2 Ebenen oberhalb der 4. Ebene der Figur, die den Zauber anwendet).

MANUAL OF THE PLANES (HANDBUCH DER EBENEN)

LIGHT (LICHT) (1. Ebene) - Vertreibt die Dunkelheit.

SWARM (SCHWARM) (2. Ebene) - Fügt dem Feind 2-8 Schadenspunkte zu (+3 für jeweils 2 Ebenen oberhalb der 3. Ebene der Figur, die den Zauber anwendet).

DISMISS (WEGBEFÖRDERN) (8. Ebene) - Befördert den Feind in eine andere Ebene.

DISRUPT (STÖREN) (9. Ebene) - Fügt dem Feind 30-80 Schadenspunkte zu (+ 10 pro Ebene der Figur, die den Zauber anwendet).

FORCE OF THE ELEMENTS KRAFT DER ELEMENTE

SHADOW SHIELD (SCHATTENSCHILD) (4. Ebene) - +1 Schutz für die gesamte Gruppe (+1 pro jeweils 2 Ebenen oberhalb der 6. Ebene der Figur, die den Zauber anwendet).

ICE STRIKE (EISSCHLAG) (7. Ebene) - Fügt dem Feind 5-75 Schadenspunkte zu.

BLAST OF COLD (KÄLTESTOSS) (5. Ebene) - Fügt dem Feind 10-40 Schadenspunkte zu (+5 für jede Ebene oberhalb der 6. Ebene der Figur, die den Zauber anwendet).

QUAKE (BEBEN) (10. Ebene) - Fügt dem Feind 10-110 Schadenspunkte zu.

WISDOM OF THE DRUIDS WEISHEIT DER DRUIDEN

PESTILENCE (PESTILENZ) (4. Ebene) - Fügt dem Feind 8-16 Schadenspunkte zu (+3 für jede Ebene oberhalb der 6. Ebene der Figur, die den Zauber anwendet).

CURE WOUNDS (WUNDENHEILER) (2. Ebene) - Gibt einer Spielfigur 4-20 Abwehrpunkte zurück.

CURE POISON (GIFTHEILER) (4. Ebene) - Heilt eine vergiftete Spielfigur.

CHANT OF DOOM (LIED DES VERDERBENS) (6. Ebene) - Fügt dem Feind 40 Schadenspunkte zu.

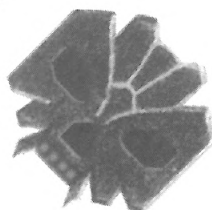
BOOK OF FIRE BUCH DES FEUERS

STONEFIRE (STEINFEUER) (2. Ebene) - Fügt dem Feind 2-8 Schadenspunkte zu (+2 pro jeweils 2 Ebenen oberhalb der 3. Ebene der Figur, die den Zauber anwendet).

FIREWIND (FEUERWIND) (3. Ebene) - Fügt dem Feind 2-12 Schadenspunkte zu (+2 für jeweils 2 Ebenen oberhalb der 3. Ebene der Figur, die den Zauber anwendet).

FIRE VORTEX (FEUERWIRBEL) (5. Ebene) - Fügt dem Feind 5-50 Schadenspunkte zu.

FIRE MAELSTROM (FEUERSTRUDEL) (10. Ebene) - Fügt dem Feind 10-110 Schadenspunkte zu.



DIE KUNDE DER SCHWARZEN GRUFT

Wie der letzte gelbe Zahn im Munde eines Hexers bleibt das Land Astera zurück, das letzte Lebenszeichen des ansonst toten Tals der Gohls. Die Baumwipfel wiegen sich in der abendlichen Brise, und der Geruch von Leder und feuchtem Heu läßt Erinnerungen in meinem Geiste aufsteigen.

Meine Gedanken schweifen in die Vergangenheit.

Man kennt mich in Astera als Maatok, den Hohen Ältesten der Geistlichen. Ich habe ein längeres Leben hinter mir als die meisten, lang genug, um mich an die Zeit vor dem Weißen Krieg zu erinnern, als Estoroth Paingiver ein Kind war.

Als begabter Schüler an der Geistlichen Akademie brauchte er nur zwei Jahre, die höchsten Auszeichnungen in seinem Fach zu erlangen. Selbst die klügsten Professoren waren nicht in der Lage, seinen Hunger nach Erkenntnis und Macht zu stillen. Lothar, der Rektor der Geistlichen Akademie, wußte wie kein anderer, wohin solcher Ehrgeiz führen konnte.

"Maatok, ich persönlich habe lange Stunden damit verbracht, ihm unsere stärksten Zauberformeln beizubringen, unsere schwärzesten Beschwörungen und unsere wirksamsten Zaubertrankrezepte", sagte er, als er eines Winterabends rastlos in meinem Studierzimmer auf und ab ging. "Seit Thorsten habe ich keinen Schüler wie ihn gehabt, und Du erinnerst Dich, was damals passiert ist."

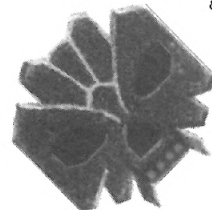
Ja sicher, das würde ich nie vergessen. Thorsten war vor vielen Jahren wegen zahlreicher Schandtaten aus Astera verwiesen worden. Später hörten wir, er habe sich in ein wütendes Ungetier verwandelt und ein kleines Dorf voller Schafhirten angefallen. Über 200 Pfeile waren notwendig gewesen, ihn zu Fall zu bringen. Bei dem Gedanken wünsche ich mir, bei Estoroth wäre es so harmlos verlaufen."

"Bei der Mutter des Orlin!" – Lothar zuckte mit den Schultern, um das Gewicht seines schweren Gewandes zu verteilen und setzte sich mir gegenüber auf einen Stuhl. "Er ist brillant, das kann ich nicht leugnen, aber Estoroth ist über die Lektionen hinaus, die wir ihm hier bieten können. Er hat jeden Band in unserer Bibliothek ausgelesen und jeden seiner Lehrer überholt. So viel Macht in so jungen Händen ist gefährlich; man sollte auf ihn aufpassen."

"Ihr seid ein weiser Mann, Lothar - vielleicht der weiseste, den ich kenne." Eine leichte Röte stieg ihm bei meinem Lob ins Gesicht, während er vorgab, seinen Becher zu untersuchen. "Wenn Ihr ihn alles gelehrt habt, dann gehört Estoroth nicht mehr an die Akademie. Verleiht ihm seinen akademischen Grad und ernenn ihn zu einem Gildenmitglied. Das Kollegium kann ihn im Zaume halten, wenn sich dies als notwendig erweist."

So kam es, daß Estoroth von der Akademie der Geistlichen entlassen wurde. Eine Zeitlang schien es, als würde der Status und die vollen Verantwortlichkeiten eines Mitglieds der Geistlichen Gilde ihn ausreichend beschäftigen. Doch dauerte es kaum ein paar Wochen, bevor er seine eigenen Runen zu weben begann und anlässlich von eigenen Experimenten die falschen Geister rief. Sein Herz verwandelte sich in Asche.

Seine Fertigkeiten und die technische Meisterschaft wurden von den Laien gepriesen, doch seine öffentlichen Demonstrationen nahmen bald eine Wendung zum Bösen: Er verwandelte gewöhnliche Skorpione in schreckliche Monster, reduzierte kleine Tiere zu rotem Nebel; ein geschlachtetes Ferkel wurde plötzlich von Leben erfüllt und vertrieb den Metzger aus dem Laden. Estoroths pompöser Exhibitionismus verriet seine wahre Tätigkeit: es war offensichtlich, daß er entgegen des Kodex der Geistlichen Gilde mit Schwarzer Magie hantierte.





Die Glocken läuteten eine Krisenversammlung des Kollegiums der Vier zusammen. Nachdenkliche Geistliche, vernarbte Kämpfer, gelehrte Zauberer und sanftmütige Druiden verließen ihre Heimstätten und begaben sich zur Halle der Jahreszeiten, um über Estoroths Tun zu beraten und eine Entscheidung zu fällen.

In einem großen Kreis auf Fellen sitzend, versammelten sich die 25 Mitglieder des Rats in einem großen, nicht überdachten Raum mit Wänden aus Granit und schwarzem Marmor. In der Mitte, ganz allein, saß Estoroth, hochauferichtet trotz seiner gewichtigen Medaillen. Er trug ein wunderbares sapphirblaues Gewand, und über seine Schultern hing ein blutroter Umhang, der in weiten Falten zu Boden fiel. Seine Gesichtszüge waren stark und von einer auffallenden Schönheit, obwohl er für seine 19 Lenze alt wirkte. Trotz der Wut, die er ob dieser Inquisition spürte, blickte er drein wie ein geduldiges Kind und hatte die Hände in seinem samtenen Schoß gefaltet.

Mit meiner Zustimmung hatte Lothar sich zum Ankläger erklärt. Mit zusammengezogenen Brauen ging er vor Estoroth wie ein Tiger auf und ab. Sein einfaches braunes Gewand blähte sich, als er sich mit einem Ruck dem Rat zuwandte und mit eindringlicher Stimme die Frage an die Runde richtete:

„Was kann von diesen bösen Experimenten Gutes kommen?“

Estoroth lächelte, neigte den Kopf zur Seite und antwortete mit gleichmütiger Stimme, wie ein echter Bösewicht: „Was soll davon nicht Gutes kommen? Stellt Euch nur vor, was ich Gutes tun könnte.“ Er strich mit seinen bleichen Fingern durch sein rotbraunes Haar, während ein nachdenklicher, fast träumerischer Ausdruck über sein markantes Gesicht huschte.

Bei dieser Unverschämtheit wurde Lothars Gesicht von einer ungewöhnlichen Röte überzogen. Er wandte sich zu den Ältesten.

„STELLT EUCH DEN SCHADEN VOR, DEN ER ANRICHTEN KÖNNTE!“, röhre er, während sich auf seinem Bart kleine Tröpfchen bildeten.

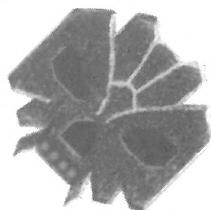
„Jawohl“, stimmte Estoroth zu, „stellt Euch den Schaden vor, den ich anrichten könnte – gegen die Feinde in einer Schlacht.“ Sein Grinsen verzog sich zu einer verächtlichen Grimasse. „Gnade jenen, die sich gegen meine Legionen wenden!“. Sein Tonfall entlockte den müden Vertretern der Gilden ein wütendes Brummen.

„Er schmiedet ein Komplott gegen uns!“, „Er will uns alle umbringen!“, „Er ist wahnsinnig!“

„ICH BIN KEIN MENSCH!“ rief Estoroth plötzlich mit tiefer Stimme und stand herausfordernd in dem tödlichen Schweigen, das dieser Ankündigung folgte.

„Ich bin kein gewöhnlicher Sterblicher“, zischte er und zeigte mir ausgestrecktem Zeigefinger auf die greisen Männer vor ihm. „Vergeßt das nicht, wenn Ihr gegen mich redet!“. Seine letzten Worte schallten in die Runde. Er kannte die Lösung des Rats in Situationen wie dieser – Landesverweisung – und sein wütender Stolz wollte ihnen dieses Vergnügen nicht zugestehen. Er machte einen Schritt weg von seinem Stuhl, erhob seine Hände und schlug sie zusammen.

Zurück blieb nichts als eine Wolke schimmernden Staubes.



Gemäß den Historikern aus Astera richtete sich Estoroth in einem düsteren, von Spinnweben bewohnten Kloster ein, das viele Meilen südlich lag. Dort betrieb er weiterhin seine unheilige Forschung und ersann einen Racheplan gegen jene, die ihn gedemütigt hatten. Doch Astera war nur der erste Schritt auf dem blutigen Weg, den er zu gehen beabsichtigte. Estoroth, wie viele genialische Verrückte, war überzeugt, er würde eines Tages die Welt regieren. Eine seiner Botschaften an das Kollegium hatte diesen Inhalt:

Macht Euch gefaßt, ich werde kommen. Mit Eurem winzigen Land als Exempel wird das Ungeziefer der Welt lernen, daß einem Gott wie mir Furcht und Gehorsam ziemt.

Estoroth Paingiver

Diesen Namen hatte er sich zugelegt, und genau das wollte er sein: ein Verursacher von Schmerz und Pein. Er wetzte seine perversen Zaubersprüche, belebte soeben verstorbene Kreaturen und längst begrabene Skelette – die ersten seiner grausigen Legionen. Allmählich lernte er, Wesen aus anderen Dimensionen herbeizurufen, Dämonen aller Formen und Größen scharten sich um ihn, begierig, ihm zu Gehör zu sein.

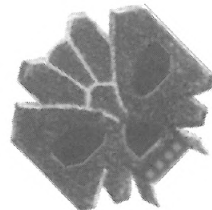
Bald war Estoroths Heer von beachtlicher Größe, wie dies seinen Plänen angemessen war. Doch um seine „Mannen“ anzuführen, brauchte er einen Stab mit würdigen Offizieren. Diese rekrutierte er aus den mächtigsten in die Hölle verbannten Untoten.

Der erste war ein schweigsames Meeresuntier in Mannesgröße. Seine blaugrüne Schuppenhaut blitzte, wenn er sich zum Gruß an die Sonne erhob. Er würde sicherstellen, daß der Ozean keinen Fluchtweg für Estoroths Feinde bot.

Der zweite Offizier war eine Medusa, ein hautloses Geschöpf mit Schlangen als Locken, das Menschen und Tiere in Stein verwandeln konnte. Ihre Talente würden im Dienste Estoroth sehr wohl zur Geltung kommen.

Der dritte Leutnant war ein besessener, rabenschwarzer Dämon, der seine Kraft aus schwarzen Gedanken und unehrlichen Herzen bezog.

Der vierte und mächtigste war ein Widder-Dämon mit dem Körper eines Mannes und dem Haupt eines großen Widders. Herausbeschworen aus den Tiefen der Hölle dient er unter Estoroth als General, dem er so treu ergeben war wie seinem Starkbier.



Als das Zeichen der Sieben den Himmel verfinsterte, sammelte Estoroth seine Truppen und verfrachtete sie nach Astera, wo sie mit ihrem tödlichen Kreuzzug begannen. Die kombinierte Zauberkraft von Estoroths dunklen Legionen war so mächtig, daß ihr Asteras stärkste Kämpfer und größte Zauberer willenlos zum Opfer fielen. In diesem, dem Weißen Krieg, floß kein Blut.

Astera war gebrochen. Estoroth führte seinen Feldzug zur Übernahme der Macht weiter. Im Verlauf der folgenden vier Jahreszeiten verschwand viel Leben und viel Schönheit vom Angesicht der Erde. Nichts und niemand schien ihm Einhalt gebieten zu können.

Die Bewohner von Astera hatten alle Hoffnung begraben. Da versammelte sich erneut der Rat der Vier in der Halle der Jahreszeiten.

„Wir müssen seinem Treiben ein Ende bereiten“, sagte ich in meiner Rede vor dem Rat. Man sah mich an, als wäre ich verrückt.

„Das wäre vielleicht früher möglich gewesen, Maatok“, sagte Lothar und schüttelte sein Haupt traurig, „aber jetzt sind wir schwach – wir haben weder die Stärke noch den Willen, gegen ihn zu kämpfen.“

„So ist es“, stimmte ihm der Hohe Ältere Gunther zu. Vormalis ein schlanker, starker Mann, war er im letzten Jahr bleich und müde geworden. „Meine besten Kämpfer sind wie feige Kötter.“

„Alles, was er weiß, hat er von uns gelernt“, entgegnete ich und sah Lothar direkt ins Auge, der sich wand und auf seine verkrampften Hände sah.

„Ich bitte Dich, Matook, erinnere mich nicht daran.“

„Dann brauche ich Euch auch nicht zu sagen, daß wir ihn mit etwas Anstrengung bei seinem eigenen Spiel schlagen können.“

„Sicher, Du hast recht.“ Das kam von Fenn, dem Hohen Älteren der Zauberer. „Der Sinn der Gilden besteht schließlich darin, diese Art von Vorkommnis zu bekämpfen. Bisher haben wir Estoroth hilflos gegenüberstanden, aber doch nur, weil wir nach seinen Regeln gespielt haben.“

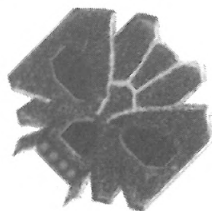
„Genau!“ Juniper, eine der Abgeordneten der Druiden nickte emphatisch. „Estoroths Macht geht über Himmel und Erde hinaus – und so muß unsere eigene.“

So kam es, daß die Geistlichen, die Zauberer und die Druiden ihre Kräfte vereinten, um eine neue Magie zu begründen, eine die alles umfaßte, was über das Universum bekannt war und vieles darüber hinaus, was wir nie ganz begreifen würden.

Über viele Monate intensiven Studiums und Experimentierens wurden erstaunliche Dinge erreicht. Neue Elemente entstanden, neue Zaubersprüche wurden erfunden, neue Tränke gebraut und neue Kräfte entdeckt. Als die Magie beisammen war, brachte jede der Gilden ein geheiligtes Artefakt für die Verzauberung.

Schließlich waren wir soweit. Das Kollegium rief die vier Gilden zusammen und ernannte vier Helden, die stärksten und edelsten aus jeder Gilde: Runetek den Kämpfer, Kaolic den Geistlichen, Dvergar den Zauberer und Eich Rabe von den Druiden.

In einer mitternächtlichen Zeremonie, beschienen von einem vollen gelben Mond, wurden den vier Männern die verzauberten Artefakte überreicht. Protector war ein Druidischer Schild aus Holz, der eine schützende Barriere bilden würde. SoulFreezer, das Artefakt der Zauberer, war ein Kristallstab, der alle Wesen für immer einfrieren würde; Vortex, das Artefakt der Kämpfer, war ein silbernes Schwert, das den Stoff der Zeit zerfetzte, und Forcehammer („Krafthammer“), das Artefakt der Geistlichen, war ein goldenes Kriessbeil mit telekinetischen Kräften.



In der Morgendämmerung machten sich die Vier und ihre kleine Armee auf, um das Tal nach Estoroth zu durchkämmen. Wenn die Götter ihnen hold waren, würden Sie das Böse für immer in eine andere Dimension verbannen.



Estoroth hatte das Tal in einen öden, verkohlten Krater verwandelt, die Bevölkerung auf eine Handvoll lamentierender Bauern reduziert. Er hatte einen nach dem andern zu seiner eigenen und der Unterhaltung seiner höllischen Truppen gemartert und getötet. Bald würde er sein Tal verlassen, um sich den Rest der Welt zu unterwerfen. Doch im Augenblick ruhte er sich auf seinen Lorbeeren und seiner Beute aus.

Weil er sich diese Ruhe gönnte und sich in Sicherheit wiegte, weil er nicht wahrhaben wollte, daß jemand ihn angreifen würde, war es den Truppen von Astera möglich, ihn zu überraschen. Sie fanden sein Heer vor einer Festung am Ende des Tales, und es entspann sich ein Kampf, der 40 Stunden lang anhielt. Manch ein Asteraner ließ sein Leben, doch Eich Rabens „Protector“ beschützte die Mehrzahl von ihnen, und Kaolic benutzte den Krafthammer, um aus Hunderten von toten Soldaten Staub zu machen.

Zum Schluß trieben die Helden die Bösen in das verfallene Schloß hinein und nach unten in das Kellerverlies. Auf der untersten Ebene, im Innern der Schwarzen Gruft, benutzte Dvergar den ZaubersoulFreeze, um Estoroth und seine Mannen festzunageln, und Runetek ließ Vortex durch die Luft sausen, um einen Spalt im Ablauf der Zeit zu öffnen. Der klaffende Schlund zwischen den Dimensionen verschluckte Estoroth und seine ganze Armee.

Die erschöpften Helden begannen den Aufstieg aus dem Verlies. Als sie auf der ersten Treppe oben ankamen, drehte sich Runetek um und schwang sein Schwert ein zweites Mal. Vortex zerriß den Stoff, aus dem das Universum ist, ein zweites Mal, so daß der gesamte Untergrund des Labyrinths in der Leere verschwand.

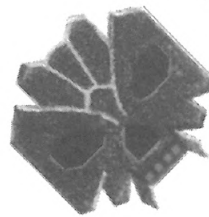
Runetek, Kaolic, Dvergar und Oak Raven sanken direkt neben der aufgerissenen Spalte zu Boden. Man sagte, die Schwärze Estoroths habe ihre irdischen Leiber infiziert, so daß ihre Seelen das Weite suchten. Zum Gedenken all dessen, was sie für Astera getan hatten, wurden die Helden und ihre verzauberten Waffen an der Stätte ihres Todes beerdigt. Das Verlies wurde versiegelt und eine große Tafel errichtet, damit der Nachwelt ihre heroischen letzten Tage für immer in Erinnerung bleiben sollten.



Zwei Jahrzehnte nach dem Schwarzen Krieg wurde jedoch – im wahrsten Sinne des Wortes – ein schlafender Hund geweckt. Es war der Bastard, an dem der Hohe Älteste Fenn seinen SoulFreezer Spruch am Tag vor der Übergabe an Dvergar getestet hatte, und der seit jenem Tage wie ein Stein in seiner Hundehütte gelegen hatte. Als Fenn sah, wie der Hund sich reckte und streckte, gähnte und sich schüttelte, stellte er ihm eine Schüssel mit Fleisch hin und Wasser, tätschelte ihm den Kopf und humpelte zu meiner Hütte, die eine halbe Meile weit weg lag.

„Ah, Maatok, wie wenig wissen wir doch über die Kräfte, mit denen wir uns befassen“, seufzte er und stocherte mit seinem Stock gedankenverloren in der glühenden Asche im Kamin herum.

„Ja, Fenn,“ stimmte ich ihm zu und reichte ihm eine Tasse mit heißem Most. „Aber wir taten, was wir tun mußten. Ich sehe keinen Grund zur Unruhe. Estoroth ist noch immer sicher weggesperrt, wer weiß wo. Ich hoffe nur, er hat nicht in der Unterwelt irgendwelche harmlosen Wesen zum Quälen gefunden.“



Doch es verstrich nur eine Woche, als die Glocken erneut zu einer Versammlung in der Halle der Jahreszeiten aufriefen. An jenem Tag erfuhren wir, wie sehr wir Estoroths Willenskraft unterschätzt hatten.

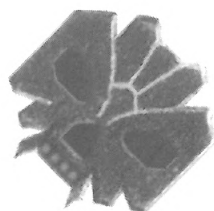
Jerrod, ein junger Missionar, war gerade aus dem Süden zurückgekehrt. Unterwegs war er an der Wallstatt des Schwarzen Krieges vorbeigekommen und hatte eine Rast eingelegt, um den vier Helden seine Ehrerbietung darzubringen.

„Jerrod,“ ermunderte ihn Gunther, „erzähl‘ uns, was Du dort gesehen hast.“

„Einen Riß“ sagte Jerrod aufgeregt. „Eine Schramme in der Wand! Und ein Gesicht, ein schreckliches Gesicht... ich rannte weg.“ Er blickte verlegen auf seine Sandalen, beschämt ob seiner Feigheit.

„Thr Gildenleute,“ sprach Gunther die Versammelten an. „Wir müssen annehmen, daß der dimensionale Riß, der von Vortex geschaffen wurde, sich zu öffnen beginnt, und wie uns Fenn mitteilte, kann es sein, daß seine Magie bereits vor zehn Jahren angefangen hat, ihre Wirksamkeit über ein so willensstarkes Wesen wie Estoroth zu verlieren. Wir müssen uns auf Estoroths Rückkehr gefaßt machen, und wir müssen ihm ins Auge blicken.“

Beim Niederschreiben dieser Geschichte wiege ich mich noch immer in der Hoffnung, wie die anderen auch. Vier neue Helden sind auserwählt und in die Gruften ihrer Vorfahren entsandt worden, um die verzauberten Waffen zu holen. Zwanzig Jahre der Forschung haben neue Magien hervorgebracht, bessere und stärkere als jene, die wir zu Zeiten des Schwarzen Krieges benutzten. Die Kämpfer-Zauberer werden neue Zaubersprüche erfinden, um die historischen Artefakte weiter zu verzaubern und die Öffnung der Risse zu erwarten. Wir von den Vier Gilden glauben zuversichtlich, daß Estoroth und seine bösen Gesellen dieses Mal für immer zerstört werden. Doch sollte sich diese Zuversicht als falsch herausstellen, dann warten wir nicht auf die Rückkunft der vier Helden, sondern auf Estoroth und den Krieg – den Roten Krieg.



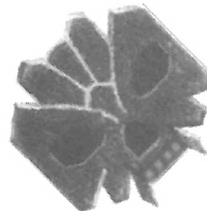
LÖSUNG SHEFT

Vorsicht: Das Lösungsheft enthält Karten und Hinweise zur Lösung von Black Crypt.

Nur Weiterlesen, wenn Sie zur Lösung des Spiels Hilfe benötigen!

BLACK CRYPT MAP LEGEND

HALL	TRAP	FLOOR PIT
ILLUSIONARY WALL	MAGIC FIELD	CEILING PIT
ALCOVE	SPINNER	FLOOR/CEILING PIT
FLOOR PLATE	GLYPH	DOOR
INVISIO FLOOR PLATE	ANTI-MAGIC ZONE	LOCKED DOOR
PLAQUE	TELEPORT	STAIRS DOWN
SPECIAL PANEL	INVISIO TELEPORT	STAIRS UP
ONEWAY WALL	DARKNESS	FOUNTAIN
REMOVABLE WALL	MONSTER	SWITCH
PILLAR	MONSTER GENERATOR	STATUE



INHALT

EBENE 1	33
EBENE 2	34
EBENE 3	35
EBENE 4	37
EBENE 5, 6	38
EBENE 7	39
EBENE 8	40
EBENE 9	41
EBENE 10	43
EBENE 11	44
EBENE 12	45
EBENE 13	47
EBENE 14	49
EBENE 15	50
EBENE 16, 17, 18, 19	51
EBENE 20	52
EBENE 21	53
EBENE 22, 23	54
EBENE 24	55
EBENE 25	56
EBENE 26, 27	57
EBENE 28	58

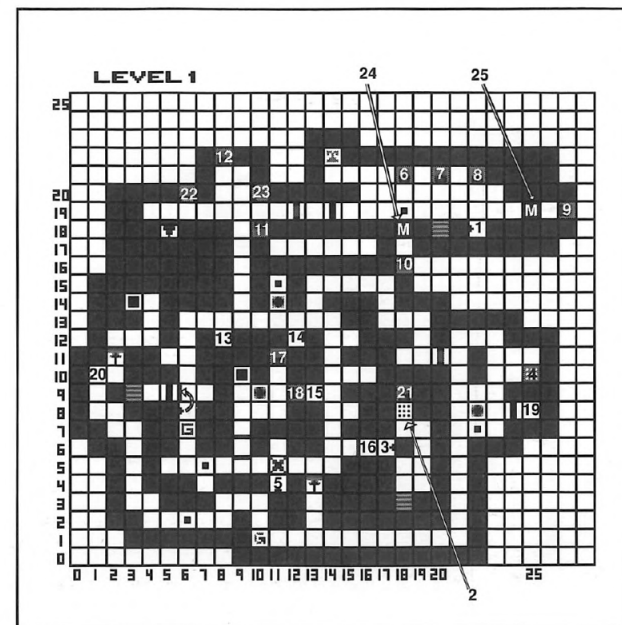
HINWEIS: DIE KOORDINATEN DER KARTEN SIND (X ACHSE, Y ACHSE, EBENE NO.).

M.U. – Magie Benutzer (Charakter)

Cleric – Geistlicher (Charakter)

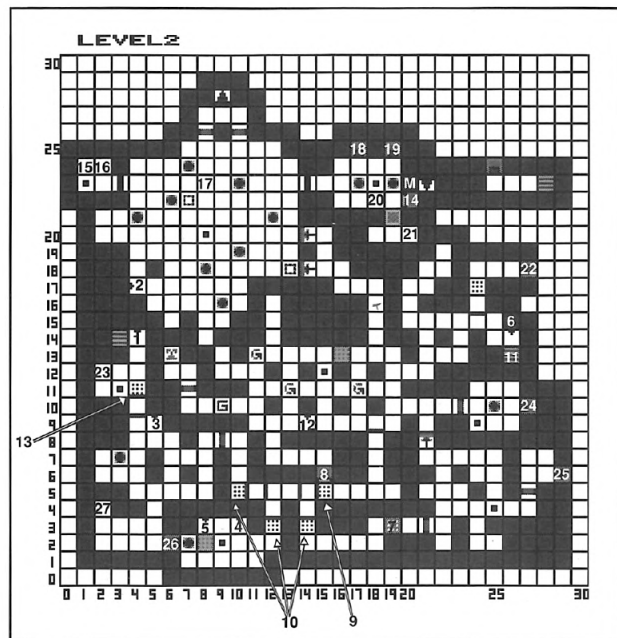
Druid – Druide (Charakter)

Fighter – Kämpfer (Charakter)



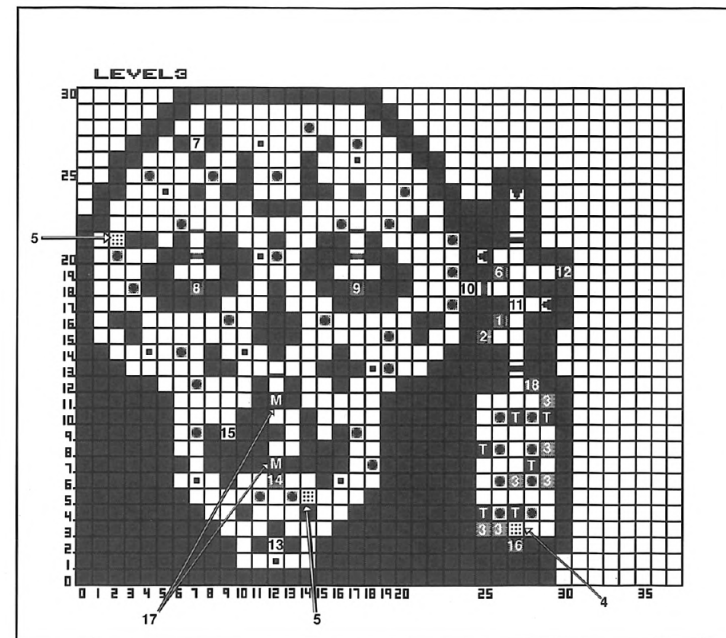
EBENE 1

- Knopf: Aktiviert Teleport bei (20,18,1)
- Unsichtbare Andruckplatte: Öffnet Tür bei (3,23,2); beseitigt zwei Mauern bei (14,18,2) und (14,20,2)
- Knopf: Erzeugt Schalter bei (6,8,1)
- Andruckplatte: Öffnet Tür bei (24,8,1)
- Schalter: Öffnet Mauer bei (15,6,1)
- Nische: Quiver w/ arrows (Köcher mit Pfeilen)
- Nische: Bow (Bogen)
- Nische: Water skin (Wasserschlauch)
- Nische: War hammer (Kriegskeule)
- Nische: Scroll of dispel magic (Schriftrolle mit Magievertreiber)
- Nische: Tower shield (Turmschild), holding bag (Beutel), throwing daggers (Wurfmesser)
- Nische: Wooden shield (hölzerner Schild), backpack w/ food (Rucksack mit Speise)
- Heart key (herzförmiger Schlüssel): Öffnet Tür bei (14,19,1); food (Speise)
- Food (Speise), scroll of life (Lebens-Schriftrolle)
- Scroll (Schriftrolle)
- Gauntlets (Handschuhe)
- Nische: Helmet (Helm)
- Nische: Water skin (Wasserschlauch), glyph scroll (Zeichen-Schriftrolle)
- Water skin (Wasserschlauch), leather armour (lederne Rüstung)
- Food (Speise)
- Nische: Ogreblade (Menschenfresserklinge), necromancers guide (MU) (Neuromancer-Führer (Magiekundiger)), scroll of remove trap (Schriftrolle zur Fallenbeseitigung)
- Plaque (Inschrift)
- Plaque (Inschrift)
- Magisches Feld
- Magisches Feld



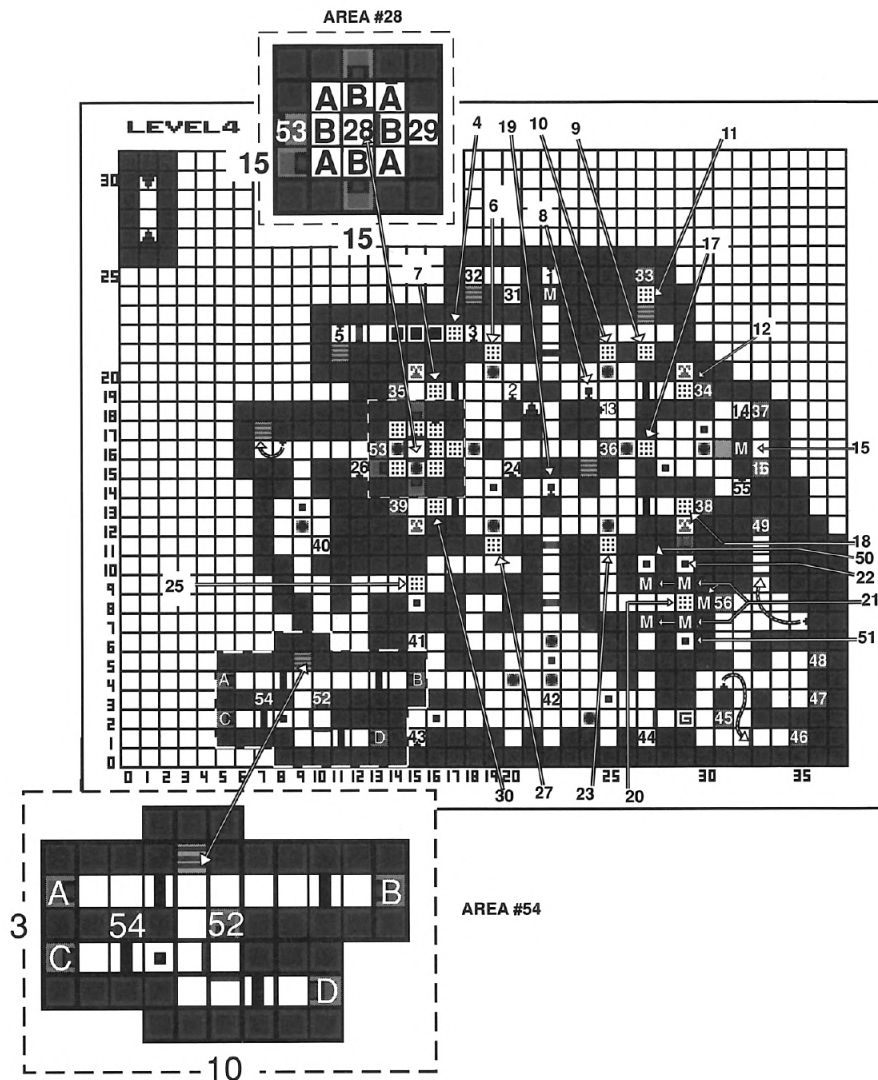
EBENE 2

- Schalter: Schaltet Teleport bei (3,14,2) zwischen Zielkoordinaten (28,23,2) und (6,9,1) hin und her
- Schalter: Teleportiert nach (15,18,2); chain leggings (Kettenbeinkleid)
- Knopf: Beseitigt Mauern bei (4,9,2) und (4,11,2), teleportiert Ungeheur herbei bei (5,8,2)
- Schalter: Schaltet Säule bei (7,2,2) ein und aus
- Schalter: Teleportiert nach (14,13,2)
- Knopf: Beseitigt Mauer bei (24,15,2)
- Unsichtbare Andruckplatte: Hält Gruppe auf, öffnet Tür bei (21,3,2)
- Plaque (Inschrift)
- Unsichtbare Andruckplatte: Beseitigt Mauern bei
 - (15,5,2) nach 2 Sekunden
 - (14,5,2) nach 6 Sekunden
 - (12,5,2) nach 12 Sekunden
- 3 unsichtbare Andruckplatten: Stellen Mauern bei (15,5,2), (14,5,2) und (12,5,2) wieder her
- Teleport: Schickt Gruppe nach (10,21,2)
- Schalter: Beseitigt Mauer bei (18,9,2)
- Unsichtbare Andruckplatte: Stellt Mauern bei (4,9,2) und (4,11,2) wieder her
- Plaque (Inschrift) (verlangt nach Informationen aus dem Handbuch)
- Storm wand (Sturm-Zauberstab)
- Scroll of teleportation (Schriftrolle zur Teleportation)
- Death gem (Todesstein), leather leggings (Lederbeinkleid), backpack w/ informational scroll (Rucksack mit Informations-Schriftrolle)
- Spellbook (Zauberbuch): Prayers of Orlin (Orlins Gebete) (Geistlicher); bracers of protection (Armschutz für Schutz) (+1)
- Chain mail armour (Kettenpanzer), crown of detection (Offenbarungskrone)
- Quiver with arrows (6) (Köcher mit Pfeilen), bag of Kelson w/ food (Kelsonbeutel mit Speise), quake scroll (Beben-Schriftrolle)
- Chest (Truhe): Plate leggings (Beinkleid aus Blech), gauntlets of the Titans (Handschuhe der Titanen) (+1 AC, +1 Stärke)
- Holding bag w/ throwing daggers (Beutel mit Wurfmessern) (4)
- Chest (Truhe): Throwing daggers (Wurfmesser) +1 (2), ring of protection (Schutzring) (+1), key (Schlüssel) zu Tür bei (5,9,1)
- Coffer (Tasche): 3 Zaubertränke (Stärke, Heilung, Giftheilung)
- Belt (Gürtel), scroll of life (Lebens-Schriftrolle)
- War hammer (Kriegskeule), food (Speise)
- Tablet of Runetek (Schrifttafel des Runetek) (+1 Stärke)



EBENE 3

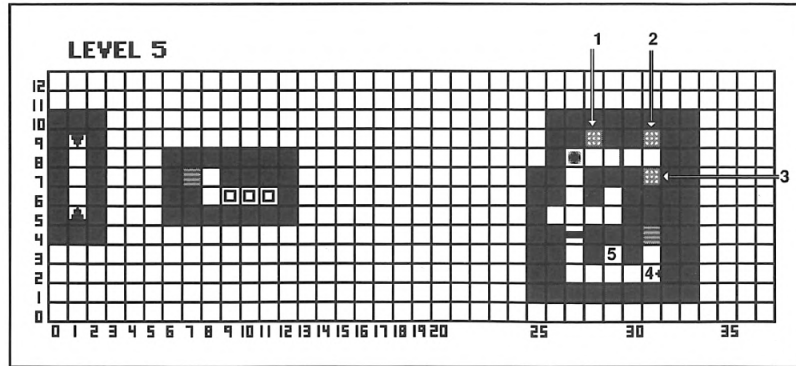
- Plaque (Inschrift)
- Tafel: Augen der wahren Sicht hier plazieren, um Tür bei (27,13,3) zu öffnen.
- Unsichtbare Andruckplatte teleportiert nach (27,20,3)
- Unsichtbare Andruckplatte: Beseitigt Mauern bei (12,13,3), (17,22,3) und (7,22,3)
- Unsichtbare Andruckplatten: Rufen Ungeheur herbei
- Plaque (Inschrift)
- Food (Speise)
- Coffer w/ cure poison potions (2) (Tasche mit (2) Zaubertränken zur Giftheilung), scroll of dispelling (Schriftrolle zur Vertreibung), scroll of healing (Schriftrolle zur Heilung)
- Ring mail (eisenverstärkte Lederrüstung), long sword (langes Schwert), scroll of dispelling (Schriftrolle zur Vertreibung)
- Scroll (Schriftrolle)
- False scroll (falsche Schriftrolle)
- Ring of location (Lokalisierungsring)(Auto-Karte - 20 Min. Dauer)
- Wound healer wand (Zauberstab zur Wundenheilung), death gems (Todessteine).
- Ring leggings (eisenverstärktes Lederbeinkleid), red key (roter Schlüssel) zu Tür bei (27,21,3), wizard word spellbook (Zauberwort-Zauberbuch) (Magiekundiger), glyph scroll (Zeichen-Schriftrolle)
- Death gem (Todesstein), amulet of protection (Schutzamulett) (+2)
- Spellbook (Zauberbuch) (Magiekundiger) - Cult of magic (Magiekult), mask of true sight (Maske zur wahren Sicht)
- Magische Felder
- Plaque (Inschrift)



EBENE 4

- Knopf: Aktiviert Schalter bei (20,19,4)
- Schalter: Schiebt Säule für 5 Sekunden zurück von (19,20,4) nach (19,19,4)
- Knopf: Beseitigt drei Gruben bei (14,22,4) (15,22,4) und (16,22,4)
- Unsichtbare Andruckplatte: Stellt die drei oben genannten Gruben wieder her
 - 14,22 nach 2 Sekunden
 - 15,22 nach 3 Sekunden
 - 16,22, nach 4 Sekunden
- Knopf: Aktiviert Teleport bei (11,21,4) und unsichtbare Andruckplatte bei (19,21,4); horn of plenty (Füllhorn)
- Unsichtbare Andruckplatte: Entaktiviert Schalter bei (20,19,4), verschiebt Säule dauerhaft nach (19,19,4)
- Unsichtbare Andruckplatte: Aktiviert Schalter bei (24,19,4), öffnet Tür bei (8,4,4)
- Schalter: Schiebt Säule für 4 Sekunden von (25,20,4) nach (25,19,4)
- Unsichtbare Andruckplatte: Aktiviert unsichtbare Andruckplatte bei (25,21,4)
- Unsichtbare Andruckplatte: Verschiebt Säule dauerhaft nach (25,19,4), entaktiviert Schalter bei (24,19,4)
- Unsichtbare Andruckplatte: Aktiviert Teleport bei (27,23,4)
- Unsichtbare Andruckplatte: Aktiviert Nische bei (15,4,4), um Wasserschlauch zu erhalten
- Schalter: Schiebt Säule für 4 Sekunden zurück von (26,16,4) nach (26,15,4)
- Knopf: Entaktiviert Gegenzauber bei (31,16,4)
- Magisches Feld
- Unsichtbare Andruckplatte: Aktiviert Schalter bei (22,14,4); Schriftrolle
- Unsichtbare Andruckplatte: Verschiebt Säule dauerhaft nach (26,15,4), entaktiviert Schalter bei (25,18,4)
- Unsichtbare Andruckplatte: Aktiviert Nische bei (13,1,4), um Wasserschlauch zu erhalten
- Schalter: Schiebt Säule für 3 Sekunden von (25,12,4) nach (25,13,4)
- Unsichtbare Andruckplatte: Aktiviert Unsichtbare Andruckplatte bei (25,11,4)
- Fünf Magische Felder: Verschwinden, wenn ein magisches Feld vertrieben wird und befreien damit die Ungeheuer
- Schalter: Aktiviert Schalter bei (20,15,4)
- Unsichtbare Andruckplatte: Verschiebt Säule dauerhaft nach (25,13,4), entaktiviert Schalter bei (22,14,4)
- Schalter: Verschiebt Säule für 3 Sekunden von (19,12,4) nach (19,13,4); false scroll (falsche Schriftrolle)
- Unsichtbare Andruckplatte: Aktiviert unsichtbare Andruckplatte bei (19,11,4)
- Schalter: Schiebt Säule für 3 Sekunden von (18,16,4) nach (18,17,4)
- Unsichtbare Andruckplatte: Verschiebt Säule dauerhaft nach (19,13,4), entaktiviert Schalter bei (20,15,4)
- A Quadrate beseitigen Mauern in der Mitte des Raums, wodurch ein Schlüssel zu Tage tritt. B Quadrate stellen Mauern wieder her. Beliebigen Gegenstand in die Nischen legen, um Säulen zu

- beseitigen; bei (15,14,4) Gegenstand in Nische legen, um die Mauern in der Mitte zu beseitigen und den Schlüssel zur Tür bei (17,13,4) zum Vorschein zu bringen – Schalter bei (16,17,4) aktiviert Andruckplatte bei (17,16,4)
- Unsichtbare Andruckplatte: Verschiebt Säule dauerhaft nach (18,17,4); entaktiviert Schalter bei (12,15,4)
- Unsichtbare Andruckplatte: Aktiviert Nische bei (5,2,4), um Wasserschlauch zu erhalten
- Fork key (gabelförmiger Schlüssel) zu Tür bei (17,19,4)
- Scroll of cure poison (Schriftrolle zur Giftheilung)
- Firewand (Feuer-Zauberstab)
- Water skin (Wasserschlauch), sight giver mace (Sicht verleihende Keule)
- Water skin (Wasserschlauch), bracers of agility (Flinkheits-Armschutz), helm (Helm)
- Sword (Schwert) = Hopeblade (Hoffnungss Klinge); potion of cure poison (Zaubertrank zur Giftheilung); scroll of life (Lebens-Schriftrolle)
- Fork key (gabelförmiger Schlüssel) zu Tür bei (27,19,4), belt of strength (Stärkergürtel) (+1), holding bag w/ food (Beutel mit Speise)
- Water skin (Wasserschlauch), bow (Bogen) +1
- 2 potions (Zaubertränke) (Unbesiegbarkeit, Giftheilung), water skin (Wasserschlauch)
- Holding bag w/ potion of cure poison (Beutel mit Zaubertrank zur Giftheilung), food (Speise)
- Scroll of teleportation (Schriftrolle für Teleportation), food (Speise), box key (Kastenschlüssel) zu Tür (22,21,4)
- Brown pants (braune Hose), death gem (Todesstein), scroll (Schriftrolle)
- Knopf: Beseitigt Mauer bei (27,2,4); scroll of cure poison (Schriftrolle zur Giftheilung)
- Food (Speise)
- Wand of dispelling (Vertreibungs-Zauberstab)
- Crown of Wisdom (Krone der Weisheit)
- Leather leggings (Lederbeinkleid) +1
- Amulet of comprehension (Verständnisamulett), food (Speise)
- Food (Speise), holding bag w/ leather boots (Beutel mit Lederstiefeln), potion of extra healing (Zaubertrank zur zusätzlichen Heilung)
- Coffer w/ 3 potions (Tasche mit 3 Zaubertränken) (Krankheitsheilung), scroll of cure poison (Schriftrolle zur Giftheilung)
- Tablet of Dvergar (Schrifttafel des Dvergar) (steigert die Intelligenz)
- Eyes of true sight (Augen der wahren Sicht), plaque (Inschrift)
- Plaque (Inschrift)
- Wasserschlauch in Nischen A–D legen, um die Gruppe aus dem Raum zu teleportieren, Türen schließen und Mauerabschnitte öffnen, damit die Nische bei (10,3,4) zum Vorschein tritt, eyes of true sight (Augen der wahren Sicht)
- Knopf: Aktiviert Knopf bei (32,18,4)
- Fork key (gabelförmiger Schlüssel) zu Tür bei (27,13,4) und +1 sword (Schwert)

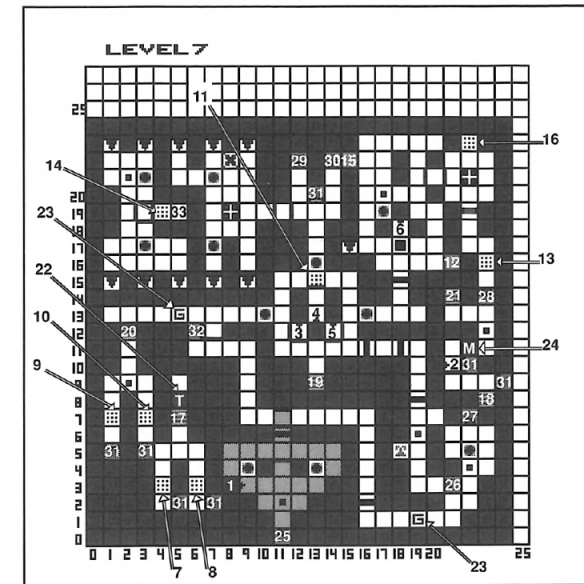
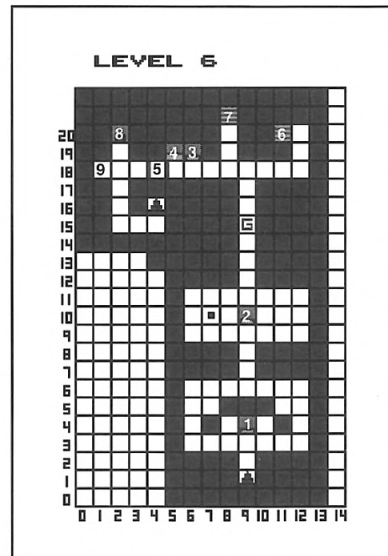


EBENE 5

- Andruckplatte:
 - Lässt Tür bei (27,4,5) erscheinen und verschwinden, beseitigt Mauer bei (29,8,5)
 - Lässt Säule bei (27,8,5) erscheinen und verschwinden
 - Schaltet Teleport bei (31,4,5) ein und aus
- Andruckplatte:
 - Bewirkt nichts
 - Schaltet Teleport bei (31,4,5) ein und aus
 - Schaltet Teleport bei (31,4,5) ein und aus
- Andruckplatte:
 - Lässt Säule bei (27,8,5) erscheinen und verschwinden
 - Lässt Säule bei (27,8,5) erscheinen und verschwinden
 - Lässt Tür bei (27,4,5) erscheinen und verschwinden
- Schalter: Aktiviert Schalter bei (20,18,4)
- Potion (Zaubertrank): Extra healing (zusätzliche Heilung)

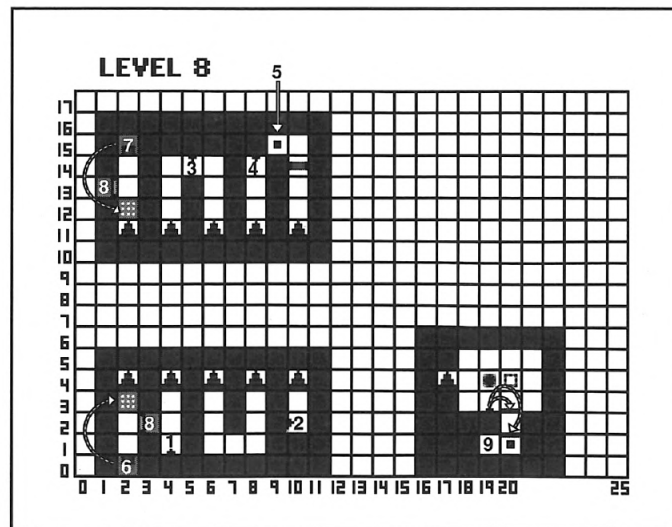
EBENE 6

- Plaque (Inskrift)
- Plaque (Inskrift)
- Plaque (Inskrift)
- Druid panel (Druiden-Tafel): Erster Schlüssel öffnet Mauer bei (5,18,6), zweiter Schlüssel öffnet Mauer bei (4,18,6)
- Sword (Schwert): Frost razor (Frostschneider)
- Teleport: Auf Ebene # 9
- Teleport: Auf Ebene # 7
- Black horn (schwarzes Horn)
- Figurine of deflection (Ablenkungsfigurine), helm of Triton (Helm des Triton), scroll of detection (Offenbarungs-Schriftrolle), food (Speise)



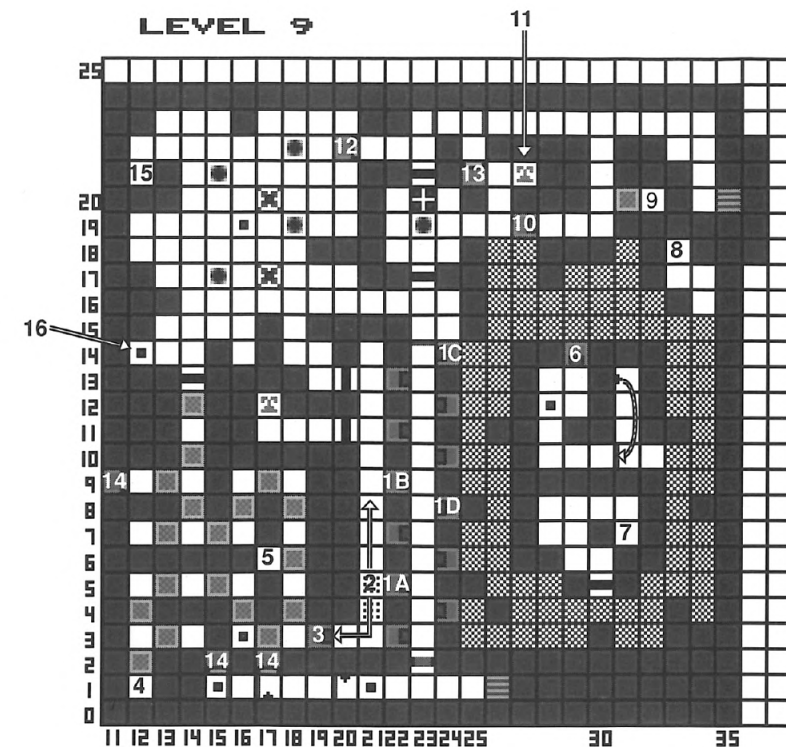
EBENE 7

- Knopf: Lässt Säule bei (9,4,7) erscheinen und verschwinden
- Knopf: Beseitigt Mauer bei (21,10,7)
- Knopf: Beseitigt Säule bei (10,13,7), scroll of cure poison (Schriftrolle zur Giftheilung)
- Knopf: Beseitigt Säule bei (16,13,7)
- Knopf: Beseitigt Säule bei (13,16,7); glyph scroll (Zeichen-Schriftrolle)
- Knopf: Öffnet Tür bei (22,19,7)
- Unsichtbare Andruckplatte: Aktiviert unsichtbare Platte bei (6,3,7)
- Unsichtbare Andruckplatte: Erzeugt Teleport bei (5,7,7)
- Unsichtbare Andruckplatte: Aktiviert unsichtbare Platte bei (3,7,7)
- Unsichtbare Andruckplatte: Erzeugt Teleport bei (2,12,7)
- Unsichtbare Andruckplatte: Beseitigt Mauer bei (13,15,7)
- Andruckplatte: Teleportiert das Hab und Gut der Gruppe nach (20,16,7); schickt ein Ungeheuer nach (19,16,7), beseitigt Grube bei (18,17,7)
- Unsichtbare Andruckplatte: Beseitigt Mauern bei (14,11,7) und (15,12,7)
- Unsichtbare Andruckplatte: Beseitigt Mauern bei (11,12,7) und (12,11,7)
- Andruckplatte: Beseitigt Mauern bei (21,21,7) und (19,21,7); erzeugt Kältefalle (15,22,7)
- Unsichtbare Andruckplatte: Aktiviert Andruckplatte bei (21,16,7); schickt ein Ungeheuer nach (22,22,7); stellt bei (22,23,7) eine Falle, die die Gruppe aufhält
- Teleport: Führt nach (21,13,7)
- Teleport: Führt nach (1,13,7)
- Teleport: Führt nach (8,20,6)
- Teleport: Führt nach (5,9,7)
- Teleport: Führt nach (5,6,7)
- Fire trap (Feuerfalle)
- Glyphs (Zeichen)
- Magisches Feld
- Nische: Druid book (Druidenbuch) Force of the elements (Kraft der Elemente), rectangle key (rechteckiger Schlüssel) zu der Tür bei (16,2,7), fire wand (Feuer-Zauberstab)
- Nische: Plate armour (blecherne Rüstung), plate leggings (Beinkleid aus Blech), Moon key (Mondschlüssel) zur Druiden-Tafel bei (5,18,6)
- Nische: Gold key (goldener Schlüssel) zu der Tür bei (19,8,7), raven shield (Rabenschild), tablet of Oak Raven (Schrifttafel des Oak Raven)
- Nische: Enthält goldenen Schlüssel zu der Tür bei (18,11,7), quiver (Köcher), potion of extra healing (Zaubertrank zur zusätzlichen Heilung), Druid spellbook (Zauberbuch der Druiden) Manual of the Planes (Handbuch der Ebenen)
- Nische: Coffe (Tasche)
- Nische: Bow (Bogen)
- Plaques (Inskriften)
- Plaque (Inskrift): Antwort = 40
- Chest (Truhe): Gold key (goldener Schlüssel) zu der Tür bei (16,11,7), food (Speise), ring of air elemental (Federfall-Ring) und ein amulet of protection (Schutzamulett) (+2)



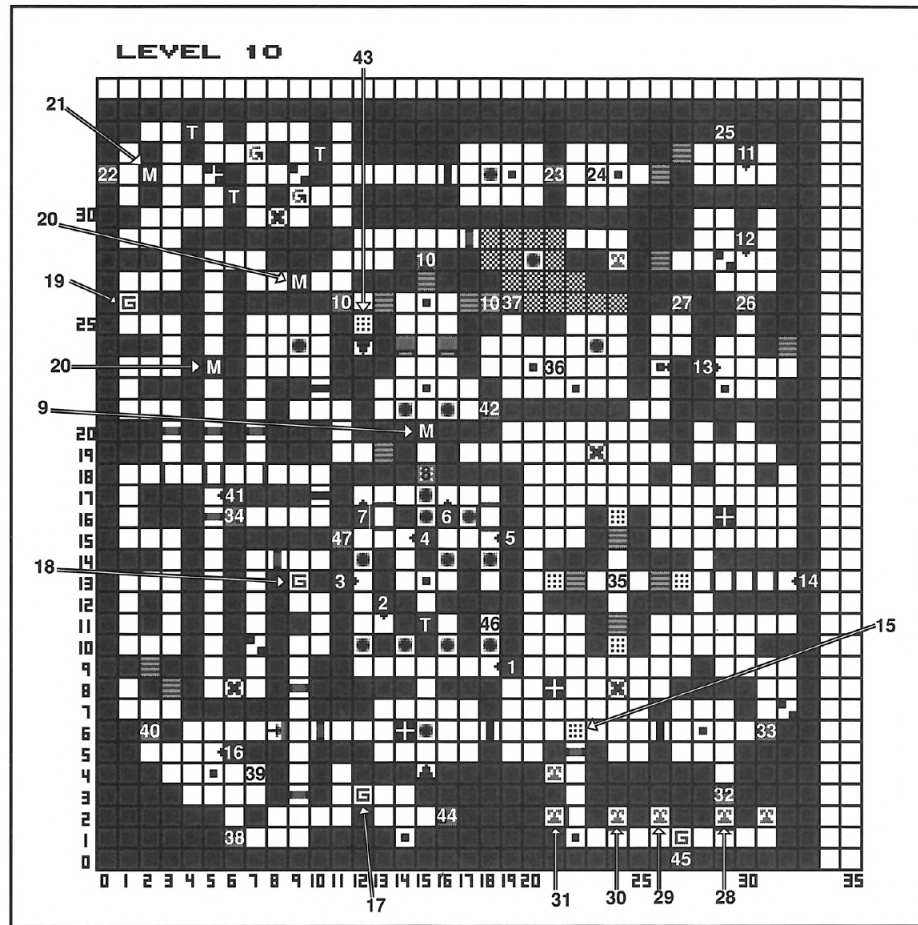
EBENE 8

1. Schalter: Schickt Ungeheuer nach (4,2,8)
2. Schalter: Beseitigt eine Säule bei (7,17,7)
3. Schalter: Teleportiert Gruppe nach (7,1,8)
4. Schalter: Erzeugt Kältefalle bei (8,14,8)
5. Robes of Sundar (Roben des Sundar)
6. Nische: Wird ein Hammer in die Nische gelegt, wird bei (2,3,8) Andruckplatte aktiviert, die bei (3,18,7), (2,19,7) und (3,20,7) Mauern beseitigt
7. Nische: Wird eine Keule in die Nische gelegt, wird bei (2,12,8) Andruckplatte aktiviert, die die Mauer bei (3,19,7) beseitigt
8. Plaques (Innschriften)
9. Food (Speise) und scroll of detection (Offenbarungs-Schriftrolle)



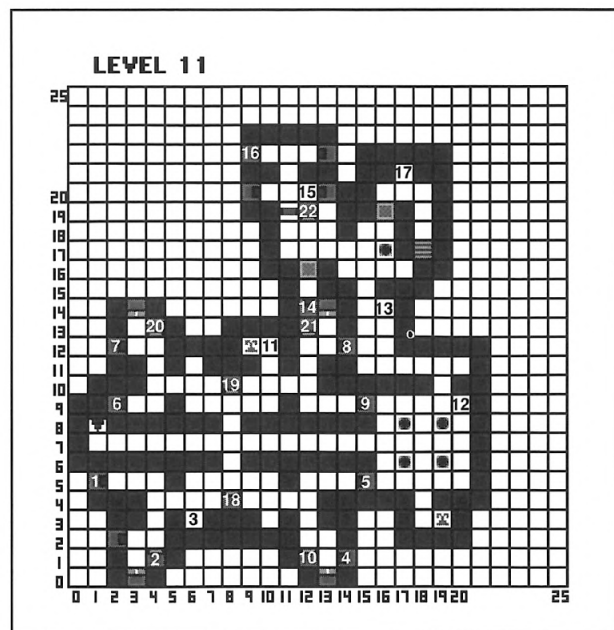
EBENE 9

1. Path of skulls (Pfad der Schädel): Schädel in der richtigen Reihenfolge entfernen:
A-(22,5,9)
B-(22,9,9)
C-(24,14,9)
D-(24,8,9)
2. Hallway of heat (Hitzekorridor): Schnell zur Nische am Ende weitergehen.
3. Nische: Iron key (Eisenschlüssel) zu der Tür bei (14,13,9), water skin (Wasserschlauch) und holding bag w/ robes of the forest (Beutel mit Waldroben)
4. Rectangle key (rechteckiger Schlüssel) zu der Tür bei (23,17,9), scroll of healing (Schriftrolle zur Heilung)
5. Apple (Apfel), leather boots (Lederstiefel), leather armour (lederne Rüstung) (+2)
6. Nische mit iron key (Eisenschlüssel) für (23,21,9), zwei food units (Speiseeinheiten), folding bag w/ throwing daggers (Beutel mit 4 Wurfmessern) (+2)
7. Fire wand (Feuer-Zauberstab)
8. Scroll (Schriftrolle), coffer w/ ring of protection (Tasche mit Schutzring) +2, potion of extra healing (Zaubertrank zur zusätzlichen Heilung), potion of invincibility (Zaubertrank zur Unbesiegbarkeit)
9. Shield of displacement (Ablenkungs-Schild)
10. Nische: Spellbook (Zauberbuch) - Wisdom of the Druids (Weisheit der Druiden), helm (Helm), plate boots (blecherne Stiefel), sun key (Sonnen-schlüssel) zur Druiden-Tafel auf Ebene sechs
11. Fountain of healing (Heilbrunnen) (2 Portionen)
12. Plaque (Innschrift): Antwort = Oak Raven
13. Plaque (Innschrift): Antwort = Whiteoak
14. Plaque (Innschrift)
15. Water skin (Wasserschlauch), potion of cure disease (Zaubertrank zur Krankheitsheilung), food (Speise), death gem (Todesstein)
16. Quake scroll (Beben-Schriftrolle)



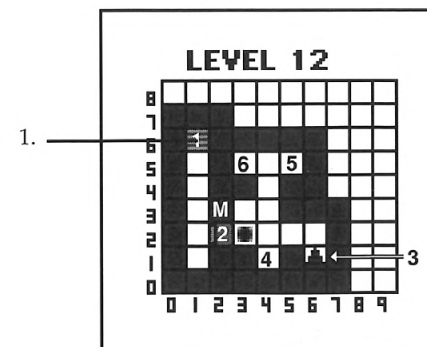
EBENE 10

1. Knopf: Beseitigt Säulen bei (18,10,10) und (12,10,10)
2. Knopf: Beseitigt Mauer bei (12,11,10)
3. Knopf: Beseitigt Säule bei (12,14,10), falls aktiviert
4. Knopf: Aktiviert Knopf bei (11,13,10)
5. Knopf: (Zeitverzögerung) öffnet Mauerabschnitt bei (18,16,10) und (18,17,10); beseitigt für 3 Sekunden Säule bei (15,17,10)
6. Knopf: Beseitigt für 2 Sekunden Säule bei (17,16,10)
7. Knopf: Beseitigt Mauer bei (13,16,10)
8. Andruckplatte: Beseitigt Säule bei (17,16,10)
9. Magisches Feld
10. Drei Nischen: Götzenbilder des Temin hineinlegen, um den Eingang zu untotem Drachen zu öffnen (Mauer 12,26,10) und um den Eingang zu der Treppe zu öffnen, die zu den Gräbern der Helden führt
11. Knopf: Beseitigt Mauerabschnitt (31,13,10)
12. Knopf: Beseitigt Mauerabschnitt (30,13,10)
13. Knopf: Beseitigt Mauerabschnitt (29,13,10)
14. Knopf: Beseitigt alle Teleports bei (26,13,10), (24,11,10), (22,13,10) und (24,15,10)
15. Andruckplatte: Schaltet zwischen zwei Mauerwerken hin und her
1- (22,4,10), (26,1,10), (31,1,10)
2- (22,2,10), (24,1,10), (29,1,10)
16. Knopf: Beseitigt Mauerabschnitt (28,13,10)
17. Glyph of cold (Kältezeichen)
18. Glyph of death (Todeszeichen)
19. Glyph of fire (Feuerzeichen)
20. Magisches Feld
21. Magisches Feld
22. Demon dicer sword (Dämonenzerstückler - Schwert), ring of location (Lokalisierungsring)
23. Slayer bow (Todesbogen), quiver w/ 5 +1 arrows (Köcher mit 5 +1 Pfeilen), idol of Temin (Götzenbild des Temin)
24. Idol of Temin (Götzenbild des Temin), death gem (Todesstein), wizard blade (Zaubererklinge) (erhöht die Zauberebene dessen, der sie besitzt)
25. Scroll of dispelling (Schriftrolle zur Vertreibung)
26. Scroll of dispelling (Schriftrolle zur Vertreibung)
27. 1 food unit (Speiseinheit), scroll of cure poison (Schriftrolle zur Giftheilung), coffer w/ ring of air elemental (Tasche mit Federfall-Ring) und potion of cure poison (Zaubertrank zur Giftheilung)
28. Fountain of healing (Heilbrunnen) - Zwei Portionen
29. Fountain of healing (Heilbrunnen) - Zwei Portionen
30. Fountain of disease (Krankheitsbrunnen) - 5 Portionen
31. Fountain of poison (Giftbrunnen) - 5 Portionen
32. Dragon key (Drachenschlüssel) zur Tür bei (10,22,10), amulet of piety (Pietätsamulett)
33. Idol of Temin (Götzenbild des Temin), coffer w/ 3 potions (Tasche mit 3 Zaubertränken): Unbesiegbarkeit, 2 Giftheilung
34. Night key (Nachtschlüssel) zur Tür bei (16,32,10)
35. Chest w/ scroll of Temin (Truhe mit Temins Schriftrolle), chain mail armour / leggings (Kettenpanzer/-beinkleid) +1 clerical spellbook (Zauberbuch der Geistlichen)=Book of Retribution (Buch der Vergeltung), scroll (Schriftrolle) und gauntlets of Temin (Temins Handschuhe)
36. Chest of Temin (Temins Truhe)
37. Food (Speise), bracers of might (Armschutz der Macht) (+1 Stärke), stronghold key (Schlüssel in der Form einer Festung) zu Tür bei (26,6,10), tablet of Kaolic (Schrifttafel des Kaolic) (erhöht Weisheit +1) Hinweis: In der Nische ist eine Teleport-Schriftrolle (zwei Zaubersprüche)
38. Scroll of dispelling (Schriftrolle zur Vertreibung)
39. Scroll (Schriftrolle)
40. Stronghold key (Schlüssel in der Form einer Festung) zu Tür bei (10,17,10)
41. Zur Beseitigung von 5 Mauern Knopf 5mal drücken (wird der Knopf ein sechstes Mal gedrückt, werden alle Mauern wieder aufgebaut).
42. Cleric spellbook (Zauberbuch der Geistlichen): Tome of Life (Buch des Lebens), dragon key (Drachenschlüssel) zur Tür bei (18,6,10)
43. Dragon lich (untoter Drache); Andruckplatte zum Öffnen der Mauer
44. Scroll of life (Lebens-Schriftrolle)
45. Glyph of poison (Giftzeichen)
46. Scroll of detection (Offenbarungs-Schriftrolle)
47. Belt (Gürtel), helmet (Helm), arrows (Pfeile) (2), food (Speise)



EBENE 11

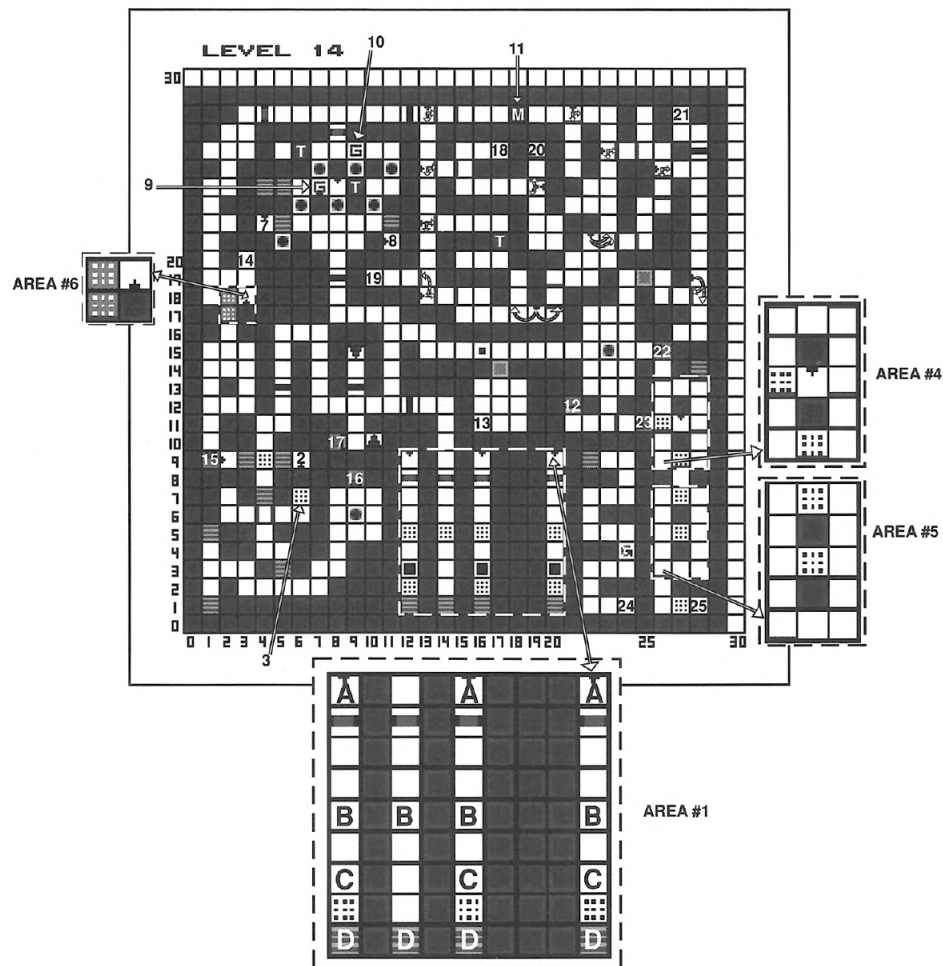
1. Food (Speise)
2. Inschrift auf Runeteks Grab
3. Schrifttafel des Runetek (+1 Konstitution)
4. Druid spellbook (Zauberbuch der Druiden) – Book of Fire (Buch des Feuers)
5. Schrifttafel des Oak Raven (stellt alle Druidenzauber wieder her); food (Speise)
6. Food (Speise)
7. Clerical spellbook (Zauberbuch der Geistlichen) – Manual of Piety (Buch der Pietät).
8. Magic user spellbook (Zauberbuch der Magiekundigen) – Libram of Darkmagic (Buch der schwarzen Magie), scroll (Schriftrolle)
9. Coffer w/ food (Tasche mit Speise) und ring of health (Ring der Gesundheit)
10. Inschrift auf Oak Ravens Grab
11. Tablet of Dvergar (Schrifttafel des Dvergar) (+1 Konstitution)
12. Tablet of Oak Raven (Schrifttafel des Oak Raven) (+1 Konstitution)
13. False scroll (falsche Schriftrolle), shirt (Hemd)
14. Tower shield (Turmschild) – +1
15. Death gem (Todesstein), old clothes (alte Kleidung), scroll (Schriftrolle), arrows (Pfeile) (3)
16. Schrifttafel des Kaolic (+1 Konstitution)
17. Gauntlets (Handschuhe)
18. Plaque (Inschrift)
19. Plaque (Inschrift)
20. Inschrift auf Kaolics Grab
21. Inschrift auf Dvergars Grab
22. Plaque (Inschrift)



EBENE 12

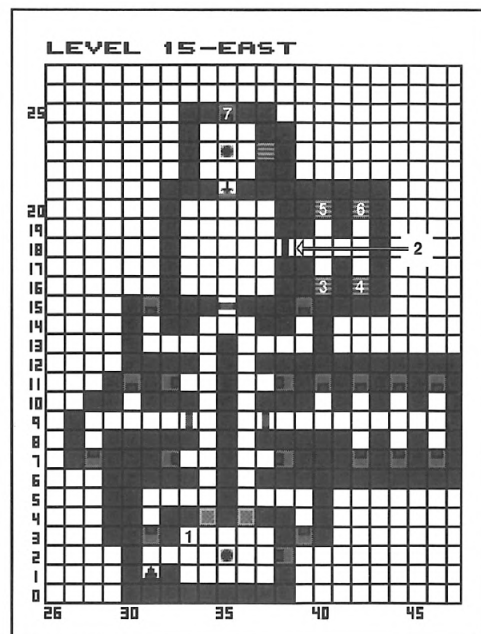
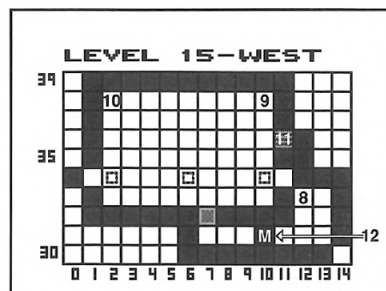
1. Teleport nach (18,17,11)
2. Inschrift (verlangt nach Informationen aus dem Handbuch)
3. Treppe nach (17,21,13)
4. Tablet of Dvergar (Schrifttafel des Dvergar) – Stellt alle Zaubersprüche der Magiekundigen wieder her
5. Scroll of life (Lebens-Schriftrolle)
6. Gauntlets of dexterity (Gewandtheitshandschuhe)

1. Andruckplatte: Teleportiert Gruppe nach (12,34,13)
2. Unsichtbare Andruckplatte: Beseitigt Mauer bei (20,14,13)
3. Andruckplatte: Teleportiert Gruppe nach (43,2,13)
4. Andruckplatte: Teleportiert Gruppe nach (35,2,13)
5. Andruckplatte: Teleportiert Gruppe nach (19,13,13)
6. Andruckplatte: Teleportiert Gruppe nach (23,15,13)
7. Andruckplatte: Teleportiert Gruppe nach (22,16,13)
8. Andruckplatte: Teleportiert Gruppe nach (16,4,13)
9. Unsichtbare Andruckplatte: Beseitigt Mauer bei (22,16,13)
10. Andruckplatte: Teleportiert Gruppe nach (17,17,13)
11. Andruckplatte: Teleportiert Gruppe nach (1,30,13)
12. Unsichtbare Andruckplatte: Beseitigt Mauer bei (18,16,13)
13. Andruckplatte: Aktiviert Platte bei (19,16,13)
14. Andruckplatte: Teleportiert Gruppe nach (35,6,13)
15. Andruckplatte: Aktiviert Platte bei (20,17,13)
16. Andruckplatte: Teleportiert Gruppe nach (43,7,13)
17. Andruckplatte: Teleportiert Gruppe nach (2,14,13)
18. Andruckplatte: Aktiviert Platte bei (21,16,13)
19. Andruckplatte: Teleportiert Gruppe nach (19,30,13)
20. Unsichtbare Andruckplatte: Beseitigt Mauer bei (20,18,13)
21. Andruckplatte: Teleportiert Gruppe nach (21,20,13)
22. Andruckplatte: Teleportiert Gruppe nach (19,34,13)
23. Andruckplatte: Teleportiert Gruppe nach (2,15,13)
24. Andruckplatte: Teleportiert Gruppe nach (16,2,13)
25. Andruckplatte: Teleportiert Gruppe nach (20,30,13)
26. Nische: Scroll of stone to flesh (Schriftrolle zur Verwandlung von Stein in Fleisch und Blut), water skin (Wasserschlauch)
27. Nische: Mechanismus beseitigt Mauer bei (35,4,13); aktiviert Andruckplatte bei (24,15,13); entaktiviert Andruckplatte bei (34,2,13); teleportiert Gruppe nach (35,2,13); beseitigt Mauer bei (35,2,13)
28. Nische: Knight helmet (Ritterhelm), scroll of Runetek (Schriftrolle des Runetek), cavalier sword (Kavaliersschwert), +2 shield (Schild)
29. Nische: Storm shield (Sturmschild)
30. Nische: Scroll of Dvergar (Schriftrolle des Dvergar), rod of chaos (Chaosstab), robes of the elders (Roben der Ältesten), crown of stone (Steinkrone)
31. Nische: Scroll of Oak Raven (Schriftrolle des Oak Raven), ring of water breathing (Ring der Wasseratmung), coffer w/ potion of cure disease (Tasche mit Zauberspruch zur Krankheitsheilung), potion of extra healing (Zauberspruch zur zusätzlichen Heilung)
32. Nische: Possession scroll (Besessenheits-Schriftrolle)
33. Nische: Leer
34. Nische: Ice mail armour (Rüstung aus Eis)
35. Nische: Holy symbol (heiliges Symbol)
36. Nische: Scroll of Kaolic (Schriftrolle des Kaolic), doom hammer (Verhängnishammer)
37. Nische: Aktiviert Andruckplatte bei (16,17,13); entaktiviert Andruckplatte bei (1,15,13), aktiviert Andruckplatte bei (3,14,13), teleportiert Gruppe nach (2,15,13), beseitigt Mauer bei (2,13,13)
38. Nische: Beseitigt Mauer bei (16,4,13), errichtet Mauer bei (16,2,13), aktiviert Andruckplatte bei (19,12,13), teleportiert Gruppe nach (15,2,13), beseitigt Mauer bei (14,2,13)
39. Nische: Beseitigt Mauer bei (20,30,13), aktiviert Andruckplatte bei (22,20,13), entaktiviert Andruckplatte bei (21,30,13), aktiviert Andruckplatte bei (18,30,13), teleportiert Gruppe nach (20,29,13)
40. Nether key (Höllenschlüssel)
41. Coffin w/ guardian amulet (Tasche mit Schutzamulett) (Schutz vor Besessenheit)
42. Nether key (Höllenschlüssel)
43. Nether key (Höllenschlüssel)
44. Orb of planes (Sphäre der Ebenen)
45. Orb of planes (Sphäre der Ebenen)
46. Orb of planes (Sphäre der Ebenen)
47. Orb of planes (Sphäre der Ebenen)
48. Nether key (Höllenschlüssel)



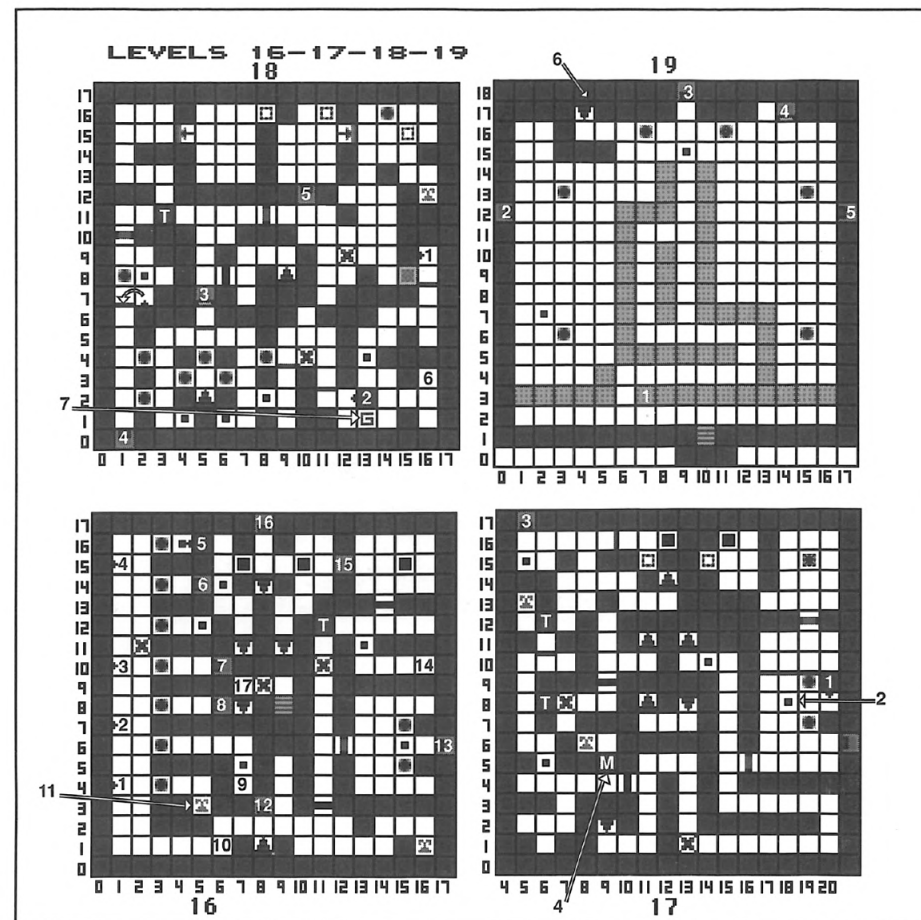
EBENE 14

- In diesem Bereich sehen Sie Schalter (durch A gekennzeichnet). Mit Hilfe dieser Schalter verschwindet die sich 6 Kästchen darunter befindliche Falle (durch C gekennzeichnet) für kurze Zeit. Sie müssen die Schalter (A) werfen und zu den Teleports (durch D gekennzeichnet) gelangen, bevor die Gruben erscheinen. Unsichtbare Andruckplatten (durch B gekennzeichnet) aktivieren die Teleports
- Knopf: Beseitigt für 3 Sekunden Teleportfeld bei (4,7,14); beseitigt Mauern bei (4,6,14)
- Unsichtbare Andruckplatte: Beseitigt für 3 Sekunden Teleportfeld bei (5,3,14); water skin (Wasserschlauch)
- Geheimknopf bei (27,11,14) drücken, um die unsichtbare Andruckplatte bei (27,13,14) zu aktivieren. Sechsmal auf die Platte bei (27,13,14) treten, um die Andruckplatte bei (26,11,14) zu aktivieren, die die Mauer bei (27,10,14) öffnet.
- Andruckplatte: Schließt Gruppe in diesem Bereich ein. Unsichtbare Andruckplatte bei (27,5,14) 7mal betätigen, um den Mauerabschnitt nach Süden hin zu öffnen. Andruckplatte bei (27,1,14) öffnet Mauerabschnitt nach Norden und zu dem Teleport bei (28,14,14)
- Zwei Andruckplatten: Nördliche Platte öffnet Mauerabschnitt bei (2,17,14) und südliche schließt diesen. Knopf im Westen entaktiviert beide auf Dauer.
- Knopf: Beseitigt Teleport in der nächsten, im Westen gelegenen, Zelle; entaktiviert Teleport bei (11,22,14) und beseitigt die südliche Mauer (nach ca. 15 Sekunden)
- Knopf: Teleportiert Gruppe nach (10,22,14); hebt alle Besessenheiten auf; hält Gruppe auf; beseitigt Säule bei (10,23,14)
- Glyph of death (Todeszeichen); Knopf: Beseitigt Säulen bei (6,23,14) und (7,25,14); beseitigt Mauer und Teleport bei (5,24,14)
- Glyph of death (Todeszeichen); unsichtbarer Teleport schickt Gruppe nach (8,21,14)
- Spezialtafel: Auf dieser Tafel sind 3 Schädel. Eine Krone auf jeden dieser Schädel platzieren, um die Mauer bei (23,11,14) zu öffnen
- Chest (Truhe) mit 3 possessor keys (Besessenheitsschlüsseln) zu den Türen bei (12,12,14) (8,19,14) und (5,13,14) und mit einem flail (Dreschflegel)
- Tablet of Dvergar (Schrifttafel des Dvergar): Erhöht die Ebene des Magiekundigen um 1
- Nische: Guardian amulet (Schutzamulett) (Schutz vor Besessenheit), shadowmail (Schattenrüstung), Z-key (Z-förmiger Schlüssel) zu Tür bei (12,28,14)
- Horn of destruction (Horn der Zerstörung), scroll of remove glyph (Schriftrolle zur Zeichenentfernung)
- Plaque (Inschrift)
- Water skin (Wasserschlauch)
- Possessor key (Besessenheitsschlüssel) zu Tür bei (28,26,14)
- Amulet of Marik (Amulett des Marik) – verfluchter Gegenstand – mindert Stärke um 5!
- Crown (Krone)
- Quiver w/ 2 arrows (Köcher mit 2 Pfeilen)
- Darkness key (Schlüssel der Dunkelheit) zu Tür bei (9,13,14), belt of might (Machtgürtel) (+4 Stärke)
- Crown (Krone)
- Crown (Krone), ring of magic resistance (Ring zur Abwehr von Magie)



EBENE 15

1. Tablet of Dvergar (Schrifttafel des Dvergar) (Magiekundiger): Total healing (Gesamtheilung)
2. Verschllossene Tür: Besessener Dämon hat den Schlüssel und muß dafür getötet werden (daraufhin läßt er die Todessteine der toten Mitglieder der Gruppe fallen)
3. Teleportiert Gruppe nach (4,2,14)
4. Teleportiert Gruppe nach (8,21,14)
5. Teleportiert Gruppe nach (23,11,14)
6. Teleportiert Gruppe nach (36,23,15)
7. Artefakt (SoulFreezer), Crown of the lion heart (Löwenherzkrone), octa key (achteckiger Schlüssel), gore skull (blutiger Schädel) (aktiviert wahllos Zaubersprüche)
8. Chest w/ scroll of protection from possession (Truhe mit Schriftrolle zum Schutz vor Besessenheit) (3 Zaubersprüche auf der 10. Ebene), water skin (Wasserschlauch), food (Speise)
9. Potion of strength (Zaubertrank für Stärke)
10. Potion of cure poison (Zaubertrank zur Giftheilung)
11. Teleport nach (10,12,14)
12. Magisches Feld



EBENE 16

1. Knopf:
 - Einmal betätigt: Beseitigt Säulen bei (3,14,16) und (3,12,16) und aktiviert Knopf bei (1,10,16)
 - Zweimal betätigt: Hebt alle Besessenheiten auf
2. Knopf:
 - Einmal betätigt: Errichtet Mauern bei (1,6,16) und (2,6,16) und beseitigt Säulen bei (3,4,16) und (3,16,16)
 - Zweimal betätigt: Setzt Feuerfalle in Gang und aktiviert Knopf bei (1,15,16)
3. Knopf: Errichtet Mauern bei (1,6,16) und (2,6,16), beseitigt Säulen bei (3,10,16) und (3,6,16) und aktiviert Knopf bei (1,7,16)
4. Knopf: Aktiviert Knopf bei (4,16,16)
5. Knopf: Beseitigt Mauern bei (1,6,16) und (2,6,16) und beseitigt Säule bei (3,8,16)
6. Lyteboots (Leichtheitsstiefel) (feather falling) (Federfall)
7. Ring of magic resistance (Ring zur Abwehr von Magie)
8. Battle axe (Streitaxt) (+2)
9. Silver key (silberner Schlüssel) nach (11,3,16)
10. False scroll (Falsche Schriftrolle)
11. Fountain of cure disease (Brunnen zur Krankheitsheilung) (zwei Portionen)
12. Scroll (Schriftrolle)
13. Night shield (Nachtschild) (Schutz vor Besessenheit)
14. Horn of destruction (Horn der Zerstörung) (quake spell) (Bebenzauber)
15. Demon scroll (Dämonen-Schriftrolle)
16. Holy shield (heiliger Schild), stone key (steinerne Schlüssel) für (6,8,18)
17. Scroll (Schriftrolle)

EBENE 17

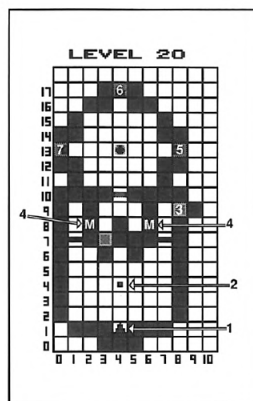
1. Geheimknopf: Beseitigt der Reihe nach Mauern bei (17,9,17) (18,9,17) und (19,9,17)
2. Ram minor demon (niedriger Widder-Dämon) – Hält Schlüssel zu Tür bei (10,4,17)
3. Potion of invincibility (Zaubertrank der Unbesiegbarekeit), troll belt (Trollgürtel) (regeneriert Abwehrrpunkte für ca. 20 Spielminuten.)
4. Magisches Feld

EBENE 18

1. Geheimknopf: Beseitigt Mauer bei (16,8,18)
2. Geheimknopf: Beseitigt Mauer bei (11,2,18); beseitigt 20 Sekunden später die Mauer bei (9,4,18), beseitigt danach Mauer bei (5,5,18)
3. Plaque (Inschrift): Antwort ist Ninth (neunter)
4. Blackjack chest armour (Rüstung) (Schutz vor Gift), O-key (O-förmiger Schlüssel) zu Tür bei (9,9,17)
5. Scroll of stone to flesh (Schriftrolle zur Verwandlung von Stein in Fleisch und Blut)
6. Scroll of cure poison (Schriftrolle zur Giftheilung)
7. Glyph of poison (Giftzeichen)

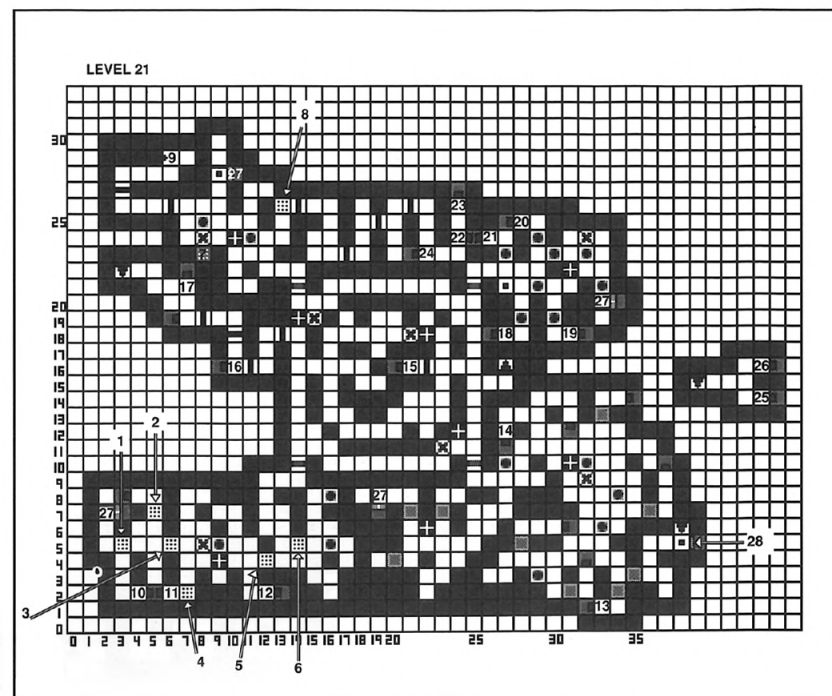
EBENE 19

1. Unsichtbare Teleports: Mit der Gruppe nach (9,9,18) zurückgehen. Lösung bei (7,9,16) muß gefunden werden, um zu passieren
2. Symbol of plague (Symbol der Seuche) (Druide) löst die Pest aus
3. Tablet of Runetek (Schrifttafel des Runetek) (erhöht die Ebene eines Kämpfers um 1), Blackhorn (schwarzes Horn) (wirft Feuerbälle)
4. Plaque (Inschrift), Teleport (links) befördert Gruppe auf Ebene 16.
5. Wooden mace (hölzerne Keule) (+4), food (Speise)
6. Eingang zu hohem Widder – Dämon



EBENE 20

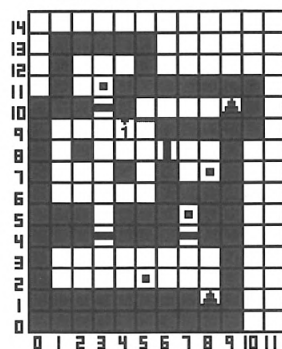
1. Treppen zu Ebene 19
2. Ram Lord (Herr der Widder) – Hält die Schlüssel zu zwei verriegelten Türen sowie ein amulet of power (Machtamulett) (+2 AC, +4 Stärke) und ein belt of sustenance (Nahrungsgürtel).
3. Scroll of dispelling (Schriftrolle zur Vertreibung)
4. Magische Felder
5. Octa key (achteckiger Schlüssel)
6. Artefakt (Vortex)
7. Crown of the serpent (Schlangenkronen) (Träger ist gegen jedes Gift immun)



EBENE 21

1. Unsichtbare Andruckplatte: Hält Gruppe auf
2. Unsichtbare Andruckplatte: Hält Gruppe auf
3. Unsichtbare Andruckplatte: Hält Gruppe auf
4. Unsichtbare Andruckplatte: Hält Gruppe auf
5. Unsichtbare Andruckplatte: Hält Gruppe auf
6. Unsichtbare Andruckplatte: Hält Gruppe auf
7. Andruckplatte: Öffnet und schließt Türen bei (3,27,21) und (6,26,21)
8. Unsichtbare Andruckplatte: Teleportiert nach 20 Sekunden Gruppe nach (13,25,21); öffnet und schließt Türen bei (14,26,21), (17,23,21), (19,25,21) und (21,26,21) in verschiedenen Zeitintervallen
9. Schalter: Öffnet und schließt Türen bei (6,26,21) und (3,27,21)
10. Nische: Water skin (Wasserschlauch), pearl (Perle)
11. Nische: Potion of water breathing (Zaubertrank zur Wasseratmung)
12. Nische: Potion of water breathing (Zaubertrank zur Wasseratmung), scroll of protection against possession (Schriftrolle zum Schutz gegen Besessenheit)
13. Nische: Helm of Triton (Helm des Triton)
14. Nische: Potion of water breathing (Zaubertrank der Wasseratmung)
15. Nische: Artefakt – (Protector)
16. Nische: Sword (Schwert) (Evil's bane) (Fluch des Bösen)
17. Nische: Tablet of Oak Raven (Schrifttafel des Oak Raven)
18. Nische: Potion of water breathing (Zaubertrank zur Wasseratmung)
19. Nische: Potion of water breathing (Zaubertrank zur Wasseratmung), pearl (Perle)
20. Nische: Potion of water breathing (Zaubertrank zur Wasseratmung)
21. Nische: Potion of water breathing (Zaubertrank zur Wasseratmung)
22. Nische: Leather armour (lederne Rüstung) (+3), plate leggings (Beinkleid aus Blech) (+1)
23. Nische: Potion of water breathing (Zaubertrank zur Wasseratmung), pearl (Perle).
24. Nische: Backpack w/ throwing dagger (Rucksack mit Wurfmessern) (+5), apple (Apfel)
25. Nische: Pearl (Perle), coffer w/ frostwand (Tasche mit Frost-Zauberstab), firewand (Feuer-Zauberstab) und dragon rod (Drachenstock)
26. Nische: Potion of water breathing (Zaubertrank zur Wasseratmung), ring of water breathing (Ring zur Wasseratmung), food (Speise)
27. 4 oyster panels (Austerntafeln): Perle in die Auster legen, um Geheimmauer zu enthüllen
28. Ein Wesen steht vor der Unterwasser – Gefängniszelle Wache. Es hält zwei Schlüssel, die bei (3,4,22) und (7,4,22) Türen öffnen.

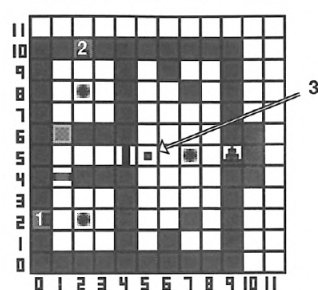
LEVEL 22



EBENE 22

1. Geheimknopf – öffnet Tore und Mauerabschnitt für die Gefangenen bei (5,9,22)

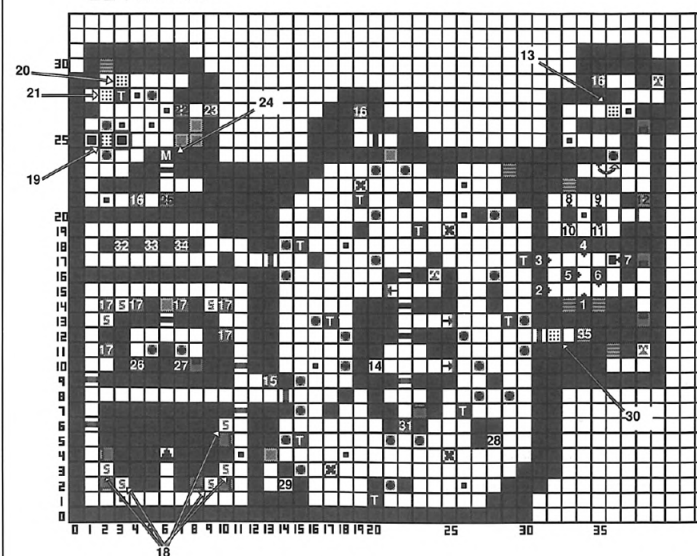
LEVEL 23



EBENE 23

1. Nische: Rod of resurrection (Wiederbelebungsstab) und ein octa key (achteckiger Schlüssel)
2. Nische: Dragonbane chest armour (Drachenfluch-Brustpanzer), white pearl key (weißer Perlschlüssel)
3. Waterlord (Herr der Wasser), hält Schlüssel zu Tür bei (4,5,23) und ring of location (Lokalisierungsring)

LEVEL 24



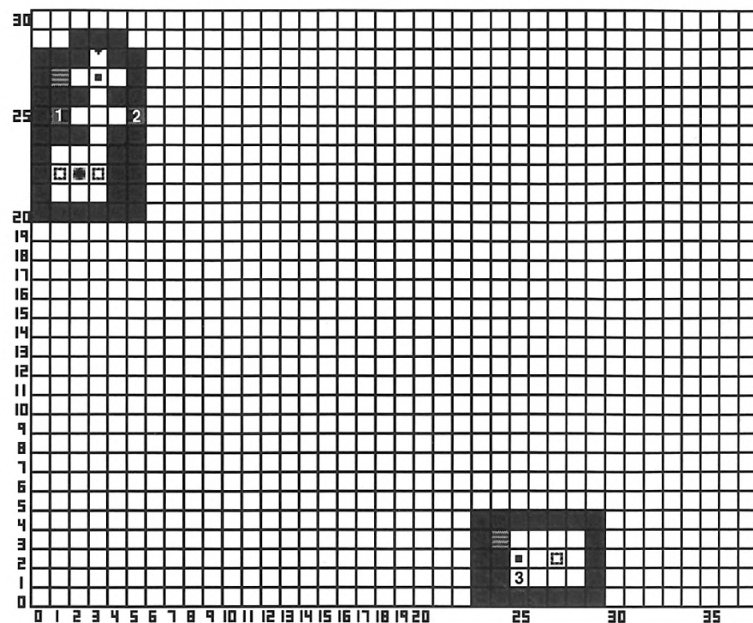
EBENE 24

1. Knopf: Beseitigt für 3 Sekunden Mauer bei (36,15,24)
2. Knopf: Errichtet Fallen bei (34,17,24) und (32,17,24)
3. Knopf: Ruft Ungeheuer herbei und beseitigt Teleport bei (33,14,24)
4. Knopf: Beseitigt Grube bei (36,17,24)
5. Knopf zweites Mal betätigen: Beseitigt Grube bei (36,17,24)
6. Knopf: Schaltet Teleport bei (35,14,24) ein und aus
7. Knopf: Teleportiert nach (36,21,24)
8. Knopf: Ruft Ungeheuer herbei
9. Knopf: Beseitigt für 4 Sekunden Mauerblock bei (37,20,24)
10. Knopf: Schaltet Teleport bei (33,22,24) ein und aus
11. Knopf: Stellt der Gruppe eine Kältefalle
12. Teleportiert Gruppe nach (36,20,24) in 20 Sek.
13. Andruckplatte: Hält Gruppe auf
14. Tablet of Kaolic (Schrifttafel des Kaolic) (+1 Ebene)
15. False scroll (falsche Schriftrolle)
16. Spezialtafeln (3) – Medusa, Schädel und Schlangen. Jede hält einen Schlüssel zu einer der 3 Türen bei (22,12,24), (22, 14, 24) und (22,16,24); mirror key (Spiegelschlüssel)
17. Plaques (Innschriften)
18. Frühere Abenteurer hatten sich hier befunden, als sie zu Stein erstarrten
19. Andruckplatte: Beseitigt Mauerblocks bei (1,25,24) und (3,25,24), um Gruben zum Vorschein zu bringen, und errichtet zwei Säulen im Norden und Süden der Platte
20. Unsichtbare Andruckplatte: ruft Ungeheuer herbei
21. Unsichtbarer Teleport: Schickt Gruppe nach (4,19,24)
22. Teleportiert Gruppe nach (5,19,24)
23. Scroll of protection from possession (Schriftrolle zum Schutz vor Besessenheit), staff (Stab) (+2)
24. Magisches Feld
25. Andruckplatte: Teleportiert Gruppe nach (14,17,24)
26. Nische: Scroll of stone to flesh (Schriftrolle zur Verwandlung von Stein in Fleisch und Blut), food (Speise)
27. Ring of Demajen (Ring des Demajen)
28. Guardian amulet (Schutzamulett) (Schutz vor Besessenheit), greengold key (grüngoldener Schlüssel) zu Tür bei (6,13,24)
29. +3 platemail (blecherne Rüstung), death gem (Todesstein), scroll (Schriftrolle)
30. Andruckplatte:
 - Einmal niederdrücken: Beseitigt Mauer bei (32,12,24)
 - Zweimal niederdrücken: Teleportiert Gruppe nach (18,17,24)
 - Dreimal niederdrücken: Beseitigt Mauern bei (32,12,24) und (33,12,24), damit die Gruppe weiter teleportiert werden kann
31. Nische: Scroll of stone to flesh (Schriftrolle zur Verwandlung von Stein in Fleisch und Blut), mirror shield (Spiegelschild) (zum Töten der Medusa), octa key (achteckiger Schlüssel)
32. Teleportiert Gruppe nach (22,5,24)
33. Teleportiert Gruppe nach (2,29,24)
34. Teleportiert Gruppe nach (14,4,24)
35. Teleportiert Gruppe nach (34,16,24)

BLACK CRYPT

CLUE BOOK

LEVEL 25



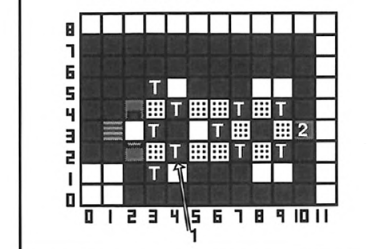
EBENE 25

1. Scroll of stone to flesh (Schriftrolle zur Verwandlung von Stein in Fleisch und Blut), boots of stealth (Stiefel der List)
2. Eye key (augenförmiger Schlüssel) zu Tür bei (20,25,24)
3. Tablet of Kaolic (Schrifttafel des Kaolic) – (Geistlicher) – Total healing (Gesamtheilung)

BLACK CRYPT

CLUE BOOK

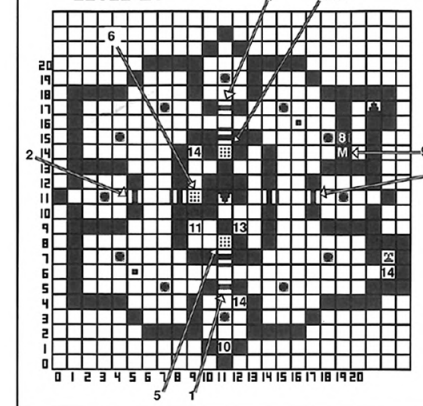
LEVEL 26



EBENE 26

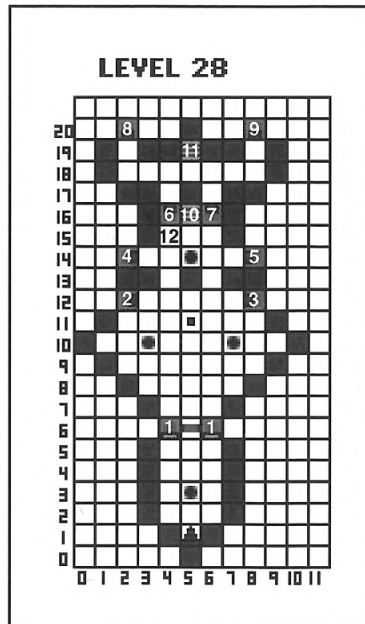
1. Fallen auf hohen Ebenen können nur entaktiviert werden, indem der Ring des Demajen in die Nische bei (2,3,26) gelegt wird
2. Orb of life (Lebenssphäre) (zehnmal Wiederbelebung), eye key (augenförmiger Schlüssel) zu Tür bei (6,23,24)

LEVEL 27



EBENE 27

1. Zugkette: Bei zweimaligem Ziehen wird ein Ungeheuer nach (11,1,27) geschickt
2. Zugkette: Bei zweimaligem Ziehen wird ein Ungeheuer nach (1,11,27) geschickt
3. Zugkette: Bei zweimaligem Ziehen wird ein Ungeheuer nach (21,11,27) geschickt
4. Zugkette: Bei zweimaligem Ziehen wird ein Ungeheuer nach (11,21,27) geschickt
5. Unsichtbare Andruckplatte: Beseitigt Mauer bei (15,11,27)
6. Unsichtbare Andruckplatte: Beseitigt Mauer bei (11,6,27)
7. Unsichtbare Andruckplatte: Beseitigt Mauer bei (7,11,27)
8. Inschrift (verlangt nach Informationen aus dem Handbuch)
9. Magisches Feld
10. Tablet of Kaolic (Schrifttafel des Kaolic) – Gewährt zehn Abwehrrpunkte (11,1,27)
11. Tablet of Oak Raven (Schrifttafel des Oak Raven) – Gewährt zehn Abwehrrpunkte (9,9,27)
12. Tablet of Dvergar (Schrifttafel des Dvergar) – Gewährt zehn Abwehrrpunkte (11,14,27)
13. Tablet of Runetek (Schrifttafel des Runetek) – Gewährt zehn Abwehrrpunkte (12,9,27)
14. Schriftrollen (12,4,27) (9,14,27) und (22,6,27)



EBENE 28

1. Plaques (Inschriften)
2. Nische: Schädel des Dvergar
3. Nische: Schädel des Runetek
4. Nische: Schädel des Oak Raven
5. Nische: Schädel des Kaolic
6. Nische: Dragon king armour (Drachenkönigrüstung)
7. Nische: Smitestaff (Schmetterstab), wand of Estoroth (Zauberstab des Estoroth)
8. Nische: Helm of brilliance (Helm der Großartigkeit) und darkfury (Zorn der Finsternis) +10 (200 Angriffe)
9. Nische: God shield (Gottesschild) und symbol of piety (Pietätssymbol).
10. Teleport: Führt nach (5,18,28)
11. Teleport: Führt nach (5,2,28)
12. Rod of resurrection (Wiederbelebungstab)

MITWIRKENDE

Design: Raven Software

Programmierung: Ben Gokey, Rick Johnson

Grafiken: Brian Raffel, Steve Raffel

Produzent: Christopher Erhardt

Assistenz-Produzent: James R. Bailey

Technischer Leiter: Jesse Taylor

Sound: Raven Software, Jon Medek

Musik: Kevin Schilder

Produktmanagement: Chip Lange

Verpackungsdesign: James C. Blair

Coverillustration: Randy Berrett

Dokumentation: Marti McKenna

Kunde der Schwarzen Gruft: Marti McKenna, Andrea Smith, James Bailey

Dokumentationsgestaltung: Emily Favors, Corey Higgins

Illustrationen im Handbuch: Randy Berrett

Programmtests und -unterstützung: Steve Matulac, Jeff Haas, Jeff Glazier

Qualitätskontrolle: Bryan C. Beckstrand

Handbuch-Scan und Bearbeitung: Maneus

Unser besonderer Dank gilt Deborah Cook und Michael Meischeld

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEBRACHT WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, 11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS. SL3 8YN, ENGLAND, EINGEHOLT.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD "IN DER VORLIEGENDEN FORM" GELIEFERT. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

Sofern nicht anders angegeben, ist die gesamte Software und Dokumentation © 1992 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.

Black Crypt ist ©1992 Raven Software, Corp.



ELECTRONIC ARTS®

Langley Business Centre, 11-49 Station Road,
Langley, Berks, SL3 8YN England
Tel: (0753) 549442

E20801GM