

## DIE DALELANDS DER FORGOTTEN REALMS™ ABENTEUER



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

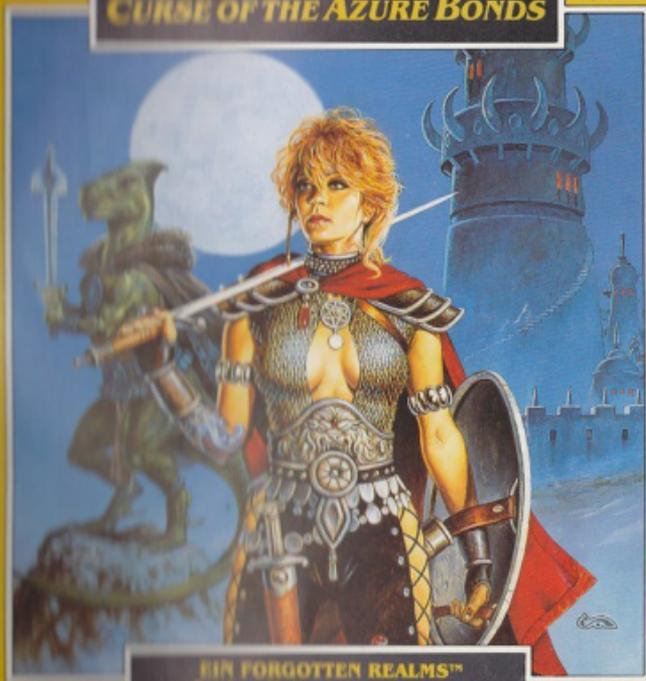
### Fragen oder Probleme?

Sollten Sie auf irgendwelche Schwierigkeiten beim Laden oder Spielen von CURSE OF THE AZURE BONDS treffen, können Sie uns unter folgender Telefonnummer anrufen: 21 01 60 70, Montag – Freitag zwischen 14.00 Uhr und 16.30 Uhr. Fragen Sie nach dem "Customer Support Department", das Ihre Fragen gerne beantwortet.

# OFFIZIEL Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTERPRODUKT

## CURSE OF THE AZURE BONDS



EIN FORGOTTEN REALMS™  
Fantasy-Rollenspielepos, Bd. 2

© 1989 TSR, Inc.  
A TSR Game Product  
All Rights Reserved



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®



TSR, Inc.

## INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG .....	1
Was das Spiel enthält .....	1
Schnell starten .....	2
Transferieren der Charaktere von POOL OF RADIANCE & HILLSFAR .....	3
Das Layout des Regelbuchs .....	3
Sichtoptionen .....	4
CHARAKTERE UND DIE GRUPPE .....	4
Die sechs Spielerrassen in CURSE OF THE AZURE BONDS .....	4
Eigenschaftspunkte .....	5
Charakterklassen .....	7
Gesinnung .....	9
Kreieren einer Gruppe von Charakteren .....	9
Nicht-Spieler Charaktere ('Non-Player Character' – NPC) .....	11
Der Charakter-Bildschirm .....	11
ABENTEUERMENÜ .....	14
LAGERMENÜ .....	15
ZIVILISATION .....	17
BEGEGNUNGEN .....	18
KAMPF .....	19
Während des Kampfes .....	20
Nach dem Kampf .....	21
MAGIE .....	23
DIE ZAUBERSPRÜCHE .....	25
Kleriker-Zaubersprüche des ersten Levels .....	25
Kleriker-Zaubersprüche des zweiten Levels .....	26
Kleriker-Zaubersprüche des dritten Levels .....	26
Kleriker-Zaubersprüche des vierten Levels .....	26
Kleriker-Zaubersprüche des fünften Levels .....	27
Druiden-Zaubersprüche des ersten Levels .....	27
Magier-Zaubersprüche des ersten Levels .....	27
Magier-Zaubersprüche des zweiten Levels .....	28
Magier-Zaubersprüche des dritten Levels .....	29
Magier-Zaubersprüche des vierten Levels .....	29
Magier-Zaubersprüche des fünften Levels .....	30
ANHÄNGE .....	31
Umfang der Eigenschaftspunkte der verschiedenen Rassen .....	31
Höchstes Level der Rassen und Klassen sowie wichtigste Eigenschaft .....	31
Die den Rassen erlaubten Waffen und Rüstungen .....	31
Zauberspruch-Parameter .....	32
Liste der Waffen .....	33
Liste der Rüstungen .....	34
Tabelle der Erfahrungspunkte pro Level .....	34
Glossar der AD&D-Terminologie für Spiel und Computer .....	36
ABENTEUERER-JOURNAL .....	39



## EINFÜHRUNG

Willkommen zu CURSE OF THE AZURE BONDS, einem offiziellen Computer-Produkt von ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS® und einem weiteren Fantasy-Kollenspielo von FORGOTTEN REALMS™. Dieses Abenteuerspiel bezieht sich auf die Regeln und den geschichtlichen Hintergrund von TSR, Inc., wobei dieses Abenteuer eigens für den Computer entworfen wurde.

Das Abenteuer von CURSE OF THE AZURE BONDS beginnt in der Grenzstadt Tilverton, die sich an der Grenze zwischen dem großen Königreich von Cormyr und den versteuten Siedlungen der Dalelands befindet. Die Charaktere beginnen als erfahrene Abenteurer, die überfallen, gefangen genommen und mit fünf magischen Zaubersprüchen, den sogenannten 'Bonds', verflucht wurden.

Für jeden 'Bond' wurde ein azurblaues Symbol unter der Haut des Schwertarms eines jeden Charakters eingebrannt. Diese 'Bonds' besitzen gefährliche magische Kräfte, die die Handlungen eines Charakters kontrollieren können. Die Aufgabe der Charaktere in CURSE OF THE AZURE BONDS besteht darin, das Reich aufzufinden, welches die Quelle der 'Bonds' ist, und sich von diesen schrecklichen Flüchen zu befreien.

## WAS DAS SPIEL ENTHÄLT

Außer den Spieldisketten sollten Sie diese weiteren Teile vorfinden.

Dies ist das Regelbuch. Schlagen Sie in diesem Buch nach, wenn Sie während des Spiels Fragen haben.

Das Abenteuerjournal enthält Hintergrundinformationen und eine Einleitung zu den FORGOTTEN REALMS™. Im Journal sind Karten, die im Umlauf befindlichen Gerichte

und Geschichten enthalten, die wahr oder falsch sein können. Sie werden den Wahrheitsgehalt der Gerichte während des Spielverlaufs überprüfen können.

Die Schnellstart-Karte erläutert, wie Sie das Spiel starten, Menüs benutzen und Gegenstände mit Hilfe Ihres Computers wählen. Sie können sofort ins Spielgeschehen einsteigen, ohne die Regeln vorher durchlesen zu müssen.

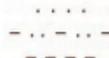
Das Übersetzungsrad erläutert Ihnen die im Spiel verwandten Kodebuchstaben. Mit dem Übersetzungsrad können die Elfen- und Zwergensprachen ins Englische übersetzt werden.

Das Übersetzungsrad ('Translation Wheel') besteht aus vier Teilen:

**Espruar-Runen** (aus der Elfensprache) befinden sich am äußeren Rand des Übersetzungsrads.

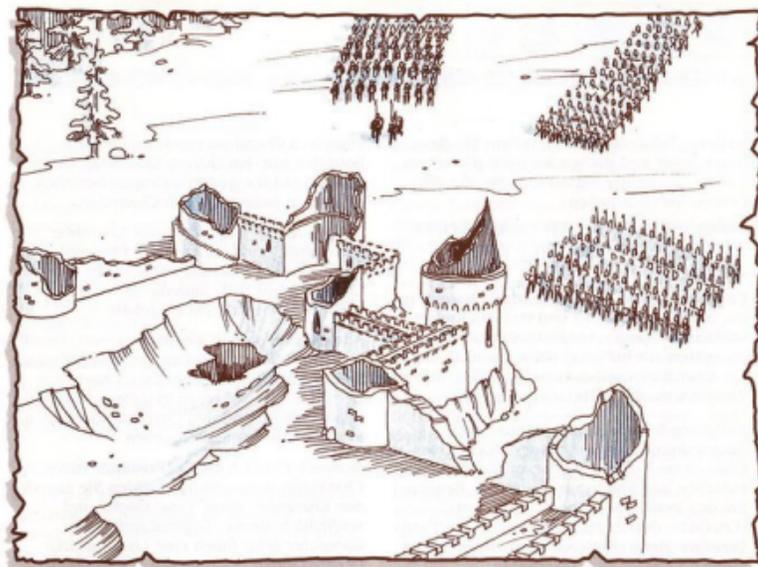
**Dethek-Runen** (aus der Zwergensprache) befinden sich auf dem beweglichen inneren Ring des Rads.

**Drei Wege** winden sich vom Innern des Rades nach außen. Die drei spiralförmige Wege lassen sich graphisch wie folgt identifizieren:



**Sechs Löcher**, mit den Zahlen 1 bis 6 numeriert, befinden sich unterhalb eines jeden Wegs. Die Kodebuchstaben werden durch die Löcher unter den Wegen gelesen.

Benutzen Sie das Übersetzungsrad, wenn auf dem Bildschirm eine Espruar-Rune, eine Dethek-Rune, eine Zahl oder ein Wegsymbol erscheint. Vergleichen Sie die Runen mit dem Außenring des Übersetzungsrads. Geben Sie dann den Kodebuchstaben ein, der im Loch neben der Zahl unter dem Wegsymbol erscheint.



Die Ruinen der Stadt Yulash

Mit Hilfe des Übersetzungsrads können Sie auch eine Elfen- oder Zwergensprache in einen englischen Buchstaben übersetzen. Vergleichen Sie eine Rune mit dem auf dem äußeren Ring befindlichen Übersetzungstreifen, auf dem 'Translate From Dethek' (Aus der Zwergensprache Dethek übersetzen) oder 'Translate From Espruar' (Aus der Elfensprache Espruar übersetzen) geschrieben steht. Folgen Sie dann dem...-Weg und lesen Sie den englischen Buchstaben auf dem inneren Ring, auf dem 'To English' (ins Englische) geschrieben steht.

## SCHNELL STARTEN

Sie können sofort ins Spielgeschehen von CURSE OF THE AZURE BONDS einsteigen, indem Sie

Ihre Schnellstart-Karte und das vorgegebene, gespeicherte Spiel benutzen. Ergeben sich während des Spiels Fragen, können Sie für eine vollständige Erklärung auf dieses Handbuch zurückgreifen.

Zu Spielbeginn hat Ihre Gruppe zwei Hauptziele: sich für die Action auszurüsten und mehr Informationen über die azurblauen 'Bonds' herauszufinden. Lesen Sie den ersten Eintrag ins Abenteuerjournal. Begeben Sie sich zum Laden und kaufen Sie sich Ihre Kampfausrüstung. Gehen Sie zur Halle und trainieren Sie Ihre Charaktere von POOL OF RADIANCE oder HULLSPAR, die über genug Erfahrung verfügen, um ein Level aufzusteigen. Fragen Sie den Hohepriester des Tempels, den Weisen und den Gastwirt nach



weiteren Informationen. Wandern Sie dann durch Stadt und suchen Sie nach Hinweisen auf die Quelle der Zaubersprüche, die die Gruppe befallen haben.

### TRANSFERIEREN DER CHARAKTERE VON POOL OF RADIANCE UND HILLSFAR

CURSE OF THE AZURE BONDS akzeptiert Charaktere, die in POOL OF RADIANCE und HILLSFAR kreiert wurden. Es werden ebenfalls Charaktere akzeptiert, die in POOL OF RADIANCE und CURSE OF THE AZURE BONDS selber kreiert wurden, um auf Abenteuersuche in HILLSFAR zu gehen.

Entfernen Sie die Charakter aus einer Abenteurergruppe in POOL OF RADIANCE oder CURSE OF THE AZURE BONDS, bevor Sie diese zwischen den Spielen austauschen. Benutzen Sie den Befehl 'Add Character to Party' (Charakter der Gruppe hinzufügen) vom 'Party-Creation'-Menü (Kreieren einer Gruppe), um einen Charakter zu transferieren.

Wenn Sie einen Charakter hinzufügen wollen, der zuerst in POOL OF RADIANCE oder CURSE OF THE AZURE BONDS kreiert wurde und dann auf Abenteuersuche in HILLSFAR war, benötigen Sie die gespeicherten Spieldateien sowohl vom Originalspiel als auch HILLSFAR. Schlagen Sie für zusätzliche Informationen auf der Schnellstart-Karte nach.

### DAS LAYOUT DES REGELBUCHS

Die Abschnitte dieses Buchs beschreiben, wie Sie den Spielablauf mit den Menüs manipulieren können. Folgen Sie den Anweisungen auf Ihrer Schnellstart-Karte, um einen Befehl von den Menüs zu wählen. Im Mittelpunkt des Geschehens steht das Konzept des 'aktiven Charakters'. Ein gerade aktiver Charakter wird auf der Anzeige hervorgehoben. Die von Ihnen für einen

einzelnen Charakter gewählten Befehle betreffen nur den aktiven Charakter. Befehle, die sich auf die gesamte Gruppe beziehen, benötigen keinen aktiven Charakter.

Im Zweikampf wird der aktive Charakter automatisch und entsprechend seiner Initiativen gewählt. Sie können den aktiven Charakter mit Hilfe anderer Menüs ändern, bevor Sie einen Befehl eingeben.

Alle Befehle sind in Menüs gruppiert. Betrifft ein Befehl die gesamte Gruppe, geben Sie den Befehl gemäß Ihrer Schnellstart-Karte ein. Betrifft ein Befehl einen einzelnen Charakter, müssen Sie zuerst den Charakter benennen und dann den Befehl eingeben.

*Beispiel: Um sich die Gegenstände eines Charakters anzuschauen, wählen Sie zuerst den Charakter, dann 'View' (Sicht) und schließlich 'Items' (Gegenstände). Der Computer zeigt Ihnen eine Liste mit den Gegenständen des Charakters und deren Kampfbereitschaft.*

Menüs erscheinen entweder senkrecht oder waagrecht. Mit den senkrechten Menüs wählen Sie den aktiven Charakter oder ein Objekt, wie z.B. einen Gegenstand oder einen Zauberspruch, das behandelt bzw. benutzt werden soll. Haben Sie eine größere Auswahl und paßt diese nicht mehr auf den Bildschirm, können Sie die Seiten mit Hilfe der Befehle 'Next' (Nächste) und 'Prev' (Vorhergehende) umblättern (oder mit den Tasten 'Pg Up' für 'Seite hoch' und 'Pg Dn' für 'Seite runter').

Waagerechte Menüs stellen Ihnen eine Liste mit Befehlen zur Verfügung und geben Ihnen damit die Möglichkeit zu bestimmen, was ein Charakter macht oder was Sie mit dem Charakter machen. Soweit es der Platz erlaubt, wird jedes waagerechte Menü mit einem Menütitel eingeleitet. Diesem folgt ein



Doppelpunkt, um zu zeigen, daß dies nicht eine Option des Menüs selber ist. Die Menüs werden mit Ihrem Titel und jedem Befehl in den Regeln erläutert. Zum Beispiel verfügt das Lagermenü ('Camp') über die Befehle für Speichern ('Save'), Sicht ('View'), Magie ('Magic'), Ruhepause ('Rest'), Änderungen durchführen ('Alter'), Heilen ('Fix') und Verlassen ('Exit'). Diese erscheinen wie folgt auf dem Bildschirm.

### Camp Menu (Lagermenü):

CAMP (Lager): SAVE (Speichern) VIEW (Sicht) MAGIC (Magie) REST (Ruhepause) ALTER (Ändern) FIX (Heilen) EXIT (Verlassen)

### SICHTOPTIONEN

IN CURSE OF THE AZURE BONDS stehen Ihnen vier verschiedene Ansichten zur Auswahl: 3-D, Gebiet ('Area'), Über Land ('Overland') und Kampf ('Combat').

3-D erscheint, wann immer Sie sich in der Stadt, unter der Erde oder in einem anderen bebauten Gebiet befinden. Sie zeigt die Umgebung vor einer Gruppe. Drehen Sie die Gruppe mit den Richtungssteuerungen, um in die anderen Richtungen zu schauen. Auf dem Bildschirm erscheint außerdem noch die Kompaßrichtung (N – Nord, S – Süd, W – West und E – Ost), in die die Gruppe schaut. Die meisten 3-D Zonen sind 16 mal 16 Felder groß.

Gebeit ('Area') ist eine Sicht aus der Vogelperspektive von der Umgebung einer Gruppe. Diese Option wird im Abenteurermenü angeboten. Sie erhalten eine Übersicht über alle größeren Hindernisse wie Mauern, Bäume, Wasser etc. Ein Cursor zeigt die Position Ihrer Gruppe an. Diese Sichtoption steht Ihnen nur zur Verfügung, wenn Sie sich bereits in 3-D befinden.

Über Land ('Overland') zeigt Ihnen auf der Karte von FORGOTTEN REALMS™, wo die Abenteurer in CURSE OF THE AZURE BONDS stattfinden. Ein Cursor zeigt die Position Ihrer Gruppe an. Dieselbe Karte befindet sich auf der Rückseite dieses Regelbuchs und gibt die wichtigsten Ortsnamen an. Wollen Sie sich über Land bewegen, bestimmen Sie Ihren Zielpunkt und wie die Gruppe reisen soll.

Kampf ('Combat') erscheint, wann immer Sie in eine kämpferische Auseinandersetzung verwickelt sind. Während eines Kampfes werden jeder Charakter und jedes Monster durch ein individuelles Icon dargestellt. Das Gelände des Schlachtfeldes entspricht dem Gebiet, in dem sich die Gruppe kurz vor dem Kampf befunden hat. Die Details für einen Kampf können Sie im entsprechenden Abschnitt dieses Regelbuchs nachschlagen.

### CHARAKTERE UND DIE GRUPPE

Sie müssen Charaktere erschaffen, die in den FORGOTTEN REALMS™ ihre Abenteurer suchen und Aufgaben erfüllen. Die Charaktere unterscheiden sich in ihrer Rasse, ihren Eigenschaftspunkten und ihrer Klasse. Zur erfolgreichen Beendigung einer mission in CURSE OF THE AZURE BONDS werden mehrere Charaktere benötigt. Eine ausgewogene Gruppe mit Charakteren verschiedenster Klassen und Rassen gewährt Ihnen die größte Flexibilität.

### DIE SECHS SPIELER-RASSEN IN CURSE OF THE AZURE BONDS

Die Tabelle für den 'Umfang der Eigenschaftspunkte der verschiedenen Rassen' gibt die Ober- und Untergrenze für die Eigenschaftspunkte der einzelnen Spielerrassen an. Die Tabelle für 'Höchstes Level der Rassen und Klassen sowie wichtigste



**Eigenschaft** gibt die Beschränkungen bezüglich der zur Verfügung stehenden Charakterklassen und die Obergrenzen bezüglich des Levels für die einzelnen Spielerrassen an. Nicht-menschliche Charaktere können mehrere Charakterklassen miteinander verbinden und können über besondere zusätzliche Fähigkeiten verfügen. Menschliche Charaktere dürfen Zwei-Klassen-Charaktere sein.

**Zwerge** (**'Dwarf'**) sind eine schlaue Rasse von robusten Arbeitern und Handwerkern. Sie können besonders Magie und Giften widerstehen. Außerdem können Zwerge aufgrund ihrer Infravision in der Nacht sehen. In einem Kampf verdienen sie sich Extrapunkte, wenn sie Riesenkreaturen in Menschengröße angreifen, vor deren Angriffen sie sich besonders gut ducken können. Sie können Kämpfer, Dieb oder gleichzeitig Kämpfer/Dieb sein.

**Elfen** sind Mitglieder einer sehr alten Rasse von großer Gestalt. Schlafsprüche und Bannsprüche können ihnen selten etwas anhaben, sie können mit ihrer Infravision in der Nacht sehen und sie haben bessere Chancen, versteckte Objekte zu finden. Während eines Kampfes erhalten Elfen Sonderpunkte, wenn sie mit Schwert oder Bogen angreifen. Sie können jedoch nicht von der Toten wiederauferstehen. Elfen können Kämpfer, Magier, Dieb, Kämpfer/Magier, Kämpfer/Dieb, Magier/Dieb und Kämpfer/Magier/Dieb sein.

**Gnome** sind etwas kleiner und dünner als ihre Vettern, die Zwerge. Sie können besonders Magie und Giften widerstehen und können aufgrund ihrer Infravision in der Nacht sehen. In einem Kampf verdienen sie sich Extrapunkte, wenn sie Riesenkreaturen in Menschengröße

angreifen, vor deren Angriffen sie sich besonders gut ducken können. Sie können Kämpfer, Dieb oder gleichzeitig Kämpfer/Dieb sein.

**Halb-Elfen** sind Mischlinge, die über viele der Tugenden sowohl der menschlichen Rasse als auch der Elfen verfügen. Wie den Elfen können ihnen Schlafsprüche und Bannsprüche selten etwas anhaben, sie können mit ihrer Infravision in der Nacht sehen und sie haben bessere Chancen, versteckte Objekte zu finden. Halbelfen können Kämpfer, Magier, Kleriker, Dieb, Förster, Kleriker/Kämpfer, Kleriker/Förster, Kleriker/Magier, Kämpfer/Magier, Kämpfer/Dieb, Magier/Dieb, Kleriker/Kämpfer/Magier und Kämpfer/Magier/Dieb sein.

**Halblinge** (**'Halfling'**) sind etwa halb so groß wie Menschen, daher ihr Name. Sie können Magie und Giften widerstehen und können aufgrund ihrer Infravision in der Nacht sehen. Sie können Kämpfer, Dieb oder gleichzeitig Kämpfer/Dieb sein.

**Menschen** (**'Humans'**) sind die häufigste Spielerrasse in den Vergessenen Realms. Sie können Kämpfer, Magier, Kleriker, Dieb, Förster (**'Ranger'**), Paladin und Zwei-Klassen-Charaktere sein.

#### **EIGENSCHAFTSPUNKTE**

Der Computer ermittelt die sechs verschiedenen Kategorien für Eigenschaftspunkte eines jeden Abenteurers nach dem Zufallsprinzip. Eigenschaftspunkte reichen von 3 (niedrig) bis 18 (hoch). Jede Charakterklasse besitzt eine 'wichtigste' Eigenschaft, und sollte deren Punktwertung 15 Punkte oder mehr anzeigen, erhöhen sich die Erfahrungspunkte des Abenteurers (siehe weiter unten).



**Die mit großen Mauern umgebene Stadt Zentil Keep**

**Stärke** (**'Strength'** oder **'Str'**) mißt, wieviel Gewicht ein Charakter tragen kann. Ein Charakter mit großer Stärke richtet im Kampf besonderen Schaden an. Kämpfer, Förster (**'Ranger'**) und Paladine mit einer Stärke von 18 erhalten außerdem einen Prozentwert zwischen 1 und 100 (angezeigt als 01 - 00), der die höchstmögliche natürliche Stärke angibt.

**Intelligenz** (**'Int'**) ermittelt, wie gut ein Charakter lernen kann.

**Weisheit** (**'Wisdom'** oder **'Wis'**) ist ein Maß für die Fähigkeit eines Charakters, die Vorgänge in der Welt zu verstehen und auf sie Einfluß zu nehmen. Ein Kleriker mit großer Weisheit kann zusätzliche Zaubersprüche erlernen.

**Gewandtheit** (**'Dexterity'** oder **'Dex'**) mißt, wie groß die Handfertigkeit und Flinkheit eines Charakters ist. Ein Charakter mit großer Gewandtheit ist schwerer zu treffen, erhält einen Bonus, wenn er mit Fluggeschossen angreift und bekommt einen Zusatzbonus für seine Rüstungskategorie angerechnet. Ein Dieb mit großer Geschicklichkeit erhält einen Bonus für seine beruflichen Eigenschaften.

**Konstitution** (**'Con'**) gibt die Gesundheit eines Charakters an. Ein Charakter mit hoher Konstitution erhält zusätzliche Schlagpunkte (**'Hit Points'**) für jeden tödlichen Schlag (siehe unten).

**Charisma** (**'Cha'**) ist das Maß dafür, wie gut sich ein Charakter mit anderen Charakteren



versteht und zusammenarbeiten kann. Manchmal ist es ein entscheidender Faktor, wenn Ihr Charakter auf einen sogenannten NPC trifft ('Non-Player Charakter' = Charakter, die nicht vom Spieler kontrolliert werden).

Für jeden Charakter gibt es zwei weitere wichtige Punktwertungen: Schlagpunkte und Erfahrungspunkte.

**Schlagpunkte ('Hit Points' oder 'HP')** geben den Schaden an, den ein Charakter verkraften kann, bevor er verblutet. Der Computer kalkuliert die Höchstpunktzahl für Schlagpunkte, indem er diese auswürfelt und Sonderbonuse für das jeweilige Level oder die Konstitution hinzuaddiert. Ein Charakter erhält Bonus-Schlagpunkte ('Hits Points') für jeden tödlichen Schlag, wenn seine Konstitution größer als 14 Punkte ist. Bei Erreichen von 0 Schlagpunkten ist ein Charakter bewußtlos, am Sterben oder bereits tot, was davon abhängt, wieviel Schaden ihm zugefügt wurde.

**Erfahrungspunkte ('Experience' oder 'XP')** messen, was ein Charakter während seiner Abenuer gelernt hat. Hat er genug Erfahrungspunkte ('XP') gesammelt, steigt er ein Level höher und wird damit erfahrener in seiner Klasse. Der Computer merkt sich die Erfahrungspunkte jedes Charakters. Neue Charaktere beginnen mit 25.000 'XP' und auf dem entsprechenden Level. Bei Charakteren mit Mehrfach-Klassen werden die Erfahrungspunkte gleichmäßig zwischen den Klassen aufgeteilt. Siehe auch die 'Tabelle der Erfahrungspunkte pro Level' für die 'XP'-Anforderungen in den einzelnen Klassen.

#### CHARAKTERKLASSEN

Ein Abenteurer gehört mindestens einer der folgenden Klassen an. Ein menschlicher Abenteurer beginnt zuerst in einer Klasse und

kann später zu einer anderen Klasse wechseln. Nicht-Menschen können mehrere Klassen kombinieren. Einem nicht-menschlichen Charakter mit verbundenen Klassen stehen mehr Spieloptionen offen, dafür aber sind seine Fortschritte in einer Klasse langsamer, denn die Erfahrungspunkte werden gleichmäßig zwischen seinen Klassen aufgeteilt.

Die Vergabe der Schlagpunkte, Zaubersprüche und Erfahrungspunkte an die Charaktere basiert auf Ihren Klassen und Levels. Schlagen Sie auch auf der 'Tabelle der Erfahrungspunkte pro Level' nach für die Anzahl Schlagpunkte, die ein Charakter erhält, sowie die Anzahl der Zaubersprüche, die er lernen kann.

**Kleriker ('Cleric')** erhalten ihre Zaubersprüche von ihrem Gott und dürfen sämtliche Rüstungen und Schmettwaffen benutzen. Ihre wichtigste Eigenschaft ist Weisheit.

**Kämpfer ('Fighter')** können alle Rüstungen oder Waffen wählen, doch sie können keine Zaubersprüche benutzen. Kämpfer können außergewöhnlich stark sein und erhalten zusätzliche Schlagpunkte ('HP'), wenn sie eine Konstitution von 17 oder mehr Punkten besitzen. Ihre wichtigste Eigenschaft ist Stärke.

**Förster ('Ranger')** können alle Rüstungen oder Waffen wählen. Sie können auch einige Druiden- und Magier-Zaubersprüche von hohem Level benutzen. Förster können außergewöhnlich stark sein und erhalten zusätzliche Schlagpunkte ('HP'), wenn sie eine Konstitution von 17 oder mehr Punkten besitzen. In einem Kampf verdienen sie sich Extrapunkte, wenn sie Riesenkreaturen angreifen. Nicht mehr als drei Förster dürfen gleichzeitig einer Gruppe angehören.

Förster müssen von guter Gesinnung sein und besitzen mindestens 13 Eigenschaftspunkte für Stärke und Intelligenz sowie mindestens 14 Eigenschaftspunkte für Weisheit und Konstitution. Die wichtigsten Eigenschaften für einen Förster sind Stärke, Intelligenz und Weisheit.

**Paladine** können alle Rüstungen oder Waffen wählen und sie können einige Kleriker-Zaubersprüche von hohem Level benutzen. Förster können außergewöhnlich stark sein und erhalten zusätzliche Schlagpunkte ('HP'), wenn sie eine Konstitution von 17 oder mehr Punkten besitzen. Sie können Zaubersprüchen und Giften besser widerstehen, können untote Kreaturen zum Leben erwecken, wenn sie ein Kleriker sind, dessen Level um zwei Stufen niedriger ist als ihr gegenwärtiger Level und sind immer von einer Schutzaura umgeben, die einem 'Protection from Evil'-Zauberspruch (Schutz vor dem Bösen) entspricht. Ein Paladin kann einmal pro Tag einen Schaden in Höhe von 2 Schlagpunkten pro Level heilen. Krankheiten können von Level 1 - 5 einmal pro Woche, in Level 6 - 10 zweimal pro Woche, und bei Level 11 dreimal pro Woche kuriert werden. Ein Paladin wird sich niemals auf gemeinsame Abenteueruche mit einem böse gesinnten Charakter begeben. Paladine müssen von guter und gesetzestreuere Gesinnung sein und besitzen mindestens 9 Eigenschaftspunkte für Intelligenz und Weisheit, sowie mindestens 12 Eigenschaftspunkte für Stärke und 17 für Charisma. Die wichtigsten Eigenschaften für einen Paladin sind Stärke und Weisheit.

**Magier ('Magic-User')** können mächtige Zaubersprüche aussprechen, dürfen jedoch keine Rüstung tragen und können nur wenige Waffen benutzen. Ein Magier kann nur die



Zaubersprüche lernen, die in seinem Zauberbuch stehen. Die wichtigste Eigenschaft eines Magiers ist Intelligenz.

**Diebe ('Thief')** können einhändige Schwerter und Schlingen benutzen und können eine Lederrüstung tragen. Sie richten zusätzlichen Schaden beim 'hinterhältigen Erstechen' von menschengroßen Gegnern an. Sie sind besonders gut beim Öffnen von Schlössern, Klauen, Entfernen von Fallen, Schleichern, Verstecken und Erklettern von Wänden. Im 10. Level können sie Zaubersprüche von einer Schriftrolle benutzen. Die wichtigste Eigenschaft eines Diebes ist Gewandtheit.

**Mehrfach-Klassen-Status ('Multiple')** kann von nicht-menschlichen Charakteren benutzt werden, die zwei oder mehreren Klassen gleichzeitig angehören. Ihre Erfahrungspunkte werden zwischen den Klassen aufgeteilt, auch wenn ein Charakter in einer Klasse nicht mehr weiter aufsteigen kann. Ist ein Charakter in mehr als einer Klasse, wird für jedes Level ein Durchschnitt der Schlagpunkte aller betroffenen Klassen ermittelt. Er erhält alle Vorteile der Klassen bezüglich der Waffenauswahl und der Ausrüstung bei.

**Zwei-Klassen-Status ('Dual')** kann von Menschen gewählt werden, die in der ersten Lebenshälfte einer Klasse angehört haben und dann zu einer neuen Klasse für den Rest ihres Lebens gewechselt haben. Wenn ein Charakter seine Klasse gewechselt hat, kann er in der alten Klasse nicht mehr weiter aufsteigen. Das Level der neuen Charakterklasse ist niedriger oder gleich dem der alten Klasse, wobei ein Charakter zuerst nicht die Schlagpunkte und Eigenschaften der alten Klasse erbt. Sobald das Charakterlevel in der neuen Klasse das der alten übersteigt, erhält der Charakter seine



Schlagpunkte gemäß der neuen Klasse und kann die Eigenschaften beider Klassen benutzen. Menschen mit zwei Klassen können keine Magier-Zaubersprüche benutzen, wenn eine Rüstung im Kampf benutzt wird.

### GESINNING ('ALIGNMENT')

Als 'Alignment' wird die Lebensphilosophie eines Charakters bezeichnet. Dessen 'Gesinnung' kann Einfluß darauf nehmen, wie sich NPCs ('Non-Player Charakter' = Charaktere, die nicht vom Spieler kontrolliert werden) ihm gegenüber verhalten.

**Gesetzestreue une gute ('Lawful Good')** Charaktere halten sich strengstens an Recht und Ordnung, und sie nutzen diese Prinzipien fürs Wohlergehen der Gesellschaft.

**Gesetzestreue und neutrale ('Lawful Neutral')** Charaktere akzeptieren das Gesetz und halten es für wichtiger, als das Gute oder Böse an sich.

**Gesetzestreue und böse ('Lawful Evil')** Charaktere glauben an das Recht als Mittel zum Erreichen ihrer bösen Ziele.

**Neutral und gute ('Neutral Good')** Charaktere glauben daran, daß der Sieg des Guten wichtiger ist als Gesetz oder Chaos.

**Ganz neutrale ('True Neutral')** Charaktere glauben, daß sich Gesetz und Chaos sowie Gut und Böse im Gleichgewicht befinden müssen.

**Neutrale und böse ('Neutral Evil')** Charaktere glauben, daß böse Ziele wichtiger sind, als die Methoden ihrer Verwirklichung.

**Chaotische und gute ('Chaotic Good')** Charaktere glauben an die Verwirklichung des Guten, ohne sich dabei um Recht und Ordnung zu kümmern.

**Chaotische und neutrale ('Chaotic Neutral')** Charaktere glauben, daß die Freiheit wichtiger ist, als irgendein gutes oder böses Ziel.

**Chaotische und böse ('Chaotic Evil')** Charaktere glauben daran, daß das Chaos die besten Voraussetzungen mit sich bringt, das Böse zu verwirklichen.

### KREIEREN EINER GRUPPE VON CHARAKTEREN

Eine 'Party' ist eine Gruppe von Charakteren, die Sie erschaffen und für die spätere Weiterverwendung in verschiedenen Missionen auf die Speicherdiskette speichern. Eine Gruppe kann aus bis zu 6 Spielercharakteren bestehen (manchmal 'Player Charakter' oder auch 'PC' genannt). Zwei Plätze können von Nicht-Spieler-Charakteren ('NPC' für 'Non-Player Charakter') besetzt werden. Das 'Party Creation Menu' (Gruppen-Kreationsmenü) verschafft Ihnen die Informationen über die Charaktere in der Gruppe und bietet Ihnen ein Menü zum Zusammenstellen und Modifizieren einer Gruppe an.

#### PARTY CREATION MENU

- Create New Character  
(Neuen Charakter kreieren)
- Drop Character (Charakter entfernen)
- Modify Character (Charakter modifizieren)
- Train Character (Charakter trainieren)
- View Character (Charakter betrachten)
- Add Character To Party  
(Einen Charakter der Gruppe hinzufügen)
- Remove Character From Party  
(Charakter von Gruppe entfernen)
- Load Saved Game  
(Gespeichertes Spiel laden)
- Save Current Game  
(Gegenwärtiges Spiel speichern)
- Human Change Class  
(Ändern der Klasse eines Menschen)
- Begin Adventuring  
(Mit dem Abenteuer beginnen)
- Exit to DOS (Zurückkehren zu DOS)

**Create New Character (Neuen Charakter kreieren)** gibt Ihnen die Möglichkeit, einen Abenteurer von Anfang an zu gestalten. Dies führt Sie zu einer Reihe von Untermenüs, die Ihnen beim Definieren der Charaktere behilflich sind.

- 'Rassenmenü wählen' (Pick Race) bietet Ihnen eine Liste mit den sechs möglichen Rassen an, die Sie für Ihren Spielercharakter in den Vergottten Kealms wählen können.

- 'Geschlecht wählen' (Pick Gender) bietet Ihnen eine Liste der Geschlechter für Ihren Charakter an. Das Geschlecht hat Einfluß auf die mögliche Stärke ('Str') eines Charakters.

*Der Computer 'würfelt' die Eigenschaftspunkte eines jeden Charakters. Sind Sie mit den Eigenschaftspunkten nicht zufrieden, können Sie den Computer nochmals die Charakter-Punkte auswürfeln lassen, und es wird ein neuer Charakter erzeugt. Andernfalls können Sie die Würfel und damit den Charakter akzeptieren. Sie können den Befehl zum Modifizieren eines Charakters ('Modify Character') wählen, um die Eigenschaftspunkte und Schlagpunkte nach Erzeugen eines Charakters neu zu bestimmen.*

- 'Charakterklasse wählen' (Pick Character Class) zeigt die Klasse oder Klassen an, für die Ihr Charakter zugelassen ist, was von seiner Rasse und den Erfahrungspunkten abhängt.

- 'Gesinnung wählen' (Pick Alignment) bietet Ihnen alle möglichen 'Alignments' für die Charaktere an, was von deren Charakterklasse abhängt.

- 'Charaktername' (Name Character) kann bis zu 15 Buchstaben für den Namen Ihres Charakters lang sein.

Auf dem Computer erscheint der vollständige Charakter-Bildschirm. Wählen Sie die Waffe,



den Kopf und die Farben für das Kampf-Icon Ihres Charakters (die Abbildung, die Ihren Charakter im Kampf repräsentiert). Speichern Sie den Charakter auf der Speicherdiskette ('Save Game Disk') ab, damit er der Gruppe später hinzugefügt werden kann. Für genauere Anweisungen, wie Kampf-Icons geändert werden, schlagen Sie im Lager-Abschnitt nach.

- 'Verlassen' (Exit) bringt Sie von jedem dieser Untermenüs zum 'Party Creation Menü' zurück.

**Drop Character (Charakter entfernen)** entfernt einen Charakter von der Gruppe und löscht die auf der Speicherdiskette abgespeicherten Daten dieses Charakters. Ein mit diesem Befehl entfernter Charakter geht endgültig verloren.

**Modify Character (Charakter modifizieren)** dient zum Ändern der Eigenschafts- und Schlagpunkte eines Charakters. Mit diesem Untermenü können Sie die Eigenschaften Ihres in CURSE OF THE AZURE BONDS kreierten Charakter mit denen Ihres AD&D®-Lieblingscharakter abstimmen. Charaktere, die bereits auf Abenteuersuche waren, können nicht mehr modifiziert werden.

**Train Character (Charakter trainieren)** wird benutzt, um zum nächsten Level aufzusteigen, wenn einer der Charaktere genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat. Das Training kostet 1000 Goldstücke (GP) pro Level. Bestimmen Sie einen Charakter fürs Training. Verfügt der Charakter über genügend Eigenschaftspunkte und Goldstücke, steigt er um ein Level auf. Dies beansprucht keine Spielzeit. Siehe auch die Tabelle für 'Höchstes Level der Rassen und Klassen sowie wichtigste Eigenschaft', welche die Level-Obergrenze der einzelnen Spielerrassen angibt.

**View Character (Charakter betrachten)** ermöglicht es Ihnen, sich Ihren Charakter genauer anzuschauen, was im Abschnitt 'Sicht' näher beschrieben wird.



**Add Character To Party (Einen Charakter der Gruppe hinzufügen)** erlaubt es Ihnen, bereits vorher benutzte Charaktere von der Speicherdiskette in Ihre Gruppe zu transferieren. Im 'From Where'-Menü wählen Sie das Spiel, an dem der Charakter zuletzt teilgenommen hat.

**From Where Menu (Von Wo?-Menü):**

FROM WHERE: CURSE POOL HILLSFAR EXIT

- 'Curse' fügt dem Spiel einen Charakter hinzu, der zuletzt in *CURSE OF THE AZURE BONDS* gespielt hat.
- 'Pool' fügt dem Spiel einen Charakter hinzu, der zuletzt in *POOL OF RADIANCE* gespielt hat.
- 'Hillsfar' fügt dem Spiel einen Charakter hinzu, der zuletzt in *HILLSFAR* gespielt hat. Wurde der Charakter ursprünglich in *CURSE OF THE AZURE BONDS* oder *POOL OF RADIANCE* kreiert, werden beide Dateien des Originals und von der *HILLSFAR*-Speicherdiskette benötigt. Weitere Informationen befinden sich auf der Schnellstart-Karte.

**Remove Character From Party (Charakter von Gruppe entfernen)** transferiert einen Charakter von der Gruppe auf die Speicherdiskette.

**Load Saved Game (Gespeichertes Spiel laden)** lädt eine frühere Gruppe von Abenteurern von der Speicherdiskette.

**Save Current Game (Gegenwärtiges Spiel speichern)** speichert die gerade von Ihnen entworfene Gruppe auf der Speicherdiskette ab.

**Human Change Class (Ändern der Klasse eines Menschen)** erlaubt es einem menschlichen Charakter mit den entsprechenden Eigenschaften, den Zwei-Klassen-Status anzunehmen.

**Begin Adventuring (Mit dem Abenteurer beginnen)** startet das Spiel von neuem.

**Exit to DOS (Verlassen zu DOS)** läßt Sie das Spiel verlassen.

**NICHT-SPIELER-CHARAKTERE ('NPC')**

Während des Spiels werden Sie und Ihre Gruppe auf viele Charaktere treffen, die vom Computer gesteuert werden. Diese können mit Ihrer Gruppe sprechen, Sie angreifen oder Ihnen anbieten, sich Ihrer Gruppe anzuschließen. Dies sind 'Non-Player Characters' (NPCs) oder auch Nicht-Spieler-Charaktere. Es gibt zwei Arten von NPCs: Die einen bieten Ihnen an, sich Ihrer Gruppe anzuschließen. Dann gibt es jene NPCs, die sich nicht der Gruppe anschließen, Ihnen aber Informationen geben oder sich auf einen Kampf mit Ihnen einlassen.

NPCs, die sich Ihrer Gruppe anschließen wollen, werden wie Ihre eigenen Spielercharaktere behandelt, wenn auch mit einigen Unterschieden. Während eines Kampfes werden die NPCs vom Computer gesteuert. Sie haben eine gute Moral, doch wenn es schlecht um die Gruppe steht, kann es leicht passieren, daß sie Ihnen wegrennen. Sie können den NPCs Schätze verkaufen, doch ein selbstbewußter NPC wird keine Gegenstände an andere Charakter verkaufen. Sollten jene NPCs jedoch sterben, können Sie die Option für 'Trade Items' (Gegenstände handeln) benutzen und sich die in deren Besitz befindlichen Gegenstände aneignen.

**DER CHARAKTER-BILDSCHIRM**

Der Charakter-Bildschirm erscheint immer, wenn Sie den Befehl 'Sicht' ('View') benutzen. Es erscheinen der Name, das Geschlecht, die Rasse und das Alter eines Charakters sowie dessen Gesinnung ('Alignment'), Klasse und Eigenschaftspunkte. Es wird auch noch angezeigt, wie reich ein Charakter ist.



Zu Spielanfang besitzt jeder Charakter 500 Platinstücke, mit denen er sich eine Ausrüstung zuleihen kann. Später, wenn ein Charakter Reichtümer in seinen Abenteuern angesammelt hat, erscheinen auf dem Bildschirm verschiedene Eintragungen für Kupferstücke ('cp'), Silberstücke ('sp'), Electrumstücke ('ep'), Goldstücke ('gp'), Platinstücke ('pp'), Edelsteine und Schmuck. Edelsteine und Schmuck können im Preis variieren, deren eigentlichen Wert Sie oft erst beim Abschätzen herausfinden. Der Wechselkurs zwischen den verschiedenen Währungen ist:

$$1 \text{ pp} = 5 \text{ gp} = 10 \text{ ep} = 100 \text{ sp} = 1000 \text{ cp}$$

Auf dem Bildschirm erscheinen ebenfalls Level(s) und die verdienten Erfahrungspunkte ('XP'). Die Levels eines Charakters mit mehr als einer Klasse erscheinen in der gleichen Reihenfolge, wie seine Klassen. Ist ein Charakter z.B. Kämpfer/Diebe, werden bei 25.000 Erfahrungspunkten ('XP') seine Levels als 5/6 angezeigt. Bei einem Zwei-Klassen-Charakter werden nur die Erfahrungspunkte der aktuellen Klasse angezeigt.

Am unteren Ende der Charakteranzeige werden die Kampfinformationen aufgelistet. Die Rüstungsklasse erscheint unter 'AC' (für 'Armor Class'); je niedriger der AC-Wert, desto schwerer ist es für einen Gegner, den Charakter zu schlagen. Diesem folgt die Anzeige für 'To Hit AC 0' oder auch 'THACO'. Je niedriger der THACO-Wert eines Charakters ist, desto besser kämpft er.

Die Schlagpunkte ('HP') und der Schaden werden ebenfalls angezeigt. Sind die Schlagpunkte hervorgehoben, bedeutet dies, daß der Charakter verwundet wurde und daß er weniger Schlagpunkte hat, als nötig sind.

Der von einem Charakter angerichtete Schaden, wenn er einen Gegner im Kampf schlägt, entspricht den Schlagpunkten. Er hängt außerdem von der Stärke eines Charakters und der benutzten Waffe ab.

Die von einem Charakter getragene Last wird neben der Kampfbewegung eines Charakters angezeigt. Die Bewegungsfreiheit hängt von der gewählten Waffe, seiner Stärke und dem Gewicht der Gesamtlast ab.

Auf dem Bildschirm erscheinen außerdem die gewählte Waffe und die Rüstung. Die letzte Eintragung betrifft den Charakter-Status. Hier erfahren Sie alles über seinen gegenwärtigen Gesundheitszustand:

**Okay** bedeutet, daß die Zahl der Schlagpunkte ('HP') positiv ist und daß der Charakter sich frei bewegen und normal kämpfen kann.

**Unconscious (Bewußtlos)** bedeutet, daß Ihr Charakter genau 0 Schlagpunkte hat. Er kann sich weder bewegen noch kann er kämpfen, doch es besteht keine unmittelbare Gefahr für sein Leben.

**Dead (Tot)** bedeutet, daß Ihr Charakter gestorben ist. Nicht-Elfen können mit einem Auferstehungsanspruch ('Raise Dead') wieder zum Leben erweckt werden. Die Chance eines toten Charakters, von den Toten wiederaufzuerstehen, hängt hauptsächlich von seiner Konstitution ab.

**Fled (Geflohen)** bedeutet, daß der Charakter bei der letzten kämpferischen Auseinandersetzung die Flucht angetreten hat. Nach Beendigung des Kampfes kann er wieder zur Gruppe stoßen, als ob nichts passiert wäre, und er erhält seinen vorherigen Status zurück.

**Stone (Versteint)** bedeutet, daß der Charakter von einem Monster oder mit einem Zauberspruch in Stein verwandelt wurde.



**Gone (Gegangen)** bedeutet, daß der Charakter völlig vernichtet wurde. Eine Wiederbelebung ist unmöglich.

Wenn Sie sich den aktiven Charakter genauer anschauen wollen, können Sie 'View' benutzen, worauf das Sichtmenü erscheint. Nicht immer stehen Ihnen alle Optionen zur Verfügung.

#### View Menü (Sichtmenü):

VIEW (Sicht): ITEMS (Gegenstände) SPELLS (Zaubersprüche) TRADE (Handel) DROP (Fallenlassen) HEAL (Heilen) CURE (Kurieren) EXIT (Verlassen)

**Gegenstände ('Items')** zeigt Ihnen alle Gegenstände, die ein Charakter bei sich trägt. Die Gegenstände sind kampfbereit ('Ready'), wenn ein 'YES' vor ihnen erscheint. In diesem Untermenü stehen Ihnen nicht immer alle Befehle zur Verfügung.

#### Item Menü (Gegenstandsmenü):

READY (Kampfbereit) USE (Benutzen) TRADE (Handel) DROP (Fallenlassen) HALVE (Halbieren) JOIN (Verbinden) SELL (Verkaufen) ID (Identifizieren) EXIT (Verlassen)

- 'Kampfbereit' (Ready) wird benutzt, um den Status einer Waffe, Rüstung oder eines anderen Gegenstandes zu ändern. Nur kampfbereite Waffen können in einem Kampf benutzt werden. Ein Charakter kann nicht mehr als zwei Handwaffen gleichzeitig benutzen. Es wird davon ausgegangen, daß sich Pfeile in einem Köcher befinden und jederzeit 'kampfbereit' gemacht werden können, doch sie können nur dann benutzt werden, wenn auch der Bogen oder die Armbrust vorher 'kampfbereit' gemacht wurden.

- 'Benutzen' (Use) aktiviert einen Gegenstand. Wählen Sie einen Gegenstand und bestimmen Sie ein Ziel.

- 'Handel' (Trade) dient zum Tauschen eines Gegenstands zwischen zwei Charakteren.

*Bestimmen Sie zuerst den Charakter, zu dem der Gegenstand gehen soll, und dann den Gegenstand (Sie können auch mehrere Gegenstände gleichzeitig in einer Transaktion handeln). Bedenken Sie, daß ein NPC einen Gegenstand nicht wieder zurückgibt, wenn er ihn erst einmal hat.*

- 'Fallenlassen' (Drop) läßt einen Gegenstand im Besitz eines Charakters verschwinden. Er läßt sich danach nicht wieder zurückholen.

- 'Halbieren' (Halve) – Mehrere Gegenstände gleicher Art werden oft zu einer Linie zusammengefaßt (z.B. 42 Pfeile). 'Halbieren' bedeutet, daß Sie zwei Linien mit jeweils der halben Anzahl schweifen (z.B. zwei Linien mit jeweils 21 Pfeilen).

- 'Verbinden' (Join) ist das Gegenteil von 'Halbieren'. Mehrere Linien von Pfeilen oder ähnlichen Gegenständen werden mit 'Join' miteinander verbunden und zu einer Linie zusammengefaßt. Nicht mehr als jeweils 250 Gegenstände können zu einer Linie verbunden werden. Einige Gegenstände können nicht zu einer Linie verbunden werden.

- 'Verkaufen' (Sell) wird im 'Shop'-Menü beschrieben.

- 'Identifizieren' (ID) wird im 'Shop'-Menü beschrieben.

**Zaubersprüche ('Spells')** – Auf dieser Liste stehen die Zaubersprüche, die von einem entsprechenden Charakter gelernt und benutzt werden können (siehe auch 'Magiemenu').

**Handel ('Trade')** verwenden Sie, wenn Sie Geld von einem Charakter zu einem anderen übergeben wollen. Bestimmen Sie den Charakter, mit dem Sie handeln wollen, und geben Sie an, welche Münzen und wieviel Sie dem anderen Charakter übergeben wollen.

**Fallenlassen ('Drop')** – Wenn Sie diesen Befehl fürs Geld benutzen, verschwindet es auf immer und ewig.



**Heilen ('Heal')** erscheint nur für einen Paladin. Ein Paladin kann einmal pro Tag einen Schaden in Höhe von 2 Schlagpunkten pro Level heilen. Wählen Sie zuerst den 'Heal'-Befehl und dann den zu heilenden Charakter. Dieser Befehl wird erst wieder auf dem Menü angeboten, wenn ein Paladin seine Heilungskräfte zurückgewonnen hat.

**Kurieren ('Cure')** erscheint nur für einen Paladin. Krankheiten können von Level 1 – 5 einmal pro Woche, in Level 6 – 10 zweimal pro Woche, und bei Level 11 dreimal pro Woche kuriert werden. Wählen Sie zuerst den 'Cure'-Befehl und dann den zu kurierenden Charakter. Dieser Befehl wird erst wieder auf dem Menü angeboten, wenn ein Paladin seine Heilungskräfte zurückgewonnen hat.

Die von Ihnen geschaffene Gruppe erscheint in einem 'Inn' oder in einer Seitenstraße von Tilvoren. Ihre Gruppe ist auf die Abenteuer vorbereitet.

## ABENTEUERMENÜ

Das Abenteuermenü verschafft Ihnen Zugang zu den Hauptfunktionen von CURSE OF THE AZURE BONDS. Dieses Menü zeigt das gegenwärtige 3D-Bild des vor der Gruppe liegenden Gebiets und den Status der Gruppe. Ist ein Gruppenmitglied verletzt, werden die Schlagpunkte zu einfacheren Wahrnehmung hervorgehoben.

#### Adventure Menü (Abenteuermenu):

MOVE (Bewegen) VIEW (Anschauen) CAST (Zauberspruch) AREA (Gebiet) ENCAUP (Verteilen) SEARCH (Suchen) LOOK (Betrachten)

**Bewegen ('Move')** ist der Befehl, um in der 3-D-Sicht die Richtung zu ändern, in die Ihre Gruppe gerade schaut, und um sie vorwärts zu bewegen. Bei 3D-Reisen kann sich die Gruppe vorwärts und rückwärts bewegen bzw. nach

links oder rechts drehen. Normalerweise beansprucht jede Vorwärts- oder Rückwärtsbewegung eine Minute der Spielzeit. Wird 'Suchen' für die Gruppe gewählt, benötigt die Gruppe 10 Minuten für einen Bewegungsschritt. Wie sich die Gruppe ohne diesen Befehl bewegen kann, wird für Ihren Computer auf der Schnellstart-Karte beschrieben.

**Sicht ('View')** läßt den Charakter-Bildschirm und das Sicht-Menü erscheinen.

**Zauberspruch ('Cast')** schickt Sie zum Zauberspruchmenü, damit Ihr aktiver Charakter einen Zauberspruch aussprechen kann. Schlagen Sie auch im 'Magie'-Abschnitt nach, wo die Anwendungen und Wirkungen der Zaubersprüche im Detail erläutert werden.

**Gebiet ('Area')** erlaubt, Ihnen, sich das um Ihre Gruppe herumliegende Gebiet aus der Vogelperspektive anzuschauen. Hat Ihre Gruppe die Orientierung verloren oder befindet sie sich in unbekanntem Gelände, kann es passieren, daß Ihnen dieser Befehl nicht zur Verfügung steht.

**Lager ('Encamp')** schickt Sie zum Lagermenü. Dies ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels, der im 'Camp'-Abschnitt näher beschrieben wird.

**Suchen ('Search')** schalten den Suchmodus an und wieder aus. Eine Gruppe, die den Suchmodus ausgeschaltet hat, benötigt 1 Minute für einen Bewegungsschritt. Dabei besteht eine normale Wahrscheinlichkeit, zufällig auf jemanden zu treffen oder Geheimtüren zu finden, und ausreichende Vorsichtsmaßnahmen können gegen Fallen oder unangenehme Überraschungen getroffen werden. Eine Gruppe kann sich im angeschalteten Suchmodus fortbewegen, was pro Schritt 10 Minuten der Spielzeit beansprucht.



Dabei besteht eine größere Wahrscheinlichkeit, zufällig auf jemanden zu treffen oder Geheimtüren zu finden, und besondere Vorsichtsmaßnahmen können gegen Fallen oder unangenehme Überraschungen getroffen werden. Beim Suchen hält die Gruppe Ausschau nach Geheimtüren und Karten und bewegt sich so leise wie möglich fort, wobei Sie jeden vorhandenen Schatten ausnutzen und so vorsichtig wie möglich sind.

**Betrachten ('Look')** wird dazu verwendet, ein einzelnes Feld zu durchsuchen. Dieser Befehl wird so behandelt, als ob die Gruppe sich ein Feld im Suchmodus genauer anschaut.

## LAGERMENÜ

Mit diesem Befehl können Sie das Spiel speichern und die Spielgeschwindigkeit oder die Gruppenordnung ändern. Außerdem wird er für solche alltäglichen Dinge wie eine Ruhepause zum Heilen oder das Lernen von Zaubersprüchen benutzt.

### Camp Menu (Lagermenü):

CAMP (Lager): SAVE (Speichern) VIEW (Sicht) MAGIC (Magie) REST (Ruhepause) ALTER (Ändern) FIX (Heilen) EXIT (Verlassen)

**Speichern ('Save')** läßt Sie das Spiel und die Charaktere abspeichern. Zum Abspeichern Ihres Spiels sollten Sie eine Speicherdiskette nach den Anweisungen auf der Schnellstart-Karte vorbereiten.

**Sicht ('View')** läßt das Sichtmenü und den Charakterbildschirm des aktiven Charakters erscheinen.

**Magie ('Magic')** ist ein wichtiger Bestandteil von CURSE OF THE AZURE BORDS, der weiter unten im gleichnamigen Abschnitt beschrieben wird. Magische Zaubersprüche können nur gelehrt werden, wenn sich die Gruppe im Lager aufhält.

**Ruhepause ('Rest')** gönnt den Charakteren eine Ruhepause, um Zaubersprüche zu lernen und natürlich zu heilen. Charaktere brauchen sich zum Schlafen nicht in den Lagermodus zu begeben. Die ursprüngliche Ruhezeit wird durch die Zeit festgelegt, die Ihre Charaktere zum Erlernen der mit Hilfe des 'Memorize'-Befehls im Magiemenu gewählten Zaubersprüche benötigen. Für 24 ununterbrochene Stunden Ruhepause im Lagermodus erhält ein verletzter Charakter einen Schlagpunkt zurück. Eine Ruhepause kann durch eine zufällige Begegnung unterbrochen werden. Gönnen Sie sich daher nur an sicheren Plätzen wie Wirtschaftshäusern, in Verstecken oder in sicheren Gebäuden eine längere Ruhepause.

### Rest Menu (Ruhepausenmenü):

REST (Ruhepause) ADD (Verlängern) SUBTRACT (Verkürzen) EXIT (Verlassen)

- 'Ruhepause' (Rest) *beginnt mit der Pause, nachdem Sie alle zu lernenden Zaubersprüche gewählt haben.*
- 'Verlängern' (Add) *verlängert die Pausendauer für eine Gruppe.*
- 'Verkürzen' (Subtract) *verkürzt die Pausendauer für eine Gruppe. Bei diesem Befehl kann es passieren, daß Charaktere nicht alle gewünschten Zaubersprüche erlernen können.*
- 'Änderungen' (Alter) *erlaubt es Ihnen, Änderungen sowohl an der Gruppe als auch an den Charakteren durchzuführen. Das folgende Menü erscheint:*

### Alter Menu (Änderungsmenü)

ALTER (Ändern): ORDER (Ordnung) DROP (Entfernen) SPEED (Geschwindigkeit) ICON (Icon) PICS (Bilder) EXIT (Verlassen)



Die Gräber im Tal von Myth Drannor

- 'Ordnung' (Order) *ändert die Reihenfolge der Charaktere auf dem Bildschirm und ihre Aufstellung für den Kampf. Charaktere zu Anfang der Liste tendieren dazu, in der ersten Reihe platziert zu werden.*
- 'Entfernen' (Drop) *entfernt einen Ihrer eigenen Charaktere für immer von der Gruppe und löscht ihn auf der Speicherdiskette. Ein entfernter Charakter geht für immer verloren.*
- 'Geschwindigkeit' (Speed) *kontrolliert die Geschwindigkeit, mit der die Mitteilungen auf dem Bildschirm erscheinen. Dauert es Ihnen zu lange, bis die nächste Mitteilung auf dem Bildschirm erscheint, benutzen Sie den Befehl für 'Schneller' ('Faster').*

### Speed Menu (Geschwindigkeitsmenü):

SPEED (Geschwindigkeit): SLOWER (Langsamer) FASTER (Schneller) EXIT (Verlassen)

• 'Icon' läßt Sie das Kampf-Icon ändern. Mit dem Icon-Befehl können Sie das Icon eines Charakters ändern und es an die vom Charakter bevorzugten Waffen, Farben und seine Rüstung anpassen. Verschiedene Computer und ihre Grafik-Adapter erzeugen unterschiedliche Icons; experimentieren Sie, um das beste Design zu entwerfen.

• 'Bilder' (Pics) kontrolliert die Bildschirmdarstellungen der Charaktere und der Gestalten, denen Sie begegnen.



### Fics Menu (Bildermenü)

PICS (Bilder): MONSTERS ON/OFF (Monster Ein/Aus)  
ANIMATION ON/OFF (Zeichnungen Ein/Aus) EXIT  
(Verlassen)

• **Monster Ein/Aus kontrolliert das während einer Begegnung auf dem Bildschirm erscheinende Bild. Abschalten der Bildarstellungen der Monster beschleunigt den Spielablauf.**

• **Zeichnungen Ein/Aus kontrolliert die Bildschirmgrafiken. Abschalten der Bildschirmgrafiken beschleunigt den Spielablauf. Diese Option steht Ihnen nicht auf allen Computern zur Verfügung.**

**Heilen ('Fix')** wird dazu benutzt, um eine größere Anzahl von Zaubersprüche zum Heilen kleinerer Wunden miteinander zu einem einzigen Befehl zu verbinden. Alle Charaktere mit Kleriker-Zaubersprüchen des ersten Levels erlernen dabei so viele Zaubersprüche zum Heilen kleinerer Wunden, wie es ihnen möglich ist, und wenden diese auf die Gruppe an. Danach werden die vorher erlernten Zaubersprüche gleich wieder von neuem gelernt. 'Fix' braucht eine gewisse Zeit und kann durch eine Begegnung unterbrochen werden.

### ZIVILISATION

In der Zivilisation befinden sich viele für den Abenteuerer interessante Orte. In den Städten gibt es Wirtshäuser, Läden, Hallen, Tempel und Bars.

**Wirtshäuser ('Inn')** sind ein sicherer Ort für eine Ruhepause. Benutzen Sie 'Rest' vom Lagermenü, um Zaubersprüche zu lernen und Schlagpunkte zurückzuerhalten.

**Läden ('Shops')** bieten Ihren Charakteren die Möglichkeit, einige ihrer Schätze zu verkaufen und ihre Ausrüstung auf den neuesten Stand

zu bringen. Wenn Sie einen Laden betreten, erscheint das Ladenmenü.

### Shop Menu (Ladenmenü):

BUY (Kaufen) VIEW (Anschauen) TAKE (Aufheben)  
POOL (Zusammenlegen) SHARE (Verteilen) APPRAISE  
(Schätzen) EXIT (Verlassen)

• **Kaufen ('Buy')** zeigt Ihnen eine Liste der Gegenstände und ihrer Preise. Bestimmen Sie die Gegenstände, die der aktive Charakter kaufen will.

• **'Sicht' (View)** erscheint auch bei anderen Menüs, und in diesem Falle mit den Ergänzungsbefehlen zum 'Schätzen' im Sichtmenü und 'Verkaufen' sowie 'ID' im Gegenstandsmenü.

**Verkaufen ('Sell')** – Der Laden macht Ihnen ein Angebot, und Sie können es entweder akzeptieren oder zurückweisen. Verkaufte Gegenstände können nicht wieder zurückgekauft werden.

**Identifizieren ('ID')** nutzen Sie, um eine Schätzung für einen magischen Gegenstand zu erhalten. Der Laden verlangt eine Gebühr von 200 Goldstücken für den Service.

• **'Aufheben' (Take)** dient dazu, Geld nach dem Befehl fürs 'Zusammenlegen' wieder an sich zu nehmen. Bestimmen Sie die Münzarten und Geldmenge, die Sie an sich nehmen wollen.

• **'Zusammenlegen' (Pool)** dient dazu, daß alle Gruppenmitglieder ihr Geld in einen gemeinsamen Topf zusammenlegen. Alle Einkäufe in einem Laden werden aus diesem Topf bezahlt. Was übrig bleibt, kann mit Hilfe von 'Take' wieder aufgenommen werden.

• **'Verteilen' (Share)** erlaubt es Ihnen, das im Topf übriggebliebene Geld aufzunehmen und gleichmäßig auf die Charaktere zu verteilen.



• **'Schätzen' (Appraise)** wird in den Läden verwendet, um einen Schätzwert für die im Besitz eines Charakters befindlichen Edelsteine und den Schmuck zu bekommen. Der Computer fragt Sie, welche Edelsteine oder welcher Schmuck geschätzt werden sollen, und macht Ihnen dafür ein Angebot. Sind Sie damit einverstanden, wird der Gegenstand verkauft und Sie erhalten das Geld sofort gutgeschrieben. Wenn Sie nicht gleich verkaufen wollen (Edelsteine und Schmuck lassen sich wesentlich einfacher transportieren als Münzen), verwandeln sich die Edelsteine und der Schmuck in Gegenstände, die vom Computer jetzt nicht mehr als Geld festgehalten werden, sondern auf der Gegenstandsliste des Charakterbildschirms erscheinen.

**Trainingshallen** sind der Ort, an dem Ihre Charaktere in den Levels aufsteigen und die Klassen ändern können. Dafür erscheint das Gruppen-Kreationsmenü (oder auch 'Party Creation Menu').

**Tempel** sind die Örtlichkeiten, in denen Sie Heilungssprüche mit Hilfe des Tempelmenüs anwenden können. Mit Ausnahme des Befehls 'Heal' (Heilen) finden Sie dieselben Befehle vor wie beim Ladenmenü.

### Tempel Menu (Tempelmenü):

HEAL (Heilen) VIEW (Anschauen) TAKE (Aufnehmen)  
POOL(Zusammenlegen) SHARE (Verteilen) APPRAISE  
(Schätzen) EXIT (Verlassen)

• **'Heilen' (Heal)** läßt eine Liste mit den Heilungssprüchen erscheinen. Bestimmen Sie den Spruch, der angewandt werden soll. Der Computer teilt Ihnen den Preis mit und fragt Sie, ob Sie nach wie vor behandelt werden wollen. Der Preis für einen Spruch kann variieren, was vom zu behandelnden Patienten und den Umständen abhängt.

**Bars** sind gesellige und manchmal raue Orte, wo Sie den neuesten Klatsch, Geschichten und Informationen hören können. Kaufen Sie eine Runde Bier und hören Sie den Geschichten zu.

### BEGEGNUNGEN

Trifft eine Gruppe auf ein Monster oder einen NPC (Nicht-Spieler-Charakter), findet eine 'Begegnung' statt. Überrascht die Gruppe den NPC oder das Monster, kann sie ihn sofort mit Hilfe des 'Combat'-Befehls (Kampf) vom Begegnungsmenü angreifen. Greift die Gruppe sofort an, erhält sie einen Kampfbonus für ihre Initiative. Überraschen die Monster die Gruppe, so können diese sofort angreifen und erhalten Ihrerseits einen Kampfbonus für ihre Initiative. Greifen beide Seiten nicht sofort an, geht der Überraschungseffekt für beide verloren. Wird die Gruppe nicht sofort von den Monstern angegriffen, bietet der Computer die folgenden Befehle an.

### Encounter Menu (Begegnungsmenü):

ENCOUNTER (Begegnung): COMBAT(Kampf) WAIT  
(Warten) FLEE (Fliehen) ADVANCE/PARLAY  
(Voranschreiten/Sprechen)

**Kampf ('Combat')** läßt die Gruppe ein Monster angreifen. Dies wird näher im 'Kampf'-Abschnitt beschrieben.

**Warten ('Wait')** erlaubt es den Monstern, sich zu entscheiden, was sie als nächstes tun werden. Sie können warten, angreifen, fliehen, voranschreiten (wenn sie weit entfernt sind) oder mit Ihnen sprechen (wenn sie Ihnen nahe genug sind).

**Fliehen ('Flee')** erlaubt es Ihrer Gruppe, die Flucht anzutreten. Sind die Monster schneller als die Gruppe, muß sie zum Kampf antreten. Ist die Flucht erfolgreich, zieht sie sich um ein Feld zurück.



**Voranschreiten ('Advance')** reduziert die Reichweite zu den Monstern. Steht die Gruppe direkt vor oder neben den Monstern, wird der Befehl fürs Voranschreiten ('Advance') durch den Befehl fürs Sprechen ('Parlay') abgelöst.

**Sprechen ('Parlay')** erlaubt es Ihrer Gruppe, sich mit redewilligen Monstern zu unterhalten. Wählen Sie Ihren Sprecher (indem Sie einen Charakter 'aktiv' machen) und eine von fünf möglichen Verhaltensweisen für die Unterhaltung im Sprechmenü.

#### Parlay Menu (Sprechmenü):

PARLAY (Sprechen): HAUGHTY (Hochmütig) SLY (Hinterhältig) MEEK (Bescheiden) NICE (Nett) ABUSIVE (Beleidigend)

- 'Hochmütig' (Haughty) bedeutet, daß der Sprecher seine Überlegenheit gegenüber den Monstern zu verstehen gibt.
- 'Hinterhältig' (Sly) versucht, Informationen von Monstern zu bekommen, ohne daß diese es merken.
- 'Bescheiden' (Meek) versucht den Eindruck zu erwecken, daß die Gruppe es nicht wert ist, angegriffen zu werden.
- 'Nett' (Nice) versucht, den Monstern gegenüber nett zu sein.
- 'Beleidigend' (Abusive) versucht, durch Einschüchterungen Informationen von einem Monster zu erhalten.

#### KAMPF

Der Computer entscheidet die Reihenfolge, in der die Charaktere und Monster zum Kampf antreten. Ist der Charakter ein persönlicher Charakter (PC) eines Spielers, so werden dessen Handlungen vom Spieler gesteuert. Ist der Charakter jedoch ein Monster, ein nichtpersönlicher Charakter (NPC) oder ein vom Computer kontrollierter PC, der den 'Quick'

Befehl benutzt, werden die Handlungen vom Computer gesteuert.

Die Kampfstärke eines Charakters wird durch den THACO-Wert des Angreifers und den 'AC'-Wert des Angegriffenen bestimmt. Die Fähigkeit eines Angreifers, jemanden mit einer Waffe für den Nahkampf (wie Schwert, Speer oder blanke Faust) oder mit Fluggeschossen (wie Bogen oder Armbrust) anzugreifen wird THACO genannt, und je niedriger der Wert, desto größer die Chancen für einen Treffer. Die Verteidigung eines angegriffenen Charakters ist seine 'Armor Class' ('AC'). In anderen Worten, seine Rüstungsklasse. Je niedriger der 'AC'-Wert, desto schwerer kann der angegriffene Charakter geschlagen werden. Ein Angriff ist dann erfolgreich, wenn eine zufällige Zahl zwischen 1 - 20 größer oder gleich dem THACO-Wert des Angreifers minus des 'AC'-Wertes des Angegriffenen ist. Die Reichweite einer Waffe, Angriffe von hinten, Zaubersprüche und andere Umstände nehmen ebenfalls Einfluß auf den Kampfverlauf.

Im Kampf greifen der erste und der zweite Angreifer den Gegner frontal an. Der dritte Angreifer greift von hinten an, es sei denn, alle Angreifer stehen nebeneinander. Der vierte und alle weiteren Angreifer greifen von hinten an. Der 'AC'-Wert eines Verteidigers ist um ein beträchtliches geringer gegen Angriffe von hinten.

Diebe bilden die einzige Ausnahme dieser Regel. Greift ein Dieb von der dem ersten Angreifer genau gegenüberliegenden Position an, kann er jemanden vom Rücken her erstechen. Ein solcher Angriff ist nicht möglich, wenn der Dieb eine Rüstung trägt, die schwerer als eine Lederrüstung ist, oder jemanden angreift, dessen Größe die eines

Menschen übertrifft. Ein Dolchstoß besitzt größere Chancen, einen Verteidiger zu treffen, und fügt ihm, wenn erfolgreich ausgeführt, zusätzlichen Schaden zu.

Ein Charakter kann keine Fluggeschosse abfeuern, wenn sich ein Gegner direkt neben ihm befindet. Es ist jedoch möglich, diesen mit einem geworfenen Geschoß anzugreifen.

#### WÄHREND DES KAMPFES

Der Computer wählt den aktiven Charakter. Normalerweise bewegen sich Charaktere mit höherer Gewandtheit vor Charakteren mit einer niedrigeren Gewandtheit. Ein Charakter kann seinen Kampfeintritt mit Hilfe des 'Delay'-Befehls (Verzögern) auf später verschieben.

Der Bildschirm konzentriert sich auf den aktiven Charakter und zeigt seinen Namen, die Schlagpunkte ('HP'), seine Rüstungsklasse ('AC') und die gerade benutzte Waffe an. Die folgenden Optionen erscheinen auf dem Bildschirm.

#### Combat Menu (Kampfmnü):

MOVE (Bewegen) VIEW (Sicht) AIM (Zielen) USE (Benutzen) CAST (Zauberspruch) TURN (Wegjagen) QUICK (Schnell) DONE (Erledigt)

**Bewegen ('Move')** steuert einen Charakter und greift mit ihm an. Der Angriff beginnt damit, daß Sie Ihren Charakter auf das feindliche Feld bewegen. Wenn sich der Charakter vom Feind absetzt, kann er ungehindert von hinten angegriffen werden. Mit einem Bogen können Sie zwei Angriffe pro Runde ausführen, und mit Wurfpfeilen ('Darts') können Sie sogar dreimal pro Runde angreifen. Kämpfer und Paladine des 7. Levels oder höher können ebenfalls zwei Angriffe pro Runde ausführen. Förster ('Ranger') des 8. Levels oder höher können auch zwei Angriffe



pro Runde ausführen. Alle Angriffe eines Charakters richten sich gegen sein erstes Ziel. Sollte dieses bereits nach dem ersten Angriff zu Boden gehen, können Sie Ihren zweiten Angriff gegen einen anderen Feind richten. Kämpfer, Paladine und Förster können mehrere schwache Gegner mit einem einzigen Schlag beseitigen.

Schlagen Sie nach auf Ihrer 'Schlagnachschlagkarte' für eine genauere Beschreibung, wie Sie einen Charakter mit Ihrem Computer steuern. Der Bewegungsspielraum eines Charakters wird durch das von ihm getragene Gewicht und sperrige Rüstungen eingeschränkt.

Ein Charakter, der schneller als seine Feinde ist, kann vor dem Kampf weglaufen und sich schließlich vom Schlachtfeld entfernen. Dafür muß er jedoch schneller als alle Monster sein. Ein Charakter, der langsamer ist als alle seine Feinde, kann sich nicht vom Schlachtfeld entfernen. Ein Charakter, der genauso schnell wie das schnellste Monster ist, besitzt nur eine Fifty-Fifty-Chance davonzukommen. Gelingt einem Charakter die Flucht, nimmt er nicht mehr am Kampf teil und kehrt erst zurück, wenn der Kampf zuende ist. Sie müssen alle toten Charaktere zurücklassen, wenn die gesamte Gruppe die Flucht antritt.

**Sicht ('View')** läßt den Charakterbildschirm und das Sicht-Menü erscheinen. Einige Optionen wie 'Trade' ('Handel') stehen Ihnen natürlich während des Kampfeschehens nicht zur Verfügung. Der Befehl für 'Benutzen' ('Use') erscheint unter 'Gegenstände' ('Items'), damit Sie solche Gegenstände wie einen Zauberstab für den Kampf wählen können.

**Zielen ('Aim')** ist ein Befehl, bei dem Ihnen die folgenden Optionen zur Verfügung stehen.



### Aim Menu (Zielmenü):

AIM (Zielen): NEXT (Nächstes) PREY (Vorheriges)  
MANUAL (Per Hand) TARGET (Ziel) EXIT (Verlassen)

- 'Nächstes' (Next) ist der Befehl zum Anschauen aller möglichen Ziele, wobei Sie mit dem Ihnen am nächsten liegenden Ziel anfangen und sich zum weiter entfernten Ziel begeben. Mit den Befehlen 'Next' und 'Prev' können Sie nur Ziele bestimmen, die sich in Blickrichtung des Charakters befinden.
- 'Vorheriges' (Prev) ist das Gegenteil von 'Next'. Mit diesem Befehl können Sie sich alle möglichen Ziele anschauen, wobei Sie mit dem am weitesten entfernten Ziel anfangen und sich danach zum nächstnäheren Ziel begeben.
- 'Per Hand' (Manual) – Mit diesem Befehl können Sie auf alles zielen, was sich auf der Karte befindet.
- 'Ziel' (Target) feuert dorthin, wo Sie Ihren Cursor plaziert haben.

**Benutzen ('Use')** läßt einen Charakter jeden Gegenstand wählen und ihn benutzen.

Bestimmen Sie das Ziel mit dem 'Aim'-Menü und wählen Sie den 'Target'-Befehl, um den Gegenstand anzuwenden.

**Zauberspruch ('Cast')** steht nur Zauberern zur Verfügung, wenn sie noch Zaubersprüche übrig haben. Die Zauberspruchoptionen des Magiemenus erscheinen auf dem Bildschirm (siehe auch die Magieregeln, wo dies näher beschrieben wird). Wenn ein Zauberer gerade getroffen wurde, ist es möglich, daß er dadurch die Konzentration verloren hat und ihm die Zauberspruchoptionen nicht zur Verfügung stehen.

**Wegjagen ('Turn')** ermöglicht es Klerikern und Paladinen, untote Monster zu vernichten oder von der Gruppe wegzujagen. Dies hat keinen Einfluß auf alle anderen Monsterformen.

**Schnell ('Quick')** übergibt die Steuerung eines Charakters an den Computer. Schlagen Sie auf der Schnellstart-Karte nach, wie Sie die manuelle Steuerung ausüben. Übernimmt der Computer die Steuerung eines Charakters mit kampfbereiten Pfeilen, tendiert dieser dazu, sich in der hinteren Reihe aufzuhalten und mit Pfeilen zu feuern. Gehen ihm seine Pfeile aus, wählt er eine Nahkampfwaffe und stürzt sich ins Schlachtgetümmel.

**Ereldigt ('Done')** wird verwendet, wenn ein Charakter seine Runde beendet hat.

### Done Menu (Ereldigt-Menü):

GUARD (Wachsam) DELAY (Verzögern) QUIT (Aufhören)  
BANDAGE (Bandagieren) SPEED (Geschwindigkeit) EXIT (Verlassen)

- 'Wachsam' (Guard) bedeutet, daß ein Charakter den ersten Gegner angreift, der sich in seine Nähe begibt.
- 'Verzögern' (Delay) erlaubt es einem Charakter, seinen Kampfeintritt zu verschieben, bis alle anderen Charaktere und Monster gekämpft haben.
- 'Aufhören' (Quit) wählen Sie, wenn Sie mit einem Charakter aufhören wollen zu kämpfen.
- 'Bandagieren' (Bandage) erscheint nur, wenn ein Mitglied der Gruppe am Sterben ist. Mit diesem Befehl wird die Blutung gestoppt und ihm das Leben gerettet.
- 'Geschwindigkeit' (Speed) ändert die Spielgeschwindigkeit und wird näher im Lagermenü unter dem Änderungsbefehl ('Alter') beschrieben.

### NACH DEM KAMPF

Wenn die Gruppenmitglieder einen Kampf bis zum Ende überlebt haben, wird davon ausgegangen, daß die Körper der bewußtlosen oder toten Gruppenmitglieder von Ihnen auf der Schulter transportiert werden und damit



### Das Dorf Map

weiterhin der Gruppe angehören. Tritt jedoch die Gruppe als Ganzes die Flucht an, verliert sie alle bewußtlosen und toten Gruppenmitglieder. Werden ALLE Gruppenmitglieder getötet, müssen Sie zur zuletzt gespeicherten Version des Spiels zurückgehen und von diesem Punkt aus neu starten.

Ist der Kampf vorüber, erscheint das Schatzmenü. Die meisten Befehle entsprechen denen des Tempelmenüs und des Ladenmenüs.

### Treasure Menu (Schatzmenü):

VIEW (Sicht) TAKE (Aufheben) POOL (Zusammenlegen)  
SHARE (Verteilen) DETECT (Enthüllen) EXIT (Verlassen)

**Sicht ('View')** läßt Charakterbildschirm und das Sicht-Menü erscheinen.

**Aufheben ('Take')** ist der Befehl, mit dem Sie Schätze aufheben.

### Take Menu (Aufheben-Menü):

TAKE (Aufheben): ITEMS (Gegenstände) MONEY (Geld)  
EXIT (Verlassen)

• 'Gegenstände' (Items) läßt eine Liste aller Gegenstände erscheinen, die die von Ihnen überwundenen Monster bei sich tragen. Sehr häufig sind die Waffen und Rüstungen der Monster von niedriger Qualität und deshalb nicht wert, als Schatz aufgenommen zu werden. Diese erscheinen deshalb auch nicht auf der List.



• **'Geld' (Money)** läßt die vorhandenen Münzarten und deren Anzahl auf dem Computer erscheinen. Sie geben ein, welche und wieviele Münzen der aktive Charakter an sich nimmt.

**Zusammenlegen ('Pool')** legt das Geld aller Gruppenmitglieder in einen gemeinsamen Topf mit dem Schatz, der mit Hilfe von 'Take' wieder aufgenommen werden kann.

**Verteilen ('Share')** hebt das im Schatz vorhandene Geld auf und verteilt es gleichmäßig auf die Charaktere.

**Enthüllen ('Detect')** läßt den aktiven Charakter einen Zauberspruch für 'Detect Magic' (Magie enthüllen) benutzen.

**Verlassen ('Exit')** erlaubt es Ihnen, das Schlachtfeld zu verlassen. Sollten nach wie vor noch Schatzgegenstände vorhanden sein, wird das Schatzmenü weiterhin auf dem Bildschirm angeboten.

## MAGIE

Magie ist unerlässlich für CURSE OF THE AZURE BONDS. Magier, Kleriker, Paladine und Förster (die letzten beiden mit einem hohen Level) können Zaubersprüche anwenden.

Ein Zauberspruch kann auf drei verschiedene Arten und Weisen erscheinen: Im Gedächtnis, im Zauberbuch und auf einer Schriftrolle.

Ein Zauberer, der einen Zauberspruch im Gedächtnis ('Memory') behält, hat ihn auswendiggelernt. Wie er eine Zauberformel aussprechen kann, wird unter 'Zauberspruch' ('Cast') beschrieben.

Magier und hochrangige Förster ('Ranger') schreiben ihre Zaubersprüche in ein Zauberbuch. Sie können Zauberspruch nur dann lernen, wenn sie diese zuvor in ihr Zauberbuch geschrieben haben.

Jedesmal, wenn ein Magier oder ein hochrangige Förster ('Ranger') um ein Level aufsteigen, können sie einen weiteren Zauberspruch in ihr Zauberbuch eintragen. Sie können ebenfalls einen Zauberspruch, der sich auf einer identifizierten Schriftrolle befindet, in ihr Buch übertragen. Kleriker benötigen kein Zauberbuch und erhalten ihre Zaubersprüche gemäß ihres Levels.

Ein klerikaler Zauberspruch auf einer Schriftrolle kann sofort von einem Kleriker benutzt werden. Ein Magier muß zuerst den Zauberspruch 'Read Magic' (Magie lesen) anwenden, damit er den Spruch auf der Schriftrolle verstehen kann. Ein Magier kann einen Spruch von der Schriftrolle in sein Zauberbuch übertragen, wenn es ihm sein Level erlaubt. Nur Magier können identifizierte Magier-Zaubersprüche sofort von der Schriftrolle aus benutzen. Ein Dieb des 10. Levels (oder höher) besitzt eine Chance von 75%, einen Zauberspruch von der Schriftrolle aus zu benutzen.

Ein gerade anlernender Magier des ersten Levels erhält vier Zaubersprüche des ersten Levels, die in seinem Zauberbuch erscheinen. Ein gerade anfängender Magier des fünften Levels erhält für sein Zauberbuch sechs Zaubersprüche des ersten Levels, zwei Zaubersprüche des zweiten Levels und einen Zauberspruch des dritten Levels. Jedesmal, wenn ein Magier oder Förster um ein Level aufsteigt, erhält er einen Zauberspruch, auch wenn der Aufstieg um ein Level ihm die Fähigkeit gibt, mehr als nur einen Zauberspruch zu lernen. Für weitere Zaubersprüche müssen die Magier und Förster Schriftrollen in Schätzen finden und Zaubersprüche ihres Levels mit Hilfe von 'Scribe' ('Schreiben') im Magiemenu rausschreiben.



Kleriker und Druiden bedürfen keines Zauberspruchs. Alle klerikalen Zaubersprüche (und für die Druiden) des entsprechenden Levels stehen jederzeit einem Kleriker, Druiden oder Paladin zur Verfügung. Diese brauchen von ihnen nur gelernt zu werden. Wenn ein Kleriker eine Schriftrolle mit Sprüchen findet, kann er sie auch sofort von der Schriftrolle aus anwenden; er braucht sie nicht erst in ein Zauberbuch zu schreiben.

Zaubersprüche üben nicht notwendigerweise den vollen Einfluß auf ihre Ziele aus. Dies wird mit Schutzmagie simuliert, die dazu dient, die Auswirkungen eines Zauberspruchs auf einen Charakter zu schwächen oder aufzuheben. Mit höheren Levels verbessert sich auch die Schutzmagie für einen Charakter.

Der Zauberer muß der aktive Charakter sein. Sie erhalten eine Liste mit den erlernten Zaubersprüchen über die 'Cast'-Option im Magiemenu oder die 'Spell'-Option im Sichtmenü ('View'). Außerdem steht Ihnen für Zaubersprüche auf Schriftrollen die 'Scribe'-Option des Magiemenus zur Verfügung.

### Magie Menü (Magiemenu):

CAST (Zauberspruch) MEMORIZE (Lernen) SCRIBE (Schreiben) DISPLAY (Anzeigen) REST (Ruhepause) EXIT (Verlassen)

**Zauberspruch ('Cast')** läßt das Zauberspruchmenü zusammen mit einer Liste der vom Charakter gelernten Zaubersprüche erscheinen. Heben Sie den Zauberspruch hervor, den Sie anwenden wollen, und Ihr Opfer. Haben Sie einen Zauberspruch angewendet, müssen Sie ihn erst wieder neu lernen, bevor Sie ihn von neuem anwenden können.

### Cast Menü (Zauberspruchmenü):

CAST (Zauberspruch) NEXT (Nächster) PREY (Vorheriger) EXIT (Verlassen)

**Lernen ('Memorize')** läßt das Lernen erscheinen. Der Computer zeigt Ihnen eine Seite aus dem Zauberbuch des aktiven Charakters (oder eine Liste der möglichen klerikalen Sprüche). Geben Sie die zu lernenden Zaubersprüche an. Begeben Sie sich zum Ruhepausenmenü, wenn Sie alle gewünschten Zaubersprüche hervorgehoben haben, um diese auswendig zu lernen. Das Erlernen von Zaubersprüchen dauert mindestens vier Stunden. Zaubersprüche des dritten und vierten Levels benötigen mindestens sechs Stunden; Zaubersprüche des fünften Levels brauchen acht Stunden. Bedenken Sie, daß der gleiche Zauberspruch mehrmals hintereinander gelernt werden kann.

### Memorize Menü (Lernen):

MEMORIZE (Lernen) NEXT (Nächster) PREY (Vorheriger) EXIT (Verlassen)

Wenn Sie einen Zauberspruch zum Auswendiglernen wählen, heißt das noch lange nicht, daß Sie ihn auch erlernen. Das Erlernen eines Zauberspruchs beansprucht 15 Minuten (Spielzeit) pro Spruchlevel und etwas Zeit zum Entspannen, bevor Sie einen oder mehrere Sprüche erlernen können. Zaubersprüche des ersten und zweiten Levels benötigen mindestens vier Stunden Vorbereitungszeit. Zaubersprüche des dritten und vierten Levels benötigen mindestens sechs Stunden; Zaubersprüche des fünften Levels brauchen acht Stunden. Werden die Vorbereitung oder das Lernen selber unterbrochen, kann es passieren, daß einige oder alle Zaubersprüche nicht gelernt werden.

**Schreiben ('Scribe')** wird angewandt, um alle für einen Magier bestimmten Zaubersprüche auf den Schriftrollen aufzulisten. Benutzen Sie den Schreibbefehl ('Scribe') und wählen Sie



den Zauberspruch auf der Schriftrolle, den Sie in Ihr Zauberbuch schreiben wollen. Nachdem die Charaktere die Zaubersprüche angegeben haben, die sie in ihr Zauberspruch schreiben wollen, wählen Sie den Ruhepausenbefehl, damit sie die Zaubersprüche auch abschreiben können. Das Abschreiben eines Zauberspruchs benötigt genauso viel Zeit wie das Lernen.

#### Scribe Menu (Schreibmenü):

SCRIBE (Schreiben) NEXT (Nächsten) PREV (Vorherigen) EXIT (Verlassen)

**Anzeigen ('Display')** findet heraus, welche Zaubersprüche gegenwärtig auf die Gruppe im Lager wirken. Dies sind Sprüche wie 'Bless' (Segnen), 'Invisibility' ('Unsichtbarkeit') und Krankheiten.

**Ruhepause ('Rest')** läßt Sie zum Ruhepausenmenü gelangen (siehe Lagermenü). Zaubersprüche werden nicht gelehrt, solange ein Charakter nicht die erforderliche Zeit zum Entspannen verbracht hat.

## DIE ZAUBERSPRÜCHE

Die Definitionen der Zaubersprüche geben folgendes an: Wann sie benutzt werden können, ihre Reichweite, das beeinflusste Gebiet, ihre Dauer und die Wirkungen. Die Liste mit den Zauberspruch-Parametern ist eine Zusammenfassung dessen, wo ein Zauberspruch angewendet werden kann, wie groß die Reichweite ist und über was für ein Gebiet und wie lange sie wirken. Wenn Sie einen Zauberspruch vom Lagermenü oder vom Abenteuermenü (z.B. zum Auffinden von Fallen) benutzen, müssen Sie bedenken, daß 'Round' (Runde) eine minute der Spielzeit beansprucht und 'Turn' (Durchlauf) zehn Minuten.

### KLERIKER-ZAUBERSPRÜCHE DES ERSTEN LEVELS

'*Bless*' (Segnen) hebt den THACO-Wert für einen freundlich gesinnten Charakter um 1 Punkt an. Dieser Zauberspruch wirkt nicht auf Charaktere, die sich direkt neben einem Monster befinden, wenn er ausgesprochen wird.

'*Curse*' (Fluch) verringert den THACO-Wert um 1 Punkt. Dieser Zauberspruch wirkt nicht auf Monster, die sich direkt neben einem Charakter befinden, wenn er ausgesprochen wird. Das Opfer erhält keine Schutzmagie.

'*Cure light wounds*' (Kurieren leichter Wunden) heilt 1 – 8 Schlagpunkte.

'*Cause light wounds*' (Leichte Wunden verursachen) verursacht einen Schaden von 1 – 8 Schlagpunkten. Das Opfer erhält keine Schutzmagie.

'*Detect magic*' (Magie entdecken) zeigt an, ob ein Ausrüstungsgegenstand oder Schatz Magie besitzt. Wählen Sie 'View' für den Gegenstand eines Charakters oder 'Take' bei einem Schatz. Erscheint ein Sternchen (\*) vor dem Gegenstand, besitzt er Magie.

'*Protection from evil*' (Schutz vor dem Bösen) verleiht Ihrem Charakter zusätzliche 2 Punkte für seinen 'AC'-Wert gegen böse Angreifer. Schutzmagie, die durch Angriffe solcher Monster verursacht wird, wird ebenfalls um 2 Punkte angehoben.

'*Protection from good*' (Schutz vor dem Guten) verleiht Ihrem Charakter zusätzliche 2 Punkte für seinen 'AC'-Wert gegen gute Angreifer. Schutzmagie, die durch einen solchen Angriff verursacht wird, wird ebenfalls um 2 Punkte angehoben.

'*Resist cold*' (Kälte widerstehen) halbiert den Schaden und gewährt zusätzliche Schutzmagie gegen Kälteangriffe im Wert von 3 Punkten.

### KLERIKER-ZAUBERSPRÜCHE DES ZWEITEN LEVELS

'*Find traps*' (Fallen finden) macht sämtliche Fallen in der Blickrichtung eines Charakters für ihn sichtbar.

'*Hold person*' (Person festhalten) läßt während eines Kampfes Kreaturen mit grober menschlicher Gestalt und Größe zur Unbeweglichkeit erstarren. Sie können diesen Zauberspruch auf bis zu drei Zielpersonen anwenden.

'*Resist fire*' (Feuer widerstehen) halbiert den Schaden und gewährt zusätzliche Schutzmagie gegen Feuerangriffe im Wert von 3 Punkten.

'*Silence 15' radius*' (Stille in Radius von 15 Feldern) muß gegen einen Charakter oder ein Monster angewendet werden. Für die Dauer des Zauberspruchs können die Person oder das Monster eine alle neben ihm Stehenden keine Zaubersprüche aussprechen.

'*Slow poison*' (Gift verlangsamen) belebt vergiftete Personen für die Dauer des Zauberspruchs wieder. Die Person stirbt jedoch, wenn die Wirkung des Zauberspruchs aufhört.

'*Snake charm*' (Schlangenbann) paralyisiert bei einer Schlange genauso viele Schlagpunkte, wie ein Kleriker hat.

'*Spiritual hammer*' (Spiritueller Hammer) kreiert einen vorübergehenden, sofort kampffertigen Zauberspruch. Soweit wie Ihre Arme reichen wird normaler Hammerschaden angerichtet.

### KLERIKER-ZAUBERSPRÜCHE DES DRITTEN LEVELS

'*Cure blindness*' (Blindheit kurieren) verhindert die durch 'Cause blindness' hervorgerufene Erblindung.

'*Cause blindness*' (Blindheit verursachen) verringert die Werte des Opfers für THACO, AC und Schutzmagie um 4 Punkte.

'*Cure disease*' (Krankheit kurieren) kuriert die durch einige Monster oder 'Cause disease' hervorgerufenen Krankheiten.

'*Cause disease*' (Krankheit verursachen) verringert die Schlagpunkte und Stärke des Opfers.

'*Dispel magic*' (Magie vertreiben) ist ein Zauberspruch, bei dem die Wirkungen anderer Zaubersprüche, für die es keine Schutzmagie gibt, aufgehoben werden können.

'*Prayer*' (Gebet) verbessert die Werte Ihrer Mitkämpfer für THACO und Schutzmagie um jeweils 1 Punkt, während er die Werte der Gegner um 1 Punkt verringert.

'*Remove curse*' (Fluch entfernen) hebt den auf einem Charakter liegenden 'Bestow spell' auf oder entfernt die einem verzauberten Gegenstand innewohnende Magie.

'*Bestow spell*' (Verfluchen) reduziert den THACO-Wert und die Schutzmagie des Opfers um vier Punkte.

### KLERIKER-ZAUBERSPRÜCHE DES VIERTEN LEVELS

'*Cure serious wounds*' (Heilen schwerer Wunden) heilt um 3 – 17 Schlagpunkte.

'*Cause serious wounds*' (Verursachen schwerer Wunden) verursacht einen Schaden von 3 – 17 Schlagpunkten. Das Opfer erhält keine Schutzmagie.

'*Neutralize poison*' (Gegengift) belebt einen vergifteten Charakter wieder.

'*Poison*' (Vergiften) zwingt das Opfer, Schutzmagie gegen das Gift anzuwenden oder zu sterben.



'Protection from evil, 10' radius' (Schutz vor Bösem, Radius von 10 Feldern) muß gegen einen Charakter oder ein Monster angewendet werden. Verbessert den AC-Wert und die Schutzmagie des betroffenen Charakters und aller um ihn stehenden, freundlich gesinnten Charaktere um 2 Punkte gegen böse Angreifer.

'Sticks to snakes' (Von Schlangen befallen) sorgt dafür, daß das Opfer von Schlangen angefallen wird. Für die Dauer des Zauberspruchs kann er sich nicht fortbewegen, angreifen oder selber einen Zauberspruch aussprechen.

#### **KLERIKER-ZAUBERSPRÜCHE DES FÜNFTEN LEVELS**

'Cure critical wounds' (Heilen kritischer Wunden) heilt um 6 – 27 Schlagpunkte.

'Cause critical wounds' (Verursachen kritischer Wunden) verursacht einen Schaden von 6 – 27 Schlagpunkten. Das Opfer erhält keine Schutzmagie.

'Dispel evil' (Das Böse vertreiben) verbessert für die Dauer des Zauberspruchs den AC-Wert des betroffenen Charakters um 7 Punkte gegen einen Haufen böser Kreaturen oder bis er eine dieser Kreaturen erfolgreich erschlägt. Das Opfer muß Schutzmagie dagegen anwenden oder wird vertrieben.

'Flame strike' (Flammenwurf) richtet einen Schaden von 6 – 48 Schlagpunkten an. Wird Schutzmagie dagegen angewandt, kann sich der Schaden auf die Hälfte verringern.

'Raise dead' (Tote wiederbeleben) ermöglicht es einem Kleriker, Charaktere wiederzubeleben, die nicht Elfen sind.

'Slay living' (Schlachten) ist äußerst tödlich für sein Opfer. Selbst bei erfolgreicher Schutzmagie wird ein Schaden von 3 – 17 Schlagpunkten angerichtet.

#### **DRUIDEN-ZAUBERSPRÜCHE DES ERSTEN LEVELS**

'Detect magic' (Magie entdecken) zeigt an, ob ein Ausrüstungsgegenstand oder Schatz Magie besitzt. Wählen Sie 'View' für den Gegenstand eines Charakters oder 'Take' bei einem Schatz. Erscheint ein Sternchen (\*) vor dem Gegenstand, besitzt er Magie.

'Entangle' (Verheddern) verhindert jegliche Fortbewegung. Kann nur im Freien angewendet werden.

'Tauric fire' (Feenfeuer) beleuchtet den Feind und verringert den AC-Wert um 2 Punkte.

'Invisibility to animals' (Unsichtbar für Tiere) reduziert den THACO-Wert von angreifenden Tieren um 4 Punkte. Dieser Zauberspruch wirkt nicht auf intelligente Lebewesen oder mit einem Zauber belegte Tiere.

#### **MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE DES ERSTEN LEVELS**

'Burning hands' (Brennende Hände) richtet einen Feuerschaden im Wert von 1 Punkt pro Level des Magiers an. Es gibt keine Schutzmagie.

'Charm person' (Personenzauber) macht das Opfer zu einem Freund und Alliierten des Magiers. Wirkt nur auf Kreaturen von ungefährer menschlicher Gestalt und Länge.

'Detect magic' (Magie entdecken) zeigt an, ob ein Ausrüstungsgegenstand oder Schatz Magie besitzt. Wählen Sie 'View' für den Gegenstand eines Charakters oder 'Take' bei einem Schatz. Erscheint ein Sternchen (\*) vor dem Gegenstand, besitzt er Magie.

'Enlarge' (Vergrößern) vergrößert alle lebendigen Ziele. Je höher das Level des Magiers, desto größer und stärker wird der Charakter, auf den der Zauberspruch angewendet

wird. Bei einem Magier des 6. Levels wird er zum Ungeheuer. Beim 10. Level wird er so groß wie ein Feuerries. Eine Person kann jeweils nur unter dem Einfluß eines 'Enlarge'-Zauberspruchs stehen. Unwillige erhalten Schutzmagie gegen diesen Zauberspruch.

'Reduce' (Verkleinern) ist das Gegenteil von 'Enlarge' und kann ebenfalls zum Aufheben desselben angewendet werden.

'Friends' (Feunde) sorgt dafür, daß der Magier ein um 2 – 8 Punkte größeres 'Charisma' besitzt. Wird häufig vor einer Begegnung ausgesprochen.

'Magic missile' (Magische Fluggeschosse) fügt dem Opfer einen Schaden von 2 – 5 Punkten pro Geschöß zu. Keine Schutzmagie. Magier im 1. oder 2. Level benutzen 1 Geschöß, Magier im 3. oder 4. Level 2 Geschosse, im 5. oder 6. Level 3 Geschosse, 4 Geschosse im 7. und 8. Level, 5 Geschosse im 9. und 10. Level und 6 Geschosse im 11. Level.

'Protection from evil' (Schutz vor dem Bösen) verleiht Ihrem Charakter zusätzliche 2 Punkte für seinen 'AC'-Wert gegen böse Angreifer. Die Schutzmagie wird ebenfalls um 2 Punkte angehoben.

'Protection from good' (Schutz vor dem Guten) verleiht Ihrem Charakter zusätzliche 2 Punkte für seinen 'AC'-Wert gegen gute Angreifer. Die Schutzmagie wird ebenfalls um 2 Punkte angehoben.

'Read magic' (Magie lesen) erlaubt es einem Magier, eine Schriftrolle zu lesen und zu identifizieren. Er kann die Zaubersprüche von der Schriftrolle aus anwenden, nachdem er sie identifiziert hat.

'Shield' (Schild) hebt die Wirkungen von 'Magic Missile' auf und verbessert die Rüstungsklasse ('AC') und Schutzmagie.

'Shocking grasp' (Schock) verursacht einen elektrischen Schock und Schaden von 1 – 8 Schlagpunkten plus 1 Punkt pro Level des Magiers.

'Sleep' (Schlaf) versetzt bis zu 16 Zielpersonen in den Schlaf. Keine Schutzmagie. Bis zu 16 Opfer mit einem Schlagpunkt werden von diesem Zauberspruch befallen. Nur ein Opfer mit 4 Schlagpunkten wird betroffen. Bei einem Opfer mit 5 oder mehr Schlagpunkten wirkt der Zauberspruch überhaupt nicht.

#### **MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE DES ZWEITEN LEVELS**

'Detect invisibility' (Unsichtbarkeit enthüllen) erlaubt es der Person, auf die dieser Zauberspruch angewendet wurde, unsichtbare Ziele zu sehen.

'Invisibility' (Unsichtbarkeit) macht unsichtbar. Bei einem Angriff reduziert sich der THACO-Wert des unsichtbaren Charakters um 4 Punkte. Es ist unmöglich, großräumige Angriffe gegen ein unsichtbares Ziel durchzuführen. Die Unsichtbarkeit wird wieder aufgehoben, wenn der Charakter seinen Angriff startet.

'Knock' (Tür einstoßen) öffnet Schlösser. Es kann im Menü zum Türöffnen verwendet werden, wenn der Magier diesen Zauberspruch gelernt hat.

'Mirror image' (Spiegelbild) erzeugt 1 – 4 Illusionsbilder des Magiers. Wird eines der Bilder angegriffen, verschwindet es.

'Ray of enfeeblement' (Schwächungsstrahl) verringert die Stärke seines Opfers um 25% plus 2% pro Level des Magiers.

'Stinking cloud' (Gaswolke) paralyisiert alle in ihr befindlichen Charaktere für 2 – 5 Runden. Wirkt die Schutzmagie, ist das Opfer nur benommen und hat einen um 2 Punkte reduzierten AC-Wert.



'Strength' (Stärke) erhöht die Stärke des Zielcharakters um 1 – 8 Punkte, was von der Klasse des Charakters abhängt.

### MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE DES DRITTEN LEVELS

'Blink' (Ausweichen) schützt den Magier. Während einer Runde verläßt er dauernd das Kampfgebiet, nachdem er seine Aktionen ausgeführt hat. Ein Magier kann vor seinen Handlungen angegriffen werden, jedoch nicht danach.

'Dispel magic' (Magie vertreiben) ist ein Zauberspruch, bei dem die Wirkungen anderer Zaubersprüche, für die es keine Schutzmagie gibt, aufgehoben werden können.

'Fireball' (Feuerball) fügt jedem Opfer 1 – 6 Punkte Feuerschaden pro Level des Magiers zu. Erfolgreiche Schutzmagie verringert den Schaden auf die Hälfte. Im Freien beträgt der Radius der Reichweite 2 Felder. In Gebäuden beträgt die Reichweite des Zauberspruchs 3 Felder.

'Haste' (Hast) sorgt dafür, daß sich alle betroffenen Personen doppelt so schnell bewegen und zweimal angreifen.

'Hold person' (Person festhalten) läßt während eines Kampfes Kreaturen mit grober menschlicher Gestalt und Größe zur Unbeweglichkeit erstarren. Sie können diesen Zauberspruch auf bis zu vier Zielpersonen anwenden.

'Invisibility, 10' radius' (Unsichtbarkeit im Radius von 10 Feldern) macht alle in einem Radius von 10 Feldern um den Magier befindlichen Charaktere unsichtbar. Bei einem Angriff reduziert sich der THACO-Wert des unsichtbaren Charakters um 4 Punkte. Es ist unmöglich, großräumige Angriffe gegen ein unsichtbares Ziel durchzuführen. Die

Unsichtbarkeit wird wieder aufgehoben, wenn der Charakter seinen Angriff startet.

'Lightning bolt' (Blitz) fügt allem Schaden zu, was sich auf seinem Weg befindet. Wirkt die angewandte Schutzmagie, wird der Schaden auf die Hälfte reduziert. Ein Blitz ist 4 oder 8 Felder lang und startet vom Magier aus in einer Linie. Der Blitz wird an Wänden reflektiert, um seine volle Länge zu erreichen.

'Protection from evil, 10' radius' (Schutz vor Bösem, Radius von 10 Feldern) schützt die Person, auf die dieser Zauberspruch angewendet wird, und alle um ihn herum befindlichen Charaktere. Verbessert den AC-Wert und die Schutzmagie der betroffenen Charaktere um 2 Punkte gegen böse Angreifer.

'Protection from good, 10' radius' (Schutz vor dem Guten, Radius von 10 Feldern) schützt die Person, auf die dieser Zauberspruch angewendet wird, und alle um ihn befindlichen Charaktere. Verbessert den AC-Wert und die Schutzmagie der betroffenen Charaktere um 2 Punkte gegen gute Angreifer.

'Protection from normal missiles' (Schutz vor normalen Fluggeschossen) schützt einen Charakter vor nicht-magischen Fluggeschossen.

'Slow' (Langsamer) wirkt auf 1 Person pro Level des Magiers. Unwillige erhalten Schutzmagie. Alle betroffenen Ziele bewegen sich halb so schnell, und die Zahl ihrer Angriffe ist auf die Hälfte reduziert. Dient als Gegenmagie für 'Haste'.

### MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE DES VERTEN LEVELS

'Charm monsters' (Monsterzauber) läßt ein Opfer seine Allianz wechseln. Wirkt nur auf lebendige Kreaturen. Die Wirkung betrifft 2 – 8 Charaktere des 1. Levels, 1 – 4 Charaktere



des 2. Levels, 1 – 2 Charaktere des 3. Levels und 1 Charakter des 4. Levels oder höher.

'Confusion' (Verwirrung) betrifft 2 – 16 Opfer. Wird nicht in jeder Runde Schutzmagie angewendet, stehen diese orientierungslos in der Gegend rum, fliehen aus Angst oder werden verrückt.

'Dimension door' (Dimensionentor) ermöglicht es dem Magier, sich an jeden Ort des Kampfgeschehens zu teleportieren.

'Fear' (Furcht) jagt alle unter seinem Einfluß stehenden Charaktere in die Flucht.

'Fire shield' (Feuerschild) schützt den Magier, so daß ein Angreifer zwar nach wie vor den gleichen Schaden anrichtet, als Antwort aber den doppelten Schaden angerichtet bekommt. Das Schild läßt sich auch auf Angriffe mit Kälte oder Hitze einstellen. Bei einem gegenteiligen Angriff erhält der Magier die Hälfte der Schlagpunkte (bei erfolgreicher Schutzmagie keinen) und erhält zwei zusätzliche Punkte für seine Schutzmagie. Er erleidet doppelten Schaden für einen Angriff, der die gleiche Form annimmt.

'Fumble' (Taumeln) macht es seinem Opfer unmöglich, sich fortzubewegen oder anzugreifen. Bei erfolgreicher Schutzmagie wird der Zauberspruch in einen 'Slow'-Zauberspruch umgewandelt.

'Ice Storm' (Eissturm) richtet einen Schaden von 3 – 30 Schlagpunkten an. Keine Schutzmagie.

'Minor globe of invulnerability' (Schutzkugel) schützt den Magier vor Zaubersprüchen des ersten, zweiten und dritten Levels.

'Remove curse' (Fluch entfernen) hebt den auf einem Charakter liegenden 'Bestow Spell' auf

oder entfernt die einem verzauberten Gegenstand innewohnende Magie.

'Bestow spell' (Verfluchen) reduziert den THACO-Wert und die Schutzmagie des Opfers um vier Punkte.

### MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE DES FÜNFTEN LEVELS

'Cloudkill' (Todeswolke) erzeugt eine Wolke, die sämtliche Kreaturen mit 4 oder weniger Schlagpunkten sofort tötet. Kreaturen mit 4+1 oder 5+1 Schlagpunkten benötigen Schutzmagie in Höhe von mindestens –4 Punkten, um nicht getötet zu werden. Kreaturen mit 6+1 Schlagpunkten benötigen die Schutzmagie gegen Gift, um nicht getötet zu werden.

'Cone of cold' (Kältekegel) richtets bei allen Kreaturen, die sich innerhalb des Kegels befinden, einen Schaden von 1 bis 4+1 Schlagpunkten mal des Levels des Magier an. Schutzmagie halbiert den angerichteten Schaden.

'Feeblemind' (Geistesschwach) senkt die Werte seines Opfers für Intelligenz und Weisheit auf 3 Punkte, damit es keine Zaubersprüche aussprechen kann. Die Schutzmagie eines menschlichen Magiers reduziert sich um 4 und die eines Klerikers erhöht sich um 1. Die Schutzmagie nicht-menschlicher Charaktere verringert sich um 2. Die Geistesschwäche kann nur mit einem Heilungsanspruch in einem Tempel aufgehoben werden.

'Hold monster' (Monster halten) paralyisiert bis zu vier Kreaturen. Der Zauberspruch wirkt jedoch nur auf lebendige Kreaturen.

# ANHÄNGE

## UMFANG DER EIGENSCHAFTSPUNKTE DER VERSCHIEDENEN RASSEN

EIGENSCHAFTSPUNKTE	ZWERG	ELFE	GNOM	HALB-ELFEN	HALBLINGE	MENSCH
Stärke (Männlich)	8-18 (99)	3-18 (75)	6-18 (50)	3-18 (50)	6-17	3-18 (100)
Stärke (Weiblich)	8-17	3-16	6-15	3-17	6-14	3-18 (50)
Intelligenz	3-18	3-18	7-18	4-18	6-18	3-18
Weisheit	3-18	3-18	3-18	3-18	3-17	3-18
Gewandtheit	3-17	7-19	3-18	6-18	8-18	3-18
Konstitution	12-19	6-18	6-18	6-18	10-19	3-18
Charisma	3-16	8-18	3-18	3-18	3-18	3-18

Maximale/Minimale Punktzahl für die Eigenschaften

[xx] = Maximale Prozentzahl bei Stärke von 18.

## HÖCHSTES LEVEL DER RASSEN UND KLASSEN SOWIE WICHTIGSTE EIGENSCHAFT

KLASSE	EIGENSCHAFT	ZWERG	ELFE	GNOM	HALB-ELFEN	HALBLINGE	MENSCH
Kleriker	Alle	nein	nein	nein	5	nein	10*
Kämpfer	STÄRKE 16-	7	5	5	6	4	12*
	STÄRKE 17	8	6	5	7	5	12*
	STÄRKE 18+	9	7	6	8	nein	12*
Paladin	Alle	nein	nein	nein	nein	nein	11*
	STÄRKE 16-	nein	nein	nein	6	nein	11*
	STÄRKE 17	nein	nein	nein	7	nein	11*
Magier	STÄRKE 18+	nein	nein	nein	8	nein	11*
	INT 15-	nein	9	nein	6	nein	11*
	INT 17	nein	10	nein	7	nein	11*
Dieb	INT 18	nein	11	nein	8	nein	11*
	Alle	12*	12*	12*	12*	12*	12*

Nota: Charaktere dieser Rasse können jener Klasse nicht angehören.

\*: Höchstmögliches Level in Cases or the ACME Boxes. Normale AD&D-Charaktere können in diesen Klassen ungehindert aufsteigen.

## DEN CHARAKTERKLASSEN ERLAUBTE RÜSTUNGEN UND WAFFEN

KLASSE	RÜSTUNG	SCHILD	WAFFEN
Kleriker	alle	alle	Knüttel, Dreschflegel, Hammer, Keule, Stock, Stabschlinge
Kämpfer	alle	alle	alle
Paladin	alle	alle	alle
Fürster	alle	alle	alle
Magier	keine	keine	Dolch, Wurfpeil, Stock
Dieb	lede	keine	Knüttel, Dolch, Wurfpeil, Schlinge, Kurzbogen, einhändige Schwerter

## ZAUBERSPRUCH-PARAMETER

Dies ist eine Liste mit den für die Zauberer zur Verfügung stehenden Zaubersprüchen. Die folgenden Abkürzungen werden benutzt:

Cmbt = Nur im Kampf ('Combat')

Camp = Nur im Lager ('Camp')

Both = Beide

T = Wirkt bei Berührung

dia = Durchmesser

rad = Radius

All = Alle Charaktere im Kampf

r = Kampfrunden (1 Minute)

t = Durchläufe (10 Minuten)

/lvl = pro Level des Zauberspruchbenutzers

targets = Auf jedes Opfer zielen

## KLERIKER-ZAUBERSPRÜCHE DES ERSTEN LEVELS

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Bless	Both	6	5 dia	6r
Curse	Cmbt	6	5 dia	6r
Cure Light Wounds	Both	T	1	-
Cause Light Wounds	Cmbt	T	1	-
Detect Magic	Both	0	1	1t
Protection from Evil	Both	T	1	3t/lvl
Protection from Good	Both	T	1	3t/lvl
Resist Cold	Both	T	1	1t/lvl

## KLERIKER-ZAUBERSPRÜCHE DES ZWEITEN LEVELS

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Find Traps	Camp	3	1	3t
Hold Person	Cmbt	6	1-3 cubes	4r+1/lvl
Roast Fire	Both	T	1	1t/lvl
Silence 15' Radius	Cmbt	12	3dia	2r/lvl
Slow Poison	Camp	T	1	1hour/lvl
Snake Charm	Cmbt	3	All	5-8r
Spiritual Hammer	Cmbt	3	1	1r/lvl

## KLERIKER-ZAUBERSPRÜCHE DES DRITTEN LEVELS

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Cure Blindness	Both	T	1	-
Cause Blindness	Cmbt	T	1	-
Cure Disease	Camp	T	1	-
Cause Disease	Cmbt	T	1	-
Dispel Magic	Both	6	3x3	-
Prayer	Cmbt	0	All	1t/lvl
Remove curse	Both	T	1	-
Bestow curse	Cmbt	T	1	1t/lvl

## KLERIKER-ZAUBERSPRÜCHE DES VIERTEN LEVELS

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Cure Serious Wounds	Both	T	1	-
Cause Serious Wounds	Cmbt	T	1	-
Neutralize poison	Camp	T	1	-
Poison	Cmbt	T	1	-
Protection from Evil				
10' Radius	Both	T	2dia	1t/lvl
Sticks to Snakes	Cmbt	3	1	1r/lvl

## KLERIKER-ZAUBERSPRÜCHE DES FÜNFTEN LEVELS

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Cure Critical Wounds	Both	T	1	-
Cause Critical Wounds	Cmbt	T	1	-
Dispel Evil	Both	T	1	1r/lvl
Flame Strike	Cmbt	6	1	-
Raise Dead	Camp	3	1	-
Slay Living	Cmbt	3	1	-

## DRUIDEN-ZAUBERSPRÜCHE DES ERSTEN LEVELS (FÜR FÜRSTER ('RANGER') HÖHERER LEVELS)

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Detect Magic	Both	0	1	12r
Entangle	Cmbt	8	4dia	1t
Faerie Fire	Cmbt	8	8dia	4r/lvl
Invisibility to animals	Both	T	1	1t+1r/lvl

## MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE DES ERSTEN LEVELS

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Burning Hands	Cmbt	T	1	-
Charm person	Cmbt	12	1	-
Detect Magic	Both	0	1	2r/lvl
Enlarge	Both	.5/lvl	1	1t/lvl
Reduce	Both	.5/lvl	1	-
Friends	Camp	0	All	1r/lvl
Magic Missile	Cmbt	6+lvl	1	-
Protection from Evil	Both	T	1	2r/lvl
Protection from Good	Both	T	1	2r/lvl
Read Magic	Camp	0	1	2r/lvl
Shield	Both	0	1	5r/lvl
Shocking Grasp	Cmbt	T	1	-
Sleep	Cmbt	3+lvl	1-16	5r/lvl

## MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE DES ZWEITEN LEVELS

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Detect Invisibility	Both	0	All	5r/1m
Invisibility	Both	T	1	—
Kneel	Cmpt	6	1/1vl	—
Mirror Image	Both	0	1	2r/1m
Ray of Enfeeblement	Cmpt	1+25/vl	1	—
Striking Cloud	Cmpt	3	2x2	1r/1m
Strength	Camp	T	1	8r/1m

## MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE DES DRITTEN LEVELS

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Blink	Both	0	1	1r/1vl
Dispel Magic	Cmpt	12	3x3	—
Fireball	Cmpt	10+1vl	2 or 3rad	—
Haste	Both	6	5dia	3r+1/1vl
Hold Person	Cmpt	12	1-4	2r/1m
Invisibility 10' Radius	Both	T	2dia	—
Lightning Bolt	Cmpt	4+1vl	4,8	—
Protection from Evil 10' Radius	Both	T	2dia	2r/1m
Protection from Good 10' Radius	Both	T	2dia	2r/1m
Protection from Normal Missile	Both	T	1	1r/1m
Slow	Cmpt	9+1vl	5dia	3r+1/1m

## MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE DES VERTEN LEVELS

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Charm Monster	Cmpt	6	1+	—
Confusion	Cmpt	12	2-16, 3rad	2r+1/1vl
Dimension Door	Cmpt	0	1	—
Fear	Cmpt	0	6x2 cones	1r/1vl
Fire Shield (2 Types)	Both	0	1	2r+1/1vl
Fumble	Cmpt	1/1vl	1	1r/1vl
Ice Storm	Cmpt	1/1vl	5dia	—
Minor Globe of Insusurability	Both	0	1	1r/1m
Remove Curse	Both	T	1	—
Bestow Curse	Cmpt	T	1	1r/1m

## MAGIER-ZAUBERSPRÜCHE DES FÜNFTEN LEVELS

ZAUBERSPRUCH	WANN	UMFANG	GEBIET	DAUER
Cloudkill	Cmpt	1	3x3	1r/1m
Cone of Cold	Cmpt	0	5/1m cone	—
Feeblemind	Cmpt	1/1vl	1	—
Hold Monster	Cmpt	5/1m	1-4 targets	1r/1m

## WAFFENLISTE

Name	Schaden gegen		Klasse
	Charaktere in Menschgröße	Charaktere größer als Mensch	
Handaxt	1-6	1-4	1
Bardiche+	2-8	3-12	2
Bastardschwert	2-8	2-16	2
Streitaxt	1-8	1-8	1
Bec de Corbin+	1-8	1-8	2
Bll-Guisarme+	2-8	1-10	2
BoStock	1-6	1-3	2
Breitshwert	2-8	2-7	1
Krüppel	1-6	1-3	1
Dolch	1-4	1-3	1
Wurfpeil	1-3	1-2	1
Fauchard+	1-6	1-8	2
Fauchard-Fork+	1-8	1-10	2
Dreschflegel	2-7	2-8	1
Gabel+	1-8	2-8	2
Breitshwert	1-6	1-10	2
Clavo, Guisarme+	2-8	2-12	2
Guisarme+	2-8	1-8	2
Guisarme-Voulge	2-8	2-8	2
Hellebarde+	1-10	2-12	2
Lacern Hammer+	2-8	1-6	2
Hammer	2-5	1-4	1
Wurfspeer	1-6	1-6	1
Jo Stock	1-6	1-4	1
Kurzschwert	1-8	1-12	1
Kesie	2-7	1-6	1
Morgenstein	2-8	2-7	1
Parfissane+	1-8	2-7	2
Spitzhacke	2-5	1-4	1
Langspieß+	1-8	2-12	1
Lanze	1-8	1-6	2
Ranseur+	2-8	2-8	2
Krummsäbel	1-8	1-8	1
Kurzschwert	1-6	1-8	1
Speer	1-6	1-8	1
Spetum+	2-7	2-12	2
Dreizack	2-7	3-12	1
Zweihänder	1-10	3-18	2
Voulge+	2-8	2-8	2
zusammengesetz*	1-6	1-6	2
rs-gesetz*	1-8	1-6	2
Langbogen*	1-8	1-6	2
Leichte Armbrust**	1-4	1-4	2
Kurzbogen	1-6	1-6	2
Schlinge	2-5	2-7	1
Stabschlinge	2-5	2-7	2

[Anmerkungen - siehe nächste Spalte...]

## Anmerkungen für die Waffenliste:

- \* Streifwaffe
- \*\* Muss feuerbereit ("Ready") Plätze zur Verfügung haben und feuert zweimal pro Runde.
- \*\*\* Braucht feuerbereite Armbrustgeschosse und feuert einmal pro Runde.

k = Kämpfer, kl = Kleriker, d = Dieb, m = Magier.

## RÜSTUNGEN

Rüstung	AC in		Maximaler Bewegungsspielraum*
	Gewicht	SP	
Keine	0	10	—
Schild #	50	9	—
Leder	150	8	12 Felder
Gingstst	100	8	9 Felder
Häugelbeschlagen	200	7	9 Felder
Ring	250	7	9 Felder
Schuppenpanzer	400	6	8 Felder
Kettenschild	300	5	9 Felder
Geschieß	400	4	8 Felder
Zusammengebunden	350	4	9 Felder
Plattenpanzer	450	3	6 Felder

\* Ein Charakter, der mehrere Gegenstände trägt (z.B. Münzen), ist in seinem Bewegungsspielraum natürlich noch weiter eingeschränkt, wobei das Minimums 3 Felder pro Durchlauf beträgt.

# Benutzen Sie einen Schild zusammen mit einer Rüstung, wird 1 AC-Punkt von der Rüstung abgezogen.

## TABELLE FÜR ERFAHRUNGSWERTE PRO LEVEL

Es folgen die Erfahrungspunkte, die ein Charakter sammeln muß, um ein Level in seiner Charakterklasse aufzusteigen. Außerdem wird die Anzahl der Zaubersprüche angezeigt, die ein Charakter lernen kann. Kämpfer und Diebe können keine Zaubersprüche lernen.

Bedenken Sie, daß bei einem Charakter mit Mehrfach-Klassen die Erfahrungspunkte gleichmäßig auf die Klassen aufgeteilt werden. Dies geschieht selbst dann, wenn ein Charakter das höchste Level einer Klasse erreicht hat. Ein Mensch im Zwei-Klassen-Status kann nur in seiner zweiten Klasse Erfahrungspunkte sammeln. Er kann die Erfahrungspunkte seiner ersten Klasse nicht benutzen, bis er mit dem Level der zweiten Klasse den der ersten Klasse übersteigt.

## KLERIKER

LEVEL	ERFAHRUNG	SCHLAG-PUNKTE	ANZAHL DER ZAUBERSPRÜCHE DES KLERIKERS					RANG
			1	2	3	4	5	
1	0-1,500	168	1	—	—	—	—	Altardener
2	1,501-3,000	208	2	—	—	—	—	Adept
3	3,001-6,000	308	2	1	—	—	—	Priester
4	6,001-13,000	408	3	2	—	—	—	Hilfsgeistlicher
5	13,001-27,500	508	3	3	1	—	—	—
6	27,501-55,000	608	3	3	2	—	—	Ordensbrüder
7	55,001-110,000	708	3	3	2	1	—	Lama
8	110,001-225,000	808	3	3	2	2	—	Patrich
9	225,001-450,000	908	4	4	3	2	1	Hohepriester
10	450,001-875,000	908+2	4	4	3	3	2	—

\* Bonus-Zaubersprüche für Kleriker mit hoher Weisheit. 1dB bedeutet 1 bis 8 Schlagpunkte

## WEISHEIT EINES KLERIKERS

LEVEL	BONUS ZAUBERSPRÜCHE				
	1	2	3	4	5
9-12	—	—	—	—	—
13	+1	—	—	—	—
14	+2	—	—	—	—
15	+2	+1	—	—	—
16	+2	—	—	—	—
17	+2	+2	+1	—	—
18	+2	+2	+1	+1	—

Beachten Sie, daß die Bonus-Zaubersprüche Ihnen nur dann zur Verfügung stehen, wenn der Kleriker auch das entsprechende Level erreicht hat. Ein Kleriker des 5. Levels mit einer Weisheit von 18 Punkten kann also die folgenden Zaubersprüche lernen:

LEVEL	ERFAHRUNG	SCHLAG-PUNKTE	RANG	ANZAHL DER ZAUBERSPRÜCHE				
				1	2	3	4	5
1	0-2,000	160	Veteran	—	—	—	—	—
2	2,001-4,000	200	Krieger	—	—	—	—	—
3	4,001-8,000	300	Schwertträger	—	—	—	—	—
4	8,001-16,000	400	Held	—	—	—	—	—
5	16,001-25,000	500	Säbelkämpfer	—	—	—	—	—
6	25,001-35,000	600	Schwieger	—	—	—	—	—
7	35,001-50,000	700	Champion	—	—	—	—	—
8	50,001-75,000	800	Superheld	—	—	—	—	—
9	75,001-100,000	900	Lord	—	—	—	—	—
10	100,001-150,000	900+3	—	—	—	—	—	—
11	150,001-200,000	900+6	—	—	—	—	—	—
12	200,001-250,000	900+9	—	—	—	—	—	—

## KÄMPFER

LEVEL	ERFAHRUNG	SCHLAG-PUNKTE	RANG	ANZAHL DER ZAUBERSPRÜCHE				
				1	2	3	4	5
1	0-2,000	160	Veteran	—	—	—	—	—
2	2,001-4,000	200	Krieger	—	—	—	—	—
3	4,001-8,000	300	Schwertträger	—	—	—	—	—
4	8,001-16,000	400	Held	—	—	—	—	—
5	16,001-25,000	500	Säbelkämpfer	—	—	—	—	—
6	25,001-35,000	600	Schwieger	—	—	—	—	—
7	35,001-50,000	700	Champion	—	—	—	—	—
8	50,001-75,000	800	Superheld	—	—	—	—	—
9	75,001-100,000	900	Lord	—	—	—	—	—
10	100,001-150,000	900+3	—	—	—	—	—	—
11	150,001-200,000	900+6	—	—	—	—	—	—
12	200,001-250,000	900+9	—	—	—	—	—	—

LEVEL	ERFAHRUNG	SCHLAG- PUNKTE	ANZAHL DER ZAUBERSPRÜCHE DES KLERIKERS		
			1	2	RANG
1	0-2.150	1610	-	-	Kavaler
2	2.151-5.500	2610	-	-	Anführer
3	5.501-12.000	3610	-	-	Beschützer
4	12.001-24.000	4610	-	-	Verteidiger
5	24.001-40.000	5610	-	-	Wärter
6	40.001-90.000	6610	-	-	Wächter
7	90.001-175.000	7610	-	-	Chevalier
8	175.001-350.000	8610	-	-	Richter
9	350.001-700.000	9610	1	-	Paladin
10	700.001-1.050.000	9610+3	2	-	-
11	1.050.001-1.400.000	9610+6	2	1	-

## FÖRSTER

LEVEL	ERFAHRUNG	SCHLAG- PUNKTE	ANZAHL DER ZAUBERSPRÜCHE DES DRUIDEN ODER MAGIERS		
			1	1	RANG
1	0-2.150	268	-	-	Lächer
2	2.151-4.500	368	-	-	Seenenbeobachter
3	4.501-10.000	468	-	-	Kandeshalter
4	10.001-20.000	568	-	-	Reiner
5	20.001-40.000	668	-	-	Fährtenfinder
6	40.001-90.000	768	-	-	Führer
7	90.001-150.000	868	-	-	Pfadfinder
8	150.001-225.000	968	1	-	Förster
9	225.001-325.000	1068	1	1	Förster-Ritter
10	325.001-650.000	1168	2	1	Förster-Land
11	650.001-975.000	1168+2	2	2	-

## MAGIER

LEVEL	ERFAHRUNG	SCHLAG- PUNKTE	ANZAHL DER ZAUBERSPRÜCHE DES MAGIERS					
			1	2	3	4	5	RANG
1	0-2.500	164	1	-	-	-	-	Taschenspieler
2	2.501-5.000	264	2	-	-	-	-	Geisterbeschwörer
3	5.001-10.000	364	2	1	-	-	-	Beschwörer
4	10.001-22.500	464	3	2	-	-	-	Thaumist
5	22.501-40.000	564	4	2	1	-	-	Wunderzaubrer
6	40.001-60.000	664	4	2	2	-	-	Magier
7	60.001-90.000	764	4	3	2	1	-	Verzerrer
8	90.001-135.000	864	4	3	3	2	-	Zauberer
9	135.001-250.000	964	4	3	3	2	1	Hexenmeister
10	250.001-375.000	1064	4	4	3	2	2	Totenbeschwörer
11	375.001-750.000	1164	4	4	4	3	3	Zaubermeister

## DIEB

LEVEL	ERFAHRUNG	SCHLAG- PUNKTE	ANZAHL DER ZAUBERSPRÜCHE DES DRUIDEN ODER MAGIERS		
			1	1	RANG
1	0-1.250	168	-	-	Gauner
2	1.251-2.500	268	-	-	Streifenräuber
3	2.501-5.000	368	-	-	Taschendieb
4	5.001-10.000	468	-	-	Räuber
5	10.001-20.000	568	-	-	Einbrecher
6	20.001-42.500	668	-	-	Stahler
7	42.501-70.000	768	-	-	Sharper
8	70.001-110.000	868	-	-	Kunstlieb
9	110.001-160.000	968	-	-	Dieb
10	160.001-220.000	1068	-	-	Meisterdieb
11	220.001-440.000	1068+2	-	-	-
12	440.001-660.000	1068+4	-	-	-



## GLOSSAR DER AD&D®. TERMINOLOGIE FÜR SPIEL UND COMPUTER

'Ability Scores' (Eigenschaftspunkte). Diese beschreiben die Eigenschaften der einzelnen Charaktere. Es gibt sechs verschiedene Eigenschaften: Stärke ('Strength'), Intelligenz, Weisheit ('Wisdom'), Gewandtheit ('Dexterity'), Konstitution und Charisma. Die Punkte reichen von 3 bis 18; je mehr, desto besser.

'Adventurer' (Abenteurer). Die Terminologie für einen Ihrer Charaktere im Spiel.

'Alignment' (Gesinnung). Die Philosophie eines Charakters. Siehe auch den Abschnitt 'Gesinnung' im Regelbuch.

'Character' (Charakter). Ein anderer Name für eine Person, die Sie im Spielverlauf steuern. Eine Gruppe besteht aus mehreren Charakteren.

'Command' (Befehl). Option mit ein oder zwei Worten in einem Menü. Aktivieren eines Befehls läßt entweder ein weiteres Menü erscheinen oder einen Ihrer Charaktere Handlungen ausführen.

'Dual Character' (Zwei-Klassen-Charakter). Ein Mensch kann in der ersten Lebenshälfte einer Klasse angehört haben und dann zu einer neuen Klasse für den Rest seines Lebens gewechselt haben. Wenn ein Charakter seine Klasse gewechselt hat, kann er in der alten Klasse nicht mehr weiter aufsteigen. Das Level der neuen Charakterklasse ist niedriger oder gleich dem der alten Klasse, wobei ein Charakter zuerst nicht die Eigenschaften der alten Klasse erbt. Sobald das Charakterlevel in der neuen Klasse das der alten übersteigt, kann der Charakter die Eigenschaften beider Klassen benutzen.

'Encounter' (Begegnung). Wenn eine Gruppe auf ein Monster trifft. Ihnen wird ein Menü mit mehreren Optionen für die Situation angeboten.

'Enter' (Eingeben). Wie ein Befehl in den Computer eingeben wird. Hängt von den jeweiligen Computermodellen ab.

'Experience Points' - XP (Erfahrungspunkte). Mit jeder Begegnung sammelt ein Charakter Erfahrungspunkte, deren Anzahl vom Abschneiden der Gruppe bei einer Begegnung abhängt. Mit genügend Erfahrungspunkten steigt ein Charakter zum nächsten Level auf, wenn er ausreichend Gold für einen Trainingskurs hat.

'Facing' (Blickrichtung). Während eines Kampfes schaut ein Charakter in eine bestimmte Richtung. Ein Angriff, den er nicht sieht, richtet größeren Schaden an. Ein Charakter schaut dem Gegner immer direkt in die Augen, wenn er nur einem Gegner gegenübersteht.

'Hit Point' - HP (Schlagpunkte). Das Maß für die Gesundheit eines Charakters. Durch Waffen verursachter Schaden oder Wunden ziehen Schlagpunkte von der Gesamtpunktzahl eines Charakters ab. Bei Verlust aller Schlagpunkte wird ein Charakter bewußtlos ('Unconscious') und liegt im Sterben ('Dying'). Werden ihm die Wunden von einem anderen Gruppenmitglied verbunden, bleibt er nur bewußtlos.

'Icon'. Die kleinen Bilder eines Monsters oder Charakters zu Beginn und während eines Kampfes. Die Icons der Charaktere lassen sich mit 'Alter' im Lagermenü ('Camp') ändern.

'Initiative'. Halbzufällige Bestimmung, welcher Charakter zuerst in einem Kampf handelt. Charaktere mit hohen Werten für Gewandtheit ('Dex') haben normalerweise eine größere Chance auf einen hohen Initiative-Wert.



'Level'. Beschreibt die Kraft einer Zahl oder verschiedener Gegenstände. Levels erscheinen für Charaktere, 'Dungeons' (Labyrinth), Monster und Zaubersprüche.

- **'Character Level' (Charakterlevel)**. Gibt an, wieviel Erfahrung ein Charakter besitzt. Je höher das Level, desto erfahrener und wichtiger der Charakter. Zauberer eines höheren Levels können Zaubersprüche von hohen Levels aussprechen.

- **'Dungeon Level' (Labyrinthlevel)**. Ein Maßwert, der angibt, wie weit Sie sich unter der Erde befinden. Je tiefer jemand kommt, desto furchterregender die Monster. Ein hohes Level für ein Labyrinth steht entweder für die Tiefe desselben oder die Zähigkeit der Monster.

- **'Monster Level'**. Gibt an, wie stark Monster sind. Je höher das Level, desto stärker das Monster.

- **'Spell Level' (Zauberspruchlevel)**. Die Schwierigkeitsgrade der Zaubersprüche. Je höher das Level, desto größer der Schwierigkeitsgrad. Nur sehr erfahrene Magier und Kleriker können die Zaubersprüche der höheren Levels auswendiglernen.

**'Magic' (Magie)**. Dieser Begriff trifft auf alle Zaubersprüche, verzauberten Gegenstände und sämtliche anderen Formen des Übernatürlichen zu.

**'Melee Combat' (Nahkampf)**. Der Nahkampf mit Schwertern, Speeren und Fäusten.

**'Missile Combat' (Fluggeschosse)**. Das Gefecht erstreckt sich über größere Reichweiten, z.B. mit Pfeil und Bogen, Armbrüsten, Schlingen und Steinschleudern.

**'Monster'**. Beinhaltet auch Menschen und andere Spielerrassen, sowie Ungeheuer und Drachen. Hauptsächlich, wenn nicht Mitglied

der Gruppe, sind dies gewöhnliche Monster, die nicht notwendigerweise feindlich gesinnt sind. Einige sind sogar von großem Nutzen. Dazu dient 'Parlay' (Sprechen) im Begegnungsmenü ('Encounter').

**'Multi-Class Charakter'**. Nicht-menschliche Charaktere können zwei, drei oder mehreren Klassen gleichzeitig angehören. Die Erfahrungspunkte werden gleichmäßig zwischen den Klassen aufgeteilt, auch wenn wie Charaktere die höchste Klassenstufe für ihre Rasse erreicht haben.

**'Non-Player Character' – NPC (Nicht-Spieler Charakter)**. Ein Mitglied einer Charakterasse, das jedoch nicht von einem Spieler gesteuert wird. Einige NPCs können in die Gruppe integriert werden.

**'Party' (Gruppe)**. Die Gruppe der Abenteurer, die Sie zusammenstellen, um die Missionen zu erfüllen. Eine Gruppe kann für jedes Abenteurer neu arrangiert werden, wobei Sie ebenfalls während eines Abenteurers Änderungen durchführen können.

**'Player Character' – PC (Spieler-Charakter)**. Ein Mitglied einer Charakterasse, das von einem Spieler gesteuert wird. Die Charaktere in Ihrer Abenteurergruppe sind 'PCs'.

**'Spell' (Zauberspruch)**. Magische Beschwörung, die die Realität ändern kann. Sowohl Magier als auch Kleriker können Zaubersprüche verwenden, wenn sie diese gelernt haben. Wird ein Zauberspruch ausgesprochen, verschwindet er aus der Erinnerung eines Zauberers und muß neu gelernt werden.

**'Spell Book' (Zauberbuch)**. Das Buch, in dem ein Magier seine Zaubersprüche einträgt. Hat er kein Zauberbuch, kann er keine Zaubersprüche lernen.

## ANERKENNUNGEN

Basierend auf der TSR Inc.-Geschichte *Azure Bonds* von **Kate Novak** und **Jeff Grubb** und dem AD&D-Modul *CURSE OF THE AZURE BONDS* von **Jeff Grubb** und **George MacDonald**.

Spielgestaltung:	<b>SSI Special Projects Group</b>
Projekt-Manager:	<b>Chuck Kroegel</b>
Leitung des Projekts:	<b>George MacDonald</b>
Programmierung für Commodore 64 et Apple II:	<b>Keith Brors, Paul Murray, Jim Jennings</b>
Zusätzliche Programmierung für Commodore 64:	<b>Westwood Associates, Raymond J. Huges, Peter Schmitt, Eric Nickelson</b>
Programmierung für IBM:	<b>Scot Bayless, Russ Brown, Michael Mancuso</b>
Entwicklung:	<b>David Shelley, Michael Mancuso, Oran Kangas</b>
Künstler:	<b>Tom Wahl, Fred Butts, Mark Johnson, Cyrus Lum, Susan Manley</b>
Musik und Soundeffekte:	<b>Dave Warhol</b>
Spieltester:	<b>Jim Jennings, James Kucera, Rick White, Robert Daly</b>
Weitere Spieltests:	<b>Graeme Bayless, Victor Penman</b>
Dokumentation:	<b>George MacDonald</b>
Anpassung an das "Appie Disk Operating System":	<b>Roland Gustafsson</b>
Kunst, Grafik-Design und Desktop Publishing:	<b>LOUIS SAENOW DESIGN: Peter Gascoyne &amp; David Boudreau</b>
Vordruck:	<b>LOUIS SAENOW DESIGN: Kirk Nichols</b>
Druck:	<b>Muller Printing Co.</b>

## INFORMATION FÜR APPLE II UND IBM-KOMPATIBLE COMPUTER:

Viele unserer Spiele lassen sich auf Apple II und IBM-kompatiblen Computern spielen. Die meisten unserer Spiele lassen sich auf einem Apple II GS im Apple II-Emulationsmodus spielen.

Wenn Sie einen Apple II GS, einen Apple-kompatiblen oder einen IBM-kompatiblen Computer besitzen, empfehlen wir Ihnen, sich mit unserem "heißen Draht" ("Technical Hotline") in Verbindung zu setzen, um in Erfahrung zu bringen, ob das SSI-Programm, daß Sie kaufen wollen, auch mit Ihrem Computer kompatibel ist. Sie können uns werktags zwischen 9 und 17 Uhr (Pazifischer Zeit) unter der Telefonnummer (408) 737-6810 erreichen. Sollten wir jedoch nicht genügend Informationen zur Verfügung haben, um die Kompatibilität zu bestimmen, und Sie möchten das Programm kaufen und selber die Kompatibilität herausfinden, so können sie das Spiel innerhalb von 14 Tagen zusammen mit der datierten Quittung an uns zurückschicken, und wir erstatten das Geld zurück. Oder schicken Sie das Spiel innerhalb von 30 Tagen an uns zurück, und wir werden es gegen ein anderes Spiel tauschen.