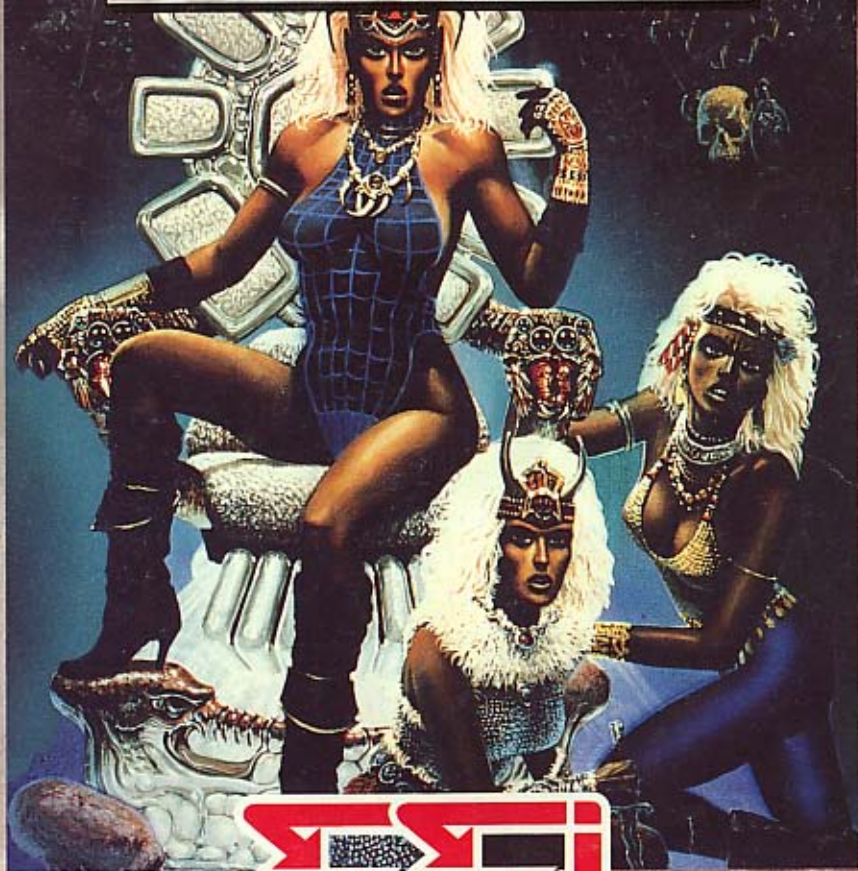


Abenteuer Tagebuch

POOLS OF DARKNESS



© 1991, 1992 TSR, Inc.
© 1991, 1992 Strategic
Simulations, Inc.
All rights reserved

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

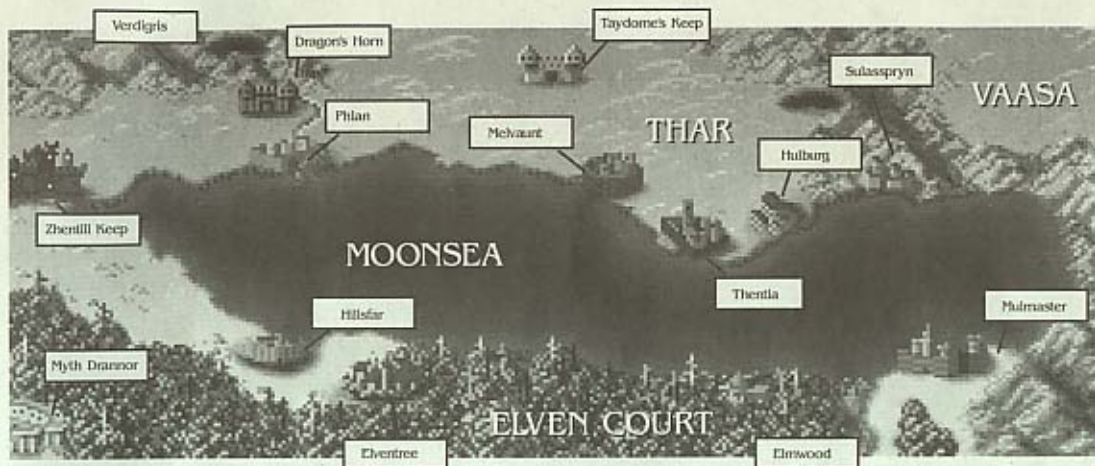
CREDITS

Game Creation	- SSI Special Projects Group
Game Development	- Ken Humphries
IBM Programmers	- Russ Brown, Jim Jennings
Animation and Amiga Programmer	- Kerry Bonin
Story	- Dave Shelley
Artists	- Maurine Starkey, Richard Payne, Fred Butts, Jean Xiong, Mike Provenza, Cyrus Harris, Ed Trillo, Kevin Thompson, Laura Bowen, Mike Nowak, Mark Johnson
Encounter Authors	- Chris Carr, Ken Eklund, Lori White, Tom Ono, Gary Shockley, Dave Georgeson, Cynthia Hwang
Playtesters	- Phil Alne, John Kirk, André Vrignaud, Brian Lowe, Alan Marengo, Glen Cureton
Compatibility Testing	- TSCS
Documentation	- Richard Wilson
Producer	- Victor Penman
Programming Manager	- Keith Brors
Art Manager	- Tom Wahl
Playtest Manager	- Larry Webber
Music Produced by	- 'The Fat Man' George Alistair Sanger
Written by	- Dave Govett
Digital Sound Driver	- John Ratcliff
Art, Graphic Design & DTP	- Louis Saekow Design/ Dave Boudreau
Pre-press Production	- Louis Saekow Design/ Kirk Nichols & Ray Garcia
Printing	- American Lithographers, Inc.
Deutsche Version:	
Übersetzung	- Thomas Brockhage, Jasper Bongertz, Dennis Ploeger, Jörg Gräfinholt, Thorben Wöhler, Markus Ludolf
Spielertester	- Alexander Bohl, Schievi, Markus Ludolf
Handbuch, Verpackung & DTP:	- „schaffMEISTER...“, Düsseldorf

Inhalt

Zum Spiel	4
Vorgeschichte	4
Charaktere und Partys	4
Die verschiedenen Rassen	4
Die Fähigkeitswerte	5
Charakterklassen	6
Gesinnung	8
Weitere Attribute	8
Aufbau einer erfolgreichen Party	9
Tips zur Vorbereitung	9
Kampf	10
Kampf-Bildschirm	10
Initiative	10
Computer-Controle	10
Kampffähigkeiten	10
RK	10
ETWO	10
Angriff	11
Kampfbewegungen	11
Kampfstrategien	12
Nach dem Kampf	12
Magie	13
Magier	13
Kleriker	13
Hinweise zur Magie	13
Magische Schätze	14
Lebewesen der FORGOTTEN REALMS	15
Beschreibung der Zaubersprüche	22
Tagebucheinträge	29
Tabellen	51

ZUM SPIEL



Vorgeschichte

Zehn Jahre lang hat Euer glorreiche Party alles Böse bekämpft, wo auch immer die Realms bedroht wurden. Lord Bane hat durch Euch große Verluste erlitten, und eine neue Welle des Friedens überspült das Land. Nun führt Euch Euer Weg zurück zum Anfang – zurück zur heranwachsenden Stadt Philan.

Als Ihr euch mit dem Schiff nähert, seht Ihr Türme, wo zuvor nur Ruinen standen. Die verfallenen Slums haben einem neuen Wachstum platz gemacht. Boote liegen im Hafen, unter dem wachsamem Schutz von Sokal Keep. Hauptsächlich sind das Wachstum und der Erfolg auf den Sieg über Tyranthraxus, vor einigen Jahren zurückzuführen. Als die Segel gereift werden und die Besatzung Vorbereitungen trifft, anzulegen, fragt Ihr Euch: „Wo kann in all diesem Frieden noch ein Abenteuer stecken?“

Charaktere und Party

Um FOOLS OF DARKNESS zu spielen, benötigen Sie eine Party, bestehend aus Spieler Charakteren (SC). Für jeden Charakter müssen folgende Attribute ausgewählt werden: Rasse, Klasse und Gesinnung. Nachdem Sie diese gewählt haben, generiert der Computer verschiedene Zahlenwerte für die Eigenschaften des Charakters. Eine neue Party sollte eine gute Mischung aus allen Eigenschaften besitzen. Dadurch kann jeder einzelne Charakter etwas zum Erfolg der Party beitragen und somit ihren Erfolg garantieren.

Die verschiedenen Rassen

Es gibt sechs verschiedene Rassen, denen Ihre Charaktere angehören können. Jede davon hat bestimmte Talente und Einschränkungen. Aus den Tabellen ab Seite 51 können Sie darüber näheres erfahren. Im folgenden werden die Rassen

beschrieben, und aufgeführt, welchen Klassen sie angehören können.

ZWERGE sind eine geschickte Rasse kräftiger Arbeiter und Handwerker. Sie sind besonders widerstandsfähig gegen Magie und Gift. Zwerge sind sehr talentiert, wenn es darum geht, Angriffe von Riesenkreaturen abzuwehren. Sie können Kämpfer, Dieben und Kämpfer/Dieben angehören.

ELFEN sind eine großwüchsige, langlebige Rasse. Sie sind fast ganz immun gegen Schlaf- und Bezauberungs-Sprüche. Besondere Fähigkeiten entwickeln sie im Auffinden von versteckten Gegenständen und Türen. Außerdem erhalten sie einen Bonus, wenn sie mit Schwert oder Bogen kämpfen. Jedoch ist es nicht möglich, einen Elfen wiederzubeleben. Sie können Kämpfer, Magier, Diebe, Kämpfer/ Magier, Kämpfer/Diebe, Magier/ Diebe und Kämpfer/ Magier/ Diebe sein.

HALB-ELFEN sind Mischlinge und vereinigen in sich viele der Talente der Menschen und Elfen. Wie ihre Elfenahnen, können Schlaf- und Bezauberungs- Sprüche ihnen nicht schaden, und sie sind geschickt bei der Suche nach versteckten Dingen. Sie können Kämpfer, Magier, Kleriker, Diebe, Waldläufer, Kleriker/ Kämpfer, Kleriker/Waldläufer, Kleriker/ Magier, Kämpfer/ Magier, Kämpfer/ Diebe, Magier/ Diebe oder Kämpfer/Magier/Diebe sein.

GNOME sind kleiner und schlanker, als ihre zwergischen Verwandten. Wie diese sind sie besonders widerstandsfähig gegen Magie und können Angriffe riesenwüchsiger Kreaturen leicht abwehren. Sie können den Kämpfern, Dieben und den Kämpfer/Dieben angehören.

HALBLINGE sind nur halb so groß wie Menschen; daher kommt ihr Name. Magie und Gift können ihnen nur wenig Schaden zufügen. Sie können Kämpfer, Diebe und Kämpfer/Diebe sein.

MENSCHEN sind die häufigste Spielerrasse in den Forgotten Realms. Sie unterliegen keiner Stufenbegrenzung. Dafür haben sie kürzere Lebensspannen als andere Rassen. Dies könnte zum Problem werden, wenn sie zu oft mit dem Hast-Spruch belegt werden. Sie können Kämpfer, Magier, Kleriker, Diebe, Waldläufer und Zwei-Klassen-Charaktere werden.

Die Fähigkeitswerte

Jeder Charakter hat sechs zufallsgenerierte Fähigkeitswerte. Ihr Wertebereich wird von Rasse und Klasse des Charakters bestimmt. Die Basiswerte reichen von 3 bis 18. Ab Seite 51 finden Sie Tabellen, in denen Begrenzungen, Ergänzungen und Boni aufgeführt sind.

Je nach Klasse werden eine, oder mehrere dieser Fähigkeiten zum Hauptattribut für diese Person. Ein Hauptattribut ist eine Eigenschaft, die für einen Charakter der gewählten Klasse besonders wertvoll ist. Z.B.: Stärke bei Kämpfern oder Weisheit bei Klerikern. Die meisten Charaktere erhalten einen Erfahrungsbonus, wenn ihr Hauptattribut einen Wert größer 16 aufweist. Nicht-menschliche Charaktere erhalten Ergänzungen zu ihren Basisfähigkeitswerten, um so die Unterschiede zwischen den einzelnen Rassen zum Ausdruck zu bringen. Zwerge, z.B., bekommen einen +1 Bonus auf die Konstitution und können so einen maximalen Wert von 19, anstatt 18 erreichen. Wenn ein Charakter erstellt wird, werden alle rassen-spezifischen Ergänzungen automatisch berechnet und berücksichtigt.

STÄRKE (STÄ) ist das Maß der physischen Kraft, der Muskelmasse und der Ausdauer eines Charakters. Kämpfer können besonders stark werden (über 18). Dies wird dann als Prozentwert (01, 02, 03... 98, 99, 00) hinter der Basis-Stärke angegeben. Ein hoher Stärkewert erhöht die Kampffähigkeit eines Charakters mit Handwaffen. Die Stärke bestimmt ebenfalls, welches Gewicht ein Charakter tragen kann, ohne allgemein, oder im Kampf eingeschränkt zu sein.

INTELLIGENZ (INT) ist das Maß der Lernfähigkeit eines Charakters. Durch die Intelligenz wird die maximale Stufe der möglichen Zaubersprüche für die zauberkundigen Charaktere festgelegt (Dies gilt nicht für Kleriker).

WEISHEIT (WEI) legt fest, inwiefern der Charakter Zusammenhänge erkennen und mit seiner Umwelt umgehen kann. Kleriker bekommen Bonus-Sprüche für ihre große Weisheit. Durch die Weisheit wird auch die maximale Zauber-Stufe eines Klerikers festgelegt.

GESCHICKLICHKEIT (GES) bestimmt die Beweglichkeit und die Fähigkeit eines Charakters, mit Dingen umzugehen. Diebe sind mit einer hohen Geschicklichkeit besonders im Vorteil. Der Umgang mit Fernwaffen (Bogen, Pfeile...) ist stark abhängig von diesem Wert. Außerdem bestimmt er die Chancen eines Charakters im Kampf, nicht getroffen zu werden.

KONSTITUTION (KON) ist das Maß der allgemeinen Gesundheit einer Person. Der Charakter erhält einen zusätzlichen Trefferpunkt, wenn seine Konstitution gleich 15 ist, und 2 zusätzliche TP,

wenn sie gleich 16 ist. Kämpfertypen (Kämpfer, Waldläufer, Paladine) bekommen zusätzliche Boni, wenn ihre Konstitution 17 oder 18 beträgt. Weiterhin bestimmt dieser Wert, wie oft ein Charakter wieder zum Leben erweckt werden kann, sowie die Chance, ob der Versuch der Wiederbelebung erfolgreich ist. Bei jeder erfolgreichen Wiederbelebung wird die Konstitution des Charakters um 1 heruntergezählt.

CHARISMA (CHA) legt fest, wie andere Personen auf diesen Charakter reagieren.

Charakterklassen

Die Klassen sind die Berufe der Charaktere. Ein Charakter muß mindestens einer Klasse angehören. Nichtmenschliche Charaktere können mehreren Klassen gleichzeitig angehören. Diese Mehr-Klassen-Charaktere haben mehr Spielmöglichkeiten. Ihre Stufe erhöht sich jedoch langsamer, da sich die Erfahrung gleichmäßig auf alle Teilklassen verteilt.

KLERIKER besitzen Sprüche allein aufgrund ihrer Religion und können im Kampf Rüstungen tragen. Sie können jedoch keine spitzen oder scharfen Waffen benutzen. Kleriker müssen ihre Sprüche lernen, wie Magier, aber sie benutzen keine Zauberspruchbücher. Wenn Kleriker eine neue Stufe erreichen, können sie sofort alle Sprüche der neuen Stufe lernen. Das Hauptattribut der Kleriker ist Weisheit.

KÄMPFER können in jeder beliebigen Rüstung kämpfen und alle beliebigen Waffen benutzen. Alle Kämpfertypen (Kämpfer, Paladine und Waldläufer) haben ab der siebten Stufe die Fähigkeit,

mehrmals pro Runde anzugreifen. Das Hauptattribut der Kämpfer ist Stärke.

PALADINE sind Kämpfertypen und können mit allen Rüstungen und Waffen kämpfen. Sie widerstehen Magie und Gift und können, wie Kleriker, welche zwei Stufen tiefer stehen, Untote abwenden. Paladine sind außerdem ständig von einem Feld umgeben, daß dem Schutz vor Bösem-Spruch entspricht. Sie können jeden Tag zwei Trefferpunkte pro Stufe heilen. Jede Woche können sie auch pro 5 Stufen eine Krankheit heilen. D.h.: einmal pro Woche bei Stufe 1-5, zweimal pro Woche bei Stufe 6-10, usw. Klerikersprüche können sie benutzen, wenn sie Stufe 9 erreicht haben. Jedoch können sie niemals Klerikerschriftrollen benutzen. Ihre Fähigkeit zu zaubern steigt bis zur zwanzigsten Stufe. Paladine müssen rechtschaffen gut sein, und sie werden niemals mit einem Charakter reisen, von dem sie wissen, daß er böse gesinnt ist. Ihre Fähigkeiten haben folgende Mindestwerte:

Intelligenz: 9

Weisheit: 13

Stärke: 12

Charisma: 17

Die Hauptattribute der Paladine sind Stärke und Weisheit.

WALDLÄUFER sind Kämpfertypen und können mit allen Waffen und Rüstungen kämpfen. Bei Kämpfen gegen riesenwüchsige Wesen verursachen sie besonders großen Schaden. Ihre Gesinnung muß gut sein, und ihre Fähigkeiten haben folgende Mindestwerte:

Stärke und Intelligenz: 13

Weisheit und Konstitution: 14

Ab der achten Stufe können Waldläufer

Druidensprüche benutzen, und ab der neunten Stufe stehen ihnen auch die Magiersprüche zur Verfügung. Ihre Hauptattribute sind Stärke, Intelligenz und Weisheit.

MAGIER besitzen mächtige Zauber, aber sie können keine Rüstungen und nur wenige Waffen benutzen. Sie können nur die Sprüche lernen, die in ihrem persönlichen Zauberbuch stehen. Die Magier können immer, wenn sie eine Stufe aufsteigen, oder Schriftrollen finden ihr Buch um diese Einträge erweitern. Ihr Hauptattribut ist Intelligenz.

DIEBE haben ein besonderes Talent, Schlösser zu knacken und Fallen zu entschärfen. Ihr Körperschutz ist auf eine Lederrüstung begrenzt. Im Kampf können sie zusätzlichen Schaden durch 'Angriffe aus dem Hinterhalt' verursachen (siehe auch Kapitel 'Kampf'). Ab der zehnten Stufe können Diebe verschiedene magische Runen entziffern und mit ein wenig Glück sogar einen Zauber von einer Schriftrolle benutzen. Das Hauptattribut der Diebe ist Geschicklichkeit.

MEHR-KLASSEN-CHARAKTERE sind nichtmenschliche Wesen, die zwei oder mehr Klassen gleichzeitig angehören. Die Erfahrungspunkte der Mehr-Klassen-Charaktere werden auf die einzelnen Klassen gleichmäßig verteilt. Selbst, nachdem sie in einer oder mehreren der Klassen nicht weiter aufsteigen können. Mehr-Klassen-Charaktere haben alle Vorteile, die den einzelnen Klassen ebenfalls zu eigen sind.

ZWEI-KLASSEN-CHARAKTERE sind Menschen, die im ersten Teil ihrer Karriere einer Klasse angehört und dann für den Rest ihres Lebens in eine andere Klasse wechselten. Diese Charaktere be-

nutzen die MENSCH UMLERNEN - Option, um in eine neue Klasse zu wechseln. Nach dem Wechsel kann er nicht mehr zurück in die alte Klasse. Zwei-Klassen-Charaktere erhalten keine weiteren Trefferpunkte, und die Fähigkeiten der alten Klasse können sie nicht benutzen, solange ihre Stufe unter der vorigen ist. Sobald ihre neue Klasse größer ist, als die alte, bekommen sie wieder Trefferpunkte und können die Fähigkeiten beider Klassen benutzen. Sie können jedoch keine Magiersprüche benutzen, während sie eine Rüstung tragen. Die einzige Ausnahme hierfür ist ein Waldläufer/ Magier-Charakter.

GESINNUNG

Die Gesinnung ist die Philosophie eines Charakters. Sie wirkt sich auf die Reaktionen anderer Charaktere, sowie verschiedener magischer Gegenstände auf diesen Charakter aus. Die Möglichkeiten reichen von starkem Glauben an die Gesellschaft und an Selbstlosigkeit (rechtschaffen gut) bis zu anarchistisch und aktiv zerstörend (chaotisch böse). Die Gesinnung präsentiert sich in zwei Aspekten: Weltanschauung und Ethik.

WELTANSCHAUUNGEN

RECHTSCHAFFEN bedeutet, daß der Charakter die Struktur und die Regeln der Gesellschaft schätzt.

NEUTRALE Charaktere wägen stets zwischen freiem Individualismus und der Gesellschaft ab.

CHAOTISCHE Charaktere stellen den Individualismus über die Gesellschaft.

ETHIK

GUT zeigt, daß ein Charakter versucht, in moralisch einwandfreier Weise zu handeln.

NEUTRALE Charaktere beurteilen ihre Grundsätze je nach Lage neu.

BÖSE Charaktere sind egoistisch und gemein. Sie kennen das Wort Ethik überhaupt nicht.

WEITERE ATTRIBUTE

Jeder Charakter hat außerdem drei wichtige Werte, die sich während des Spiels verändern können: Trefferpunkte, Erfahrungspunkte und Erfahrungsstufen.

TREFFERPUNKTE (TP) sind die zahlenmäßige Darstellung des Schadens, den ein Charakter ertragen kann, bevor er bewußtlos wird oder stirbt. Das Maximum der Trefferpunkte eines Charakters basiert auf den Trefferwürfeln für Klasse und Stufe. Dazu kommen noch Boni oder Abzüge für die Konstitution. Ein Charakter bekommt einen Bonus auf jeden Trefferwürfel, wenn seine Konstitution den Wert 14 übersteigt.

HINWEIS: Würfel (w) ist ein Begriff, der benutzt wird, um den möglichen Wertebereich einer Zahl zu beschreiben, die zufallsgeneriert ist. Die Würfel werden nach ihrem Wertebereich benannt. Ein w6 hat einen Bereich von 1 bis 6, ein w10 einen Bereich von 1 bis 10. Trefferwürfel beziehen sich auf den Basisbereich der Trefferpunkte, den eine Klasse haben kann. Zum Beispiel hat ein Kämpfer dritter Stufe eine Basis von 3 w10 Trefferwürfeln, oder 3-30 Trefferpunkten.

Wenn ein Charakter so viel Schaden erlitten hat, daß seine Trefferpunkte den Wert 0 erreichen, wird er bewußtlos. Bewegen sich seine Trefferpunkte im Bereich zwischen -1 und -9, so verliert er aufgrund starker Blutungen pro Runde einen weiteren Trefferpunkt. Wenn er nicht

rechtzeitig verbunden wird, stirbt er. Auch wenn diese Werte in den Minusbereich gerutscht sind, wird auf dem Bildschirm nur eine Null gezeigt.

ERFAHRUNGSPUNKTE (EP) sind das Maß aller Dinge, die der Charakter während des Spiels gelernt hat. Die Charaktere bekommen Erfahrungspunkte für Kämpfe gegen Monster, für das Finden von Schätzen und für das erfolgreiche Lösen von Aufgaben. Der Computer zeichnet diese Punkte auf, und wenn ein Charakter genug gesammelt hat, kann er in eine höhere Erfahrungsstufe aufsteigen. Aus den Tabellen im Anhang ist ersichtlich, wieviele Punkte jeweils dafür gesammelt werden müssen. Neue Charaktere beginnen das Spiel mit 1500.001 EP, wodurch sie bereits etwa Stufe 14 erreicht haben.

STUFEN zeigen an, wie weit ein Charakter bereits in seiner Klasse fortgeschritten ist. Wenn er genug Erfahrungspunkte gesammelt hat, kann er zu einer Trainingshalle gehen, wo er das Training bekommt, das nötig ist, um eine Stufe aufzusteigen. Der Charakter kann jeweils nur eine Stufe auf einmal aufsteigen. Wenn er genug Punkte für einen Aufstieg um zwei Stufen gesammelt hat, steigt er nur eine Stufe auf und verliert so viele Punkte, daß er nur noch einen weiteren Punkt benötigt, um weiter aufzusteigen.

BEISPIEL: Ein Dieb der neunten Stufe betritt die Trainingshalle mit 375.000 Erfahrungspunkten (genug für die elfte Stufe). Er wird die Halle mit Stufe Zehn und 220.000 Punkten (ein Punkt unter der elften Stufe) verlassen.

AUFBAU EINER ERFOLGREICHEN PARTY

Der Aufbau einer starken und vielseitigen Party ist der Schlüssel zum Erfolg in POOLS OF DARKNESS. Die Party kann bis zu sechs Charaktere umfassen. Eine Party mit weniger Mitgliedern ist nicht so stark und wird eher von Gegnern besiegt. Eine Party sollte eine möglichst große Vielfalt an Klassen, mit einer guten Mischung verschiedener Talente aufweisen.

Hier eine Beispielparty:

- 1 Mensch, Magier
- 1 Mensch, Paladin
- 1 Zwerg, Kämpfer/ Dieb
- 1 Mensch, Waldläufer
- 2 Menschen, Kleriker

Diese Party ist gut für Kämpfe geeignet, und die Charaktere werden schnell aufsteigen, da sie jeder nur einer Klasse angehören. Der Magier kann offensive Zauber sprechen und Zauberstäbe benutzen. Der Paladin hat den Vorteil des Schutzes vor Bösem in 3m Umkreis. Alle Charaktere, die in diesem Bereich stehen bekommen einen Rüstungsklassenbonus im Kampf gegen Gegner böser Gesinnung. Der Zwerg bietet die Vorzüge eines Diebes (Schlösser knacken, Fallen entschärfen) und hat gleichzeitig die Rüstung und die Trefferpunkte eines Kämpfers. Der Waldläufer kann gut gegen riesenwüchsige Kreaturen kämpfen und mit genügend Erfahrung kann er auch Zauber sprechen. Die Kleriker sind unverzichtbar, wenn es darum geht, Heilungssprüche anzuwenden.

TIPS ZUR VORBEREITUNG

Sobald die Party fertiggestellt ist, sollten Sie rasten, die Ausrüstung anlegen, und die Zauberer sollten ihre Sprüche lernen. Dann sollten Sie das Spiel speichern, bevor sie ins Abenteuer ziehen.

KAMPF

Abenteurer müssen gegen viele Monster kämpfen, wenn sie ihre Aufgabe lösen wollen. Die folgenden Abschnitte geben weitere Hinweise und Informationen für den Kampf.

KAMPF-BILDSCHIRM

Schlachten werden auf einem taktischen Kampf-Bildschirm ausgeführt. Sie gestatten einen genaueren Überblick über das Gelände, in dem sich die Gruppe aufhielt, als der Kampf begann. Dieser Bildschirm wird von einem unsichtbaren quadratischen Raster unterteilt.

INITIATIVE

Jede Kampfrunde ist in 10 Segmente unterteilt, und jeder Charakter und Gegner handelt nach einem bestimmten Segment, das auf einer zufälligen Initiative-Zahl beruht. Die Initiative wird zu Beginn jeder Kampfrunde ermittelt und wird durch Geschicklichkeit und zufällige Faktoren, wie z.B. Überraschung noch verändert. Die Charaktere können innerhalb ihres Initiativsegments handeln, oder den Warten-Befehl benutzen, um das Ende der Runde abzuwarten. Zaubern kostet oft ein wenig zusätzliche Zeit. Es kann also passieren, daß ein Charakter zaubert, der Zauber aber erst verzögert wirkt.

COMPUTER-KONTROLLE

Im Kampf kontrollieren Sie die Aktivitäten der Spieler-Charaktere. Der Computer kontrolliert die Aktivitäten der Monster, Nicht-Spieler-Charaktere und der Spieler-Charaktere, die mit dem Auto-Befehl der Computer-Kontrolle übergeben wurden.

KAMPFFÄHIGKEITEN

Die Fähigkeiten eines jeden Charakters werden im Kampf durch RK, ETWO und Schaden definiert.

RK

Die Chancen, einen Charakter oder ein Monster im Kampf zu treffen, werden durch seine Rüstungsklasse (RK) dargestellt. Je niedriger die RK ist, desto schwerer ist es, das Ziel zu treffen. Die RK errechnet sich aus der angelegten Rüstung und einem Geschicklichkeitsbonus. Einige magische Gegenstände, wie z.B. Armschienen, helfen auch, die Rüstungsklasse zu verbessern.

ETWO

Der ETWO bezeichnet die Fähigkeit, Feinde mit einem Geschloß oder im Nahkampf zu treffen. Diese Abkürzung steht für: erforderlicher Trefferwurf gegen Rüstungsklasse 0. Das heißt, es ist der Wert, der erwürfelt werden muß, um einen Gegner mit der Rüstungsklasse 0 zu verletzen. Je niedriger der ETWO, desto größer ist die Chance, das Ziel zu treffen. Ein Kampf endet erfolgreich, wenn die erwürfelte Zahl größer oder gleich des ETWO des Angreifers, abzüglich seiner Rüstungsklasse, ist.

BEISPIEL: Ein Kämpfer mit einem ETWO von 5 greift ein Monster mit einer Rüstungsklasse von 3 an. Er müßte folgendes würfeln: $(ETWO\ 5) - (RK\ 3) = 2+$. Um ein Monster mit RK 2 zu treffen müßte er folgendes würfeln: $(ETWO\ 5) - (RK\ -2) = 7+$.

SCHADEN

Schaden ist die Anzahl der Trefferpunkte, die bei einem Angriff durch einen Gegner verloren gehen. Der Wert errechnet sich aus der Stärke des Angreifers, seiner Waffe und des Magiebonus, den die Waffe hat. Der Grundscha den den die Waffen anrichten können, ist in den Tabellen am Ende dieser Anleitung aufgelistet. Bestimmte Waffen können Monstern nur wenig, oder gar keinen Schaden zufügen. Scharfe und spitze Waffen, zum Beispiel, können Skeletten nur den halben

Schaden zufügen. Andere Monster wiederum können nur durch magische Waffen verletzt werden.

ANGRIFF

Es gibt grundsätzlich zwei verschiedene Kampfformen: Nahkampf und Fernkampf. Nachfolgend werden diese zwei Arten, sowie verschiedene Regeln dazu beschrieben.

NAHKAMPF

Beim Nahkampf werden Schwerter und Keulen verwendet. Nur beim Einsatz von Nahkampfwaffen können die Charaktere Stärkeboni erhalten. Bei einem Nahkampf können Kämpfer manchmal mehrere schwächere Gegner besiegen, und Diebe haben die Möglichkeit des Angriffs aus dem Hinterhalt.

FERNKAMPF

Ein Fernkampf ist der Kampf über Entfernungen hinweg. Hierzu werden die Fernwaffen (Bogen, Schleuder...) benötigt. Ein Charakter, der eine Fernwaffe bereit hält, kann damit keinen Gegner in seiner unmittelbaren Umgebung angreifen. Pro Zug können zwei Pfeile oder drei Wurfpfeile geschossen werden.

MEHRFACHANGRIFF (RUNDSCHLAG)

Beim Kampf gegen schwächere Gegner können Kämpferklassen (Kämpfer, Waldläufer, Paladine) während einer Runde mehrere Gegner auf einmal bekämpfen. Wenn ein Charakter diesen Rundschlag macht, trifft er automatisch alle schwächeren Gegner.

ANGRIFF AUS DEM HINTERHALT

Greift ein Dieb einen Gegner von hinten an, der schon gegen einen anderen Charakter kämpft, so

ist dies ein Angriff aus dem Hinterhalt. Jedoch ist dies nicht möglich, wenn der Dieb eine Rüstung trägt, die schwerer ist, als Leder.

RETTUNGSWÜRFE

Angriffe mit Giften oder Zaubersprüchen müssen nicht unbedingt ihre volle Wirkung zeigen. Die Opfer können nämlich noch einen Rettungswurf machen. War dieser erfolgreich, so entsteht in der Regel entweder kein, oder nur der halbe Schaden. Die Rettungswürfe verbessern sich mit der Stufe des Charakters.

HINWEIS: Einige Monster haben einen natürlichen Widerstand gegen Magie. Dieser verringert die Chance eines Charakters, den Monstern mit Zaubersprüchen Schaden zuzufügen.

KAMPFBEWEGUNGEN

Die Anzahl der Schritte eines Charakters wird durch seine Last, seine Stärke und die angelegte Waffe bestimmt. Diese Anzahl wird im Charakterwerte Bildschirm und beim Kampf angezeigt. Kampfbewegung ist wichtig, um dem Gegner näher zu kommen, und (wenn der Kampf zu hart wird) vor ihm zu fliehen.

FLUCHT

Wenn ein Charakter schneller, als seine Feinde ist, kann er vom Schlachtfeld fliehen. Ist er langsamer, so kann er das nicht. Er hat eine 50%-Chance, zu fliehen, wenn er genauso schnell wie sein schnellster Gegner ist. Hier gibt es jedoch eine Ausnahme: ein Charakter kann den Rand des Schlachtfeldes erreichen, wenn der Gegner ihn nicht sehen kann. Dies funktioniert, auch wenn er langsamer ist.

RÜCKKEHR ZUR PARTY

Ein Charakter, der vom Schlachtfeld flieht, kehrt nach dem Kampf zu seiner Gruppe zurück. Er bekommt jedoch keine Erfahrungspunkte. Wenn alle aktiven Charaktere fliehen, sind die bewußtlosen und toten Mitglieder dieser Gruppe verloren.

KAMPFSTRATEGIEN

Um im Kampf zu siegen, verteilt ein geübter Spieler seine Charaktere über das Schlachtfeld, benutzt vor und während des Kampfes effektive Sprüche, manövriert seine Charaktere in günstige Ausgangspositionen und greift mit den Stärksten von ihnen und mit den besten Waffen an.

VERTEILUNG DER PARTY

Wenn eine Schlacht beginnt, ist die Gruppe automatisch in der Reihenfolge der Liste auf dem Bildschirm aufgebaut. Charaktere, die weiter oben in der Liste stehen, bilden die Front und werden bei Angriffen auch als erste verwundet. Um die Reihenfolge in der Gruppe zu verändern, wird das Ändern/Rang-Menü benutzt, während die Gruppe im Lager rastet. Setzen Sie die gut ausgerüsteten Kämpfer ganz nach oben und die leichter verwundbaren Magier und Diebe nach unten auf die Liste. Während des Kampfes kann die Liste nicht verändert werden. Wenn eine Schlacht beginnt, kann sich Ihre Gruppe in einer sehr schlechten Position befinden. Wenn Sie sich verteidigen wollen, bewegen Sie die Gruppe am besten zu einem Baum oder zu einer Wand, um dadurch seitlichen Schutz zu erlangen. Gehen Sie durch eine Tür zurück, so bringt Sie das in eine sehr günstige Verteidigungsposition, da Ihre Gegner durch diese Tür müssen, aber nur einzeln hindurch können. Weiterhin sollten Sie die Zauberer hinter der Front bzw. Kampflinie in Sicherheit bringen.

VERWUNDETE CHARAKTERE

Ernsthaft verletzte Charaktere sollten sich, sofern dies möglich ist, von der Front zurückziehen. Dies gibt dem Gegner jedoch eine günstige Gelegenheit für einen Angriff aus dem Hinterhalt. Es ist dabei also besondere Vorsicht geboten.

STOPPEN VON ANGRIFFEN MIT FERNWAFFEN

Ein Charakter kann keine Schußwaffen benutzen, wenn ein Gegner direkt neben ihm steht. Um also die Schußsalven des Gegners aufzuhalten, brauchen sie einfach nur einen Charakter in dessen Nähe aufzustellen. Wollen Sie selbst einen Fernangriff starten, sollten Sie Ihre Charaktere natürlich vom Gegner fern halten.

AUSNUTZEN DER GEGNERISCHEN SCHWÄCHEN

Nutzen Sie die Schwächen des Gegners aus, indem Sie Ihre Angriffe auf hilflose, verwundete, oder alleinstehende Feinde richten. Konzentrieren Sie Ihre Attacken auf einen Gegner, anstatt mehrere nur leicht zu verletzen (Ausnahme: alle Gegner, die zaubern können). Denn ein Gegner, der nur noch einen Trefferpunkt hat, kann noch genauso stark angreifen, wie einer, der noch unverletzt ist. Wird ein Zauberer getroffen, so sind seine Zauber für diese Runde verloren. Versuchen Sie die gegnerischen Zauberer jede Runde anzugreifen und Ihre eigenen zu schützen.

NACH DEM KAMPF

Wenn einer oder mehrere Charaktere auf dem Schlachtfeld überleben, bleiben die Körper der bewußtlosen und toten Mitglieder bei der Gruppe. Flieht die gesamte Gruppe aus einem Kampf, so sind alle bewußtlosen und toten Spieler für immer verloren. Wurden alle Partymitglieder im Kampf

erschlagen, so müssen Sie den letzten gespeicherten Spielstand laden und es von dort aus noch einmal probieren.

MAGIE

Magie ist für das Überleben der Party äußerst wichtig. Zauberer können viele mächtige Offensiv- und Defensivsprüche zaubern. Kleriker benutzen außerdem noch Heilungssprüche, um verwundete Charaktere zu behandeln. Ein Zauber kann in einer von vier Formen existieren:

- im Gedächtnis eines Charakters
- im Spruchbuch eines Charakters
- auf einer Schriftrolle niedergeschrieben
- als Zauberstab

Ein Charakter, der einen Zauber im Gedächtnis hat, kann diesen mit dem Spruch-Befehl aktivieren. Schriftrollen und Zauberstäbe können mit dem Nutze-Befehl gehandhabt werden. Der Vorgang des Erinnerns an einen Spruch dauert 15 Minuten der Spielzeit pro Spruchstufe. Hinzu kommt eine Vorbereitungszeit, die von der Stufe des Spruchs abhängig ist:

Stufe 1-2	-	4 Stunden
Stufe 3-4	-	6 Stunden
Stufe 5-6	-	8 Stunden
Stufe 7-8	-	10 Stunden
Stufe 9	-	12 Stunden

BEISPIEL: Um sich an zwei Sprüche der Stufe 1, einen Spruch der Stufe 2 und einen Spruch der Stufe 3 zu erinnern, ist folgende Zeit nötig: (6 Std. Vorbereitung) + (2 * 15 Min.) + (1 * 30 Min.) + (1 * 45 Min.) = 7 Std. und 45 Min.

MAGIER

Wenn ein Magier für eine höhere Ebene trainiert, sucht er sich einen neuen Spruch aus und trägt

diesen in sein Spruchbuch ein. Außerdem kann ein Magier Schriftrollen abschreiben, wenn er die jeweiligen Sprüche kennt und bereits eine Stufe erreicht hat, die es ihm ermöglicht, diese Sprüche auch zu zaubern. Um einen Spruch aufzuschreiben, muß man ihn entweder im Laden identifizieren lassen, oder mit 'Magie Lesen' selber identifizieren.

KLERIKER

Klerikale Magie erfordert kein Spruchbuch. Alle Klerikersprüche der jeweiligen Stufe sind dem Kleriker ständig zugänglich. Um sie zu benutzen, muß er sie lediglich lernen. Anders als Magier, können Kleriker ohne Vorbereitung Schriftrollen benutzen. Diese verschwinden jedoch nach der Benutzung.

HINWEISE ZUR MAGIE

Sowohl Magier, als auch Kleriker können Sprüche zum Schutz der Party während eines Kampfes einsetzen. Vorbereitende Sprüche, wie z.B. Segen oder Stärke, können die Party schützen, wenn sie unmittelbar vor dem Kampf aktiviert werden. Kampfsprüche können benutzt werden, um den Gegnern im Kampf Schaden zuzufügen. Heilungssprüche können während und nach dem Kampf angewendet werden. Nach der Benutzung sollten die Sprüche so bald wie möglich wieder ins Gedächtnis gerufen werden. Am besten geschieht dies direkt nach dem Kampf. Wenn sie im Lager sind, können die Spruchbenutzer ihre Sprüche lernen. Benutzt man den Rast-Befehl, so haben sie die Möglichkeit, sich die Sprüche einzuprägen.

HINWEIS: Es ist besonders effektiv, vor jeder Rast (besonders nach harten Kämpfen) den Spielstand zu speichern. Ebenfalls hat es sich als nützlich erwiesen, stets zwei unterschiedliche Spielstände zu behalten.

Das gibt einem die Möglichkeit, zwischen zwei alternativen Situationen zu wählen, wenn man an einer Stelle nicht vorankommt.

MAGISCHE SCHÄTZE

Bei Ihren Reisen werden Sie auf Monster und Rätsel stoßen, die zwischen Ihnen und der Lösung ihrer Aufgabe stehen. Sie werden auch magische Gegenstände finden, die Ihnen nützlich sein werden. Haben Sie einen Schatz gefunden, so können Sie herausfinden, ob darin magische Gegenstände sind, indem Sie den Magie Entdecken-Spruch benutzen. Um genauer herauszufinden, was das dann für ein Gegenstand ist, müssen Sie ihn im Laden identifizieren lassen. Einige magische Gegenstände sind in Wirklichkeit verflucht und können einen großen Schaden verursachen. Wenn ein Charakter einen verfluchten Gegenstand anlegt, muß ein Fluch Bannen-Spruch benutzt werden, bevor der Gegenstand wieder abgelegt werden kann. Bestimmte magische Gegenstände, wie z.B. Zauberstäbe und Schriftrollen, können auch nur von bestimmten Klassen benutzt werden. Wieder andere funktionieren überhaupt nicht, wenn bestimmte andere magische Gegenstände zur gleichen Zeit benutzt werden. Der folgende Text beschreibt einige der Gegenstände, die Sie finden können. Beachten Sie, daß manche davon sehr selten sind und Sie diese nicht unbedingt finden werden.

ZAUBERSTÄBE können mit dem Nutze-Befehl benutzt werden. Jedem Stab ist ein Zauber zugeordnet, den man mehrmals aufrufen kann. Es steht von vorn herein fest, wie oft man den Stab benutzen kann (z.B. 10 Feuerbälle oder 15 Magische Geschosse). Welcher Zauber mit einem Stab

verbunden ist, kann man nur herausfinden, indem man damit herumexperimentiert, oder ihn identifizieren läßt.

TRÄNKE können viele verschiedene Effekte haben. Einige heilen verwundete Charaktere, andere lassen diese beschleunigen, oder unsichtbar werden. Sie können mit dem Nutze-Befehl angewendet werden.

SCHRIFTROLLEN beinhalten entweder Kleriker- oder Magier-Sprüche. Ein Magier kann die Schriftrollen mit dem Notiere-Befehl in sein Spruchbuch übertragen, vorausgesetzt, daß sie keiner höheren Stufe angehören. Magier und Kleriker können mit dem Nutze-Befehl die Schriftrollen direkt benutzen, selbst, wenn sie sich an diese Sprüche nicht erinnern konnten. Schriftrollen verschwinden, wenn sie einmal benutzt oder abgeschrieben wurden. Magier müssen ihre Schriftrollen identifizieren lassen, oder mit 'Magie Lesen' selber identifizieren, wenn sie diese benutzen oder abschreiben wollen. Diebe ab der 10ten Stufe können in einigen Fällen auch Sprüche von Magierschriftrollen benutzen.

MAGISCHE RÜSTUNGEN UND SCHILDE werden von besonders geschickten Handwerkern hergestellt und anschließend mit Schutzzaubern versehen. Die Macht dieser Gegenstände ist sehr unterschiedlich. Magische Rüstungen stellen in der Regel einen großen Gewinn dar, da sie nicht mit einer so großen Behinderung verbunden sind, wie entsprechende normale Rüstungen.

MAGISCHE WAFFEN gibt es in vielen verschiedenen Größen, Formen und Stärken. Einige erhöhen sogar den ETWO des Trägers, sowie den Schaden, den er verursachen kann. Es

gibt auch Waffen, die andere fantastische magische Eigenschaften aufweisen, wie z.B. Extraponi gegen eine bestimmte Sorte Monster. Ist eine magische Waffe erst einmal angelegt, kann der Charakter sie in allen weiteren Kämpfen benutzen.

MAGISCHER SCHMUCK ist besonders häufig anzutreffen. Diese Gegenstände können die unterschiedlichsten magischen Eigenschaften haben. Einige verbessern die RK, andere können magische Geschosse abfeuern oder bieten Schutz vor Feuerattacken. Ist der Schmuck erst einmal angelegt, bietet er seinem Besitzer das volle Ausmaß seiner schützenden Kräfte. Eine Ausnahme bilden bestimmte Halsketten, die mit den Nutzen-Befehl aktiviert werden müssen.

MAGISCHE KLEIDUNG können so gewöhnliche Dinge, wie Handschuhe oder Umhänge sein, sind aber von mächtiger Magie durchdrungen. Um sie anzulegen, müssen Sie das Besitz-Menü benutzen.

LEBEWESEN DER FORGOTTEN REALMS

Die Bewohner dieser Regionen sind zahlreich und vielfältig. Hier ist eine Liste mit Monstern, denen Sie in Ihren Abenteuern begegnen können. Einige dieser Kreaturen sind extrem selten, und es kann daher passieren, daß Sie nicht alle sehen werden.



Todesfee

Diese bösen Geister füllen mit ihren geisterhaften Klagen die Herzen der Menschen mit Angst und Schrecken. Wenn sie angreifen, läuft es einem eiskalt den Rücken herunter.



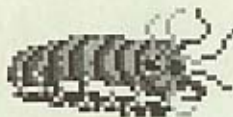
Betrachter

Sie sind ein Horror der besonderen Art. Sie besitzen eine große Macht. Jedes der Augen dieser Kreatur hat eine einzigartige magische Kraft. Diese Wesen sind mit einer stabilen chitinartigen Haut gepanzert.



Landhai

Sie entstanden bei dem Experiment eines verrückten Magiers. Sie sind dumm, leicht reizbar und ständig hungrig.



Aaskriecher

Diese riesigen, wurmartigen Kreaturen besitzen acht Tentakel, von denen jeder einzelne einen Angriff pro Runde starten kann. Aaskriecher lähmen ihre Opfer und verschlingen sie dann.



Todestyrann

Eine seltene und gefährliche Form der untoten Betrachter. Sie erscheinen träge, wie verwundete Betrachter. Aber sie besitzen trotzdem noch einen Großteil ihrer ursprünglichen magischen Kraft.



Drakolich

Machtvolle, untote Drachen, deren Angriffe durch einen gefährlichen Atem, sowie einer paralysierenden Berührung unterstützt wird.



Drakolisk

Diese Wesen sind die Bastarde von Schwarzen Drachen und Basilisken. Drakoliken vereinen den feurigen Drachenatem mit dem versteinernen Blick eines Basilisken.

Drachen

Drachen gehören zu den stärksten und gefährlichsten Monstern, auf die die Party treffen kann. Je älter und größer der Drache ist, desto schwerer ist er zu erlegen, und desto mehr Schaden kann er der Party zufügen.



Schwarzer Drache

Er greift an, indem er einen Säurestrahl speit und mit seinen Rasiermesserscharfen Klauen und Fängen zuschlägt.



Blauer Drache

Dieser Drache speit Lichtblitze und greift im Nahkampf mit seinen Klauen und Fängen an.



Grüner Drache

Dieser Drache besitzt einen giftigen Atem und ist für seine Grausamkeit bekannt.



Roter Drache

Dieser Drache ist der meist gefürchtetste unter ihnen. Sein Angriff erfolgt durch einen vernichtenden Feuerstrahl.



Weißer Drache

Er ist einer der kleineren Drachen. Er greift sowohl mit eisiger Kälte, als auch mit seinen Klauen und Fängen an.



Purpurwurm

Riesige Würmer, die sich, auf der Suche nach kleinen Appetithappen (etwa in der Größe eines Abenteurers), durch den bloßen Fels graben.

Elemente

Elemente sind starke, aber relativ dumme Geschöpfe, die von den Elementenebenen heraufbesworen wurden. Ihre Stärke variiert, je nach Typ, und die Charakteristika sind daher unterschiedlich.



Erdelement

Erdelemente sind mächtige Kreturen, die sich sehr langsam bewegen und aus Erde und Stein heraufbesworen werden können.



Feuerelement

Feuerelemente sehen äußers furchteinflößend aus und können wilde Gegner sein. Sie sind gegen magische und nichtmagische Feuerattacken immun.

Riesen

Bei diesen Wesen gibt es gewaltige Unterschiede in Kraft und Intelligenz. Die folgenden Riesen sind recht häufig anzutreffen.



Wolkenriesen

Sie gehören zu den Stärksten unter den Riesen. Einige von ihnen können Magie benutzen.



Feuerriesen

Diese Riesen sind brutale und unbarmherzige Krieger, die aussehen, wie gigantische Zwerge. Sie haben flammend rote und orange Haare und eine Haut, so schwarz, wie Kohle. Einige Feuerriesen sind in der Lage, Magie zu benutzen.



Rakshasa

Rakshasa sind böse Geister, die ihre Opfer mit Illusionen und falscher Höflichkeit täuschen. Aber in Wirklichkeit sind sie scharfsinnige Kämpfer und Magiebenutzer.



Salamander

Bewohner der Feuerebene, die immun gegen alle Angriffe auf Feuerbasis sind. Sie sind sehr gefährliche Gegner, da sie gegen alle nichtmagischen Waffen immun sind.



Erdkoloss

Diese subterranean Fleischfresser graben sich mit ihren gewaltigen Klauen durch den Boden.

Neue Monster

(Die folgenden Monster erscheinen zum ersten Mal in einem AD&D® Computer Fantasy Rollenspiel.)

Legende:

RK = Rüstungsklasse; **TW** = Trefferwürfel;
BEW = Anzahl der Bewegungen pro Runde;
INT = Intelligenz; **GES** = Gesinnung (N = Neutral,
 CB = Chaotisch-Böse); **ETWO** = erforderlicher Treffer-
 wurf gegen RK 0; **ANG** = Anzahl der Angriffe;
MW = Magiewiderstand; **SCHD** = Schaden;
BES ANG = besondere Angriffe;
BES VER = besondere Verteidigung;
EP = Erfahrungspunkte



Banesklave, schwarz

RK: 4 **TW:** 8 **BEW:** 15 **INT:** Hoch
Größe: G **GES:** CB **ETWO:** 13 **ANG:** 3
SCHD: 1W4/1W4/1W6
BES ANG: Säureatem, Magie
BES VER: s.u. **EP:** 3000

Bane schuf drei Sorten Diener, die von seinem Kommandant Gothmenes befehligt werden sollten. Diese schwarzen Lakaien können, wie die Schwarzen Drachen, einen Säurestrahl speien. Sie können unsichtbare Objekte sehen und folgende Zaubersprüche einmal pro Tag sprechen: Kältekegel, Monster bannen, Eissturm, Fluch, Verlangsamen und Ungeschicklichkeit. Sie sind immun gegen Furcht, Gift und Bezaubern.



Banesklave, blau

RK: 2 **TW:** 10 **BEW:** 24 **INT:** Hoch
Größe: G **GES:** CB **ETWO:** 11 **ANG:** 3
SCHD: 1W6/1W6/2W6
BES ANG: Blitzatem, Lichtaura
BES VER: s.u. **EP:** 4000

Wie die schwarzen Banesklaven wurden sie geschaffen, um Gothmenes zu dienen. Entsprechend den Blauen Drachen, können sie Lichtstrahlen speien. Sie verstrahlen Elektrizität, so daß jeder, der sie angreift selber den doppelten Schaden davon trägt. Sie können unsichtbare Objekte sehen und sind immun gegen Furcht, Gift und Bezaubern.



Banesklave, rot

RK: 0 **TW:** 12 **BEW:** 30 **INT:** Hoch
Größe: G **GES:** CB **ETW0:** 9 **ANG:** 3
SCHD: 1W8/1W8/3W6
BES ANG: Feueratem, Feuergriff
BES VER: s.u. **EP:** 12000

Auch sie wurden von Bane erschaffen, um Gothmenes zu dienen. Wie die Roten Drachen können sie Feuer speien. Jeder Treffer eines roten Sklaven verursacht einen zusätzlichen 2W6 Feuerschaden, da ihre Körper eine sehr intensive Hitze ausstrahlen. Sie können unsichtbare Objekte wahrnehmen und sind gegen Furcht, Gift und Bezaubern immun.



Riesendrachenhahn

RK: 3 **TW:** 10 **BEW:** 24 **INT:** Tier
Größe: G **GES:** N **ETW0:** 11 **ANG:** 1
SCHD: 1W6
BES ANG: Versteinerung **EP:** 2000

Seltene mutierte Form des Drachenhahns. Sie sind acht Fuß groß und noch wilder als der normale Drachenhahn. Wegen ihrer Größe ernähren sie sich von kleinen Säugetieren und großen Echsen. Sie sind unglaublich schnell und außerdem äußerst gefährlich, da sie ihren Gegner versteinern können.



Große Margoye

RK: 0 **TW:** 12 **BEW:** 15 **INT:** niedrig
Größe: M **GES:** CB **ETW0:** 9 **ANG:** 4
SCHD: 1W10/1W10/2W6/2W6

BES VER: immun gegen normale Waffen **EP:** 6000

Die großen Margoylen sind Verwandte der Margoylen. Beide benutzen ihre Klauen, Hörner und Fänge zum Angriff. Aber die großen Margoylen sind stärker und schneller. Sie leben oftmals in den gleichen Gebieten, wie die Margoylen.



Großer Otyugh

RK: 0 **TW:** 14 **BEW:** 6 **INT:** durchschnitt
Größe: G **GES:** N **ETW0:** 7 **ANG:** 3
SCHD: 2W10/2W10/1W6

BES VER: immun gegen Krankheiten **EP:** 10000

Die Magier in den Realms haben herausgefunden, das Otyughs eine perfekte Verteidigung bieten, während sie nutzlosen Abfall vernichten. Da viele Magier bereits unzufrieden mit dem vielen Abfall sind, haben einige den Otyugh verbessert. Mit Ausnahme ihrer Größe und Stärke sind die großen Otyughs identisch mit den Otyughs.



Hügelriese, Schaman

RK: 3 **TW:** 10 **BEW:** 12 **INT:** durchschnitt

Größe: G **GES:** CB **ETW0:** 11 **ANG:** 1

SCHD: 2W8 **EP:** 2000

Ein paar Hügelriesenstämme haben Schamane, die so gut zaubern können, wie Kleriker der fünften Stufe. Ansonsten sind sie genauso, wie die anderen Hügelriesen.



Großer Eisengolem

RK: 0 **TW:** 27 **BEW:** 9 **INT:**

Größe: G **GES:** N **ETW0:** 5

SCHD: 4W10/4W10

BES ANG: giftiger Atem

BES VER: Immunitäten **EP:** 27000

Große Eisengolems sind besonders große Verwandte der Eisengolems. Sie sind viermal so groß wie ein normaler Mensch. Wie die kleineren Eisengolems sind sie gegen jeglichen magischen Angriff immun, außer gegen Angriffe mit Elektrizität (welche sie verlangsamen) und Angriffe mit Feuer (welche sie heilen). Ihre enorme Größe und Kraft macht sie zu noch tödlicheren Ungeheuern, als die normalen Eisengolems. Nur die mächtigsten der Magier können diese Kreaturen erschaffen.



Kalistesspinne

RK: -1 **TW:** 13 **BEW:** 18 **INT:** Hoch

Größe: G **GES:** CB **ETW0:** 7 **ANG:** 3 **MW:** 85%

SCHD: 2W8/2W6/2W6

BES ANG: giftiger Biß, Magie

BES VER: Flimmern, Immun. **EP:** 14000

Marilith Kalistes schuf diese hochintelligenten Spinnen. Sie benutzt sie als Wache und als Botschafter. Ihr Biß ist so giftig, daß ein Getroffener schnellstens ein Gegengift benötigt um nicht zu sterben. Sie können unsichtbare Gegenstände wahrnehmen und folgende Zauber einmal pro Tag sprechen: Todeszauber, Auflösung, Schwachsinn, Feuerschild und Monster bezaubern. Sie sind gegen Gift und Bezaubern immun.



Eisschlange

RK: 5 **TW:** 4 **BEW:** 15 **INT:** Tier

Größe: G **GES:** N **ETW0:** 17 **ANG:** 1

SCHD: 1W3

BES ANG: Kälteatem

BES VER: immun gegen Kälte **EP:** 420

Sie bevorzugen Gletscher und hohe Gipfel als Wohnraum. Menschen kommen nur selten mit ihnen in Berührung, sofern sie in besonders kalten Wintern nicht in höhere Regionen reisen. Ihr Angriff gleicht dem des Weißen Drachen.



Pyroschlange

RK: 5 TW: 4 BEW: 15 INT: Tier

Größe: G GES: N ETW0: 17 ANG: 1

SCHD: 1W3

BES ANG: Feueratem

BES VER: immun gegen Feuer EP: 420

Diese Schlangenbrut zieht es vor, in verlassen Wüsten oder in Vulkanen zu leben. Dort bilden sie lockere Familien. Da sie wenig mit Menschen zu tun haben, halten sie sie für eine Form von Beute. Wie der Rote Drache können sie Feuer speien.



Elektrospinne

RK: 4 TW: 5 BEW: 12 INT: niedrig

Größe: G GES: CB ETW0: 15 ANG: 1

SCHD: 2W4

BES ANG: Blitzatem

BES VER: immun gegen Elektr. EP: 650

Elektrospinnen finden sich überall in Kalistes Dimension. Wie der Blaue Drache können sie einen Lichtblitz speien. Sie mögen Engpässe, die es ihnen ermöglichen, ihre Opfer mehrmals mit einem Lichtblitz zu treffen.



Megaspinne

RK: 1 TW: 9 BEW: 15 INT: durchschnitt

Größe: G GES: CB ETW0: 11 ANG: 1

SCHD: 2W8

BES ANG: giftiger Biß EP: 2000

Einige Spinnen in Kalistes' Dimension werden sehr groß und sehr schlau. Bei einem Biß von diesen Monstern ist ein Gegengift unerlässlich.



Hypnospinne

RK: 4 TW: 5 BEW: 12 INT: niedrig

Größe: G GES: CB ETW0: 15 ANG: 1

SCHD: 2W4

BES ANG: Hypnoblick EP: 420

In Kalistes' Dimension leben viele wilde Hypnosspinnen. Jeder, den ihr Blick trifft, wird gelähmt. Spiegel und andere reflektierende Gegenstände können benutzt werden, um ihren Blick gegen sie selbst zu richten.



Steinspinne

RK: 4 TW: 5 BEW: 12 INT: niedrig

Größe: G GES: CB ETW0: 15 ANG: 1

SCHD: 2W4

BES ANG: Versteinerung EP: 650

Steinspinnen gehören zur verbreitetsten Spinnenart in Kalistes' Dimension. Sie sind so groß wie Große Spinnen. Ihre Beute verwandeln diese magischen Arachniden in Stein, um sie dann in ihre Höhle zu bringen und später zu verzehren.



Wandelnde Bäume

RK: 0 TW: 12 BEW: 6 INT: keine

Größe: G GES: N ETW0: 9 ANG: 2

SCHD: 4W6/4W6

BES VER: immun gegen Verwirrung EP: 7000

Die Kräfte von Moander erlauben es seinen Anhängern, Pflanzen zu beleben. Als der Moanderkult sich mit dem Magier Marcus traf, wurde diese Kraft auf viele Bäume des Elven Court angewandt. Diese Bäume sind nicht intelligent, und folgen gedankenlos den Anordnungen des Kults. Sie besitzen zwei starke Äste, mit denen sie zuschlagen können.

Beschreibung der Zaubersprüche

Klerikersprüche, Stufe 1

SEGEN verbessert den ETW0 von freundlich gesinnten Charakteren um 1. Ein Charakter, der in der Nähe von Monstern steht, wird von dem Spruch nicht betroffen. Dieser Spruch ist besonders geeignet, um vor Kämpfen die Spieler zu stärken.

VERFLUCHEN reduziert den ETW0 des Gegners um 1. Der Gegner darf nicht in der Nähe der Party oder eines NSC stehen, und die Auswirkungen sind nicht kollektiv.

LEICHTE WUNDEN VERURSACHEN verursacht bei Gegnern 1-8 Schadenspunkte. **LEICHTE WUNDEN HEILEN** heilt 1-8 Trefferpunkte, jedoch nicht über das Punkte-maximum des Charakters hinaus.

MAGIE ENTDECKEN zeigt, welche Gegenstände und Schätze magisch sind. Nach der Aktivierung dieses Spruchs kann man in den Listen sehen, was davon magisch ist. Die magischen Gegenstände werden dann mit einem vorangestelltem Stern gekennzeichnet.

SCHUTZ VOR BÖSEM verbessert die RK und Rettungswürfe um 2, sofern der Angreifer böser Gesinnung ist. Die Auswirkungen des Spruchs treffen nur einzelne Personen.

SCHUTZ VOR GUTEM verbessert die RK und Rettungswürfe um 2, sofern der Angreifer guter Gesinnung ist. Die Auswirkungen des Spruchs treffen nur einzelne Personen.

KÄLTE WIDERSTEHEN halbiert den Schaden, der durch Kälteangriffe entsteht und verbessert Rettungswürfe gegen Kälte um 3.

Klerikersprüche, Stufe 2

FALLEN FINDEN zeigt die Fallen, die sich auf dem Weg der Party befinden.

PERSON FESTHALTEN kann Charaktere paralisieren (z.B. Menschen, Zwerge, etc.). Dieser Spruch funktioniert bei bis zu 3 Gegnern gleichzeitig.

FEUER WIDERSTEHEN halbiert den Schaden, der durch Feuer verursacht wird. Außerdem werden die Rettungswürfe gegen Feuer um 3 erhöht.

STILLE, 4,5m dämpft auf magische Weise jegliche Geräusche in dem Bereich um das Ziel. Das Ziel (Charakter oder Monster), und alle, die in dessen Nähe stehen können für die Dauer des Spruchs nicht Zaubern.

GIFT VERLANGSAMEN läßt eine Person für die Dauer des Spruchs genesen.

SCHLANGENBEZAUBERUNG blockiert so viele Trefferpunkte der Schlangen, wie der Kleriker hat.

GEISTERHAMMER erzeugt vorübergehend einen magischen Hammer. Er kann geworfen werden und verursacht den gleichen Schaden, wie ein normaler Hammer. Geisterhämmer können Monstern schaden, die nur von magischen Waffen getroffen werden können.

Klerikersprüche, Stufe 3

FLUCH VERHÄNGEN reduziert den ETW0 des Gegners und dessen Rettungswürfe um 4.

BLINDHEIT VERURSACHEN blendet einen Gegner. Um dies rückgängig zu machen, muß der Blindheit Heilen-Spruch benutzt werden.

BLINDHEIT HEILEN hebt die Wirkung von Blindheit verursachen auf.

KRANKHEIT VERURSACHEN infiziert den Gegner mit einem schwächenden Leiden, das ihm Stärke und Trefferpunkte wegnimmt.

KRANKHEIT HEILEN hebt die Wirkung von Krankheiten auf, die von Monstern oder vom

Krankheit-Spruch verursacht wurden.

MAGIE BANNEN hebt die Wirkung von jenen Sprüchen auf, für die es keinen speziellen Gegen-spruch gibt.

GEBET verbessert den ETW0 sowie die Rettungswürfe eines friedlichen Charakters um 1. Die entsprechenden Werte von Monstern werden um 1 reduziert. Dieser Spruch eignet sich besonders vor einem Kampf, obwohl er nur auf einzelne Personen wirkt.

FLUCH BRECHEN hebt die Wirkung von Fluch auf und erlaubt es dem Ziel, verfluchte magische Gegenstände abzulegen.

Klerikersprüche, Stufe 4

SCHWERE WUNDEN VERURSACHEN

verursacht beim Gegner 3-17 Schadenspunkte.

SCHWERE WUNDEN HEILEN heilt 3-17 Trefferpunkte, jedoch nicht über das Maximum des Charakters hinaus.

GIFT NEUTRALISIEREN läßt eine vergiftete Person genesen.

VERGIFTEN vergiftet den Gegner tödlich, sofern er keinen Gegenzauber oder Gegengift besitzt.

SCHUTZ VOR BÖSEM, 3M kann auf Charaktere und Monster angewandt werden.

Dieser Spruch verbessert die RK und die Rettungswürfe des Ziels und aller freundlicher Charaktere, die in dessen Nähe stehen, um 2, wenn der Angreifer böse gesinnt ist.

STÖCKE ZU SCHLANGEN erschafft eine schreckliche Unmenge an Schlangen, um den Gegner zu quälen. Für die Dauer des Zaubers sind Bewegungen und weitere Zauber für den Betroffenen unmöglich.

Klerikersprüche, Stufe 5

KRITISCHE WUNDEN VERURSACHEN

verursacht beim Ziel 6-27 Trefferpunkte.

KRITISCHE WUNDEN HEILEN heilt 6-27 Trefferpunkte, jedoch nicht über das Maximum des Charakters hinaus.

BÖSES BANNEN verbessert die RK des Ziels um 7. Dieser Spruch funktioniert nur im Kampf gegen böse Wesen und hat eine begrenzte Dauer. Die Kreatur muß einen Rettungswurf machen, wenn sie getroffen oder vertrieben wird.

FLAMMENSCHLAG erlaubt es dem Kleriker, aus dem Himmel eine Feuersalve auf den Gegner niedergehen zu lassen. Der Spruch verursacht 6-48 Schadenspunkte bei einem Gegner, dessen Rettungswurf mißlingt.

TOTE ERWECKEN kann einen nicht-elfischen Charakter wieder zum Leben erwecken. Die Erfolgchancen dieses Spruchs hängen davon ab, wie lange der jeweilige Charakter schon tot war und wie seine Konstitution zuletzt war. Der wieder-belebte Charakter bekommt einen Trefferpunkt und seine Konstitution wird um 1 heruntersetzt.

SCHNELLER TOD ist das Gegenstück zum Tote Beleben-Spruch und tötet einen Gegner. Wenn dieser einen Rettungswurf macht, erleidet er nur 3-17 Schadenspunkte.

Klerikersprüche, Stufe 6

KLINGENBARRIERE erzeugt einen wirbelnden Kreis aus äußerst scharfen Klingen. Jeder, der diesen Kreis betritt, erleidet 8-64 Punkte Schaden.

LEID verursacht bei jeder lebenden Kreatur einen schrecklichen Schaden – es bleiben nur 1-4 Trefferpunkte übrig.

HEILUNG heilt alle Krankheiten, Blindheit, Schwachsinn und die Trefferpunkte eines Charakters (bis auf 1-4 Punkte).

Klerikersprüche, Stufe 7

VERNICHTUNG tötet den Gegner sofort und ohne die Möglichkeit eines Rettungswurfs. Wesen, die gegen Magie immun sind, werden von diesem Spruch nicht getroffen.

ENTZUG VON LEBENSKRAFT nimmt dem Gegner seine Lebensenergie. Die gleiche Magie wird auch von Untoten benutzt.

WIEDERGEBURT wirkt ähnlich, wie Tote Erwecken. Die Trefferpunkte werden jedoch komplett erneuert.

GENESUNG bringt die Lebensenergie zurück, die durch Entzug von Lebenskraft oder durch Angriffe von Untoten abgezogen wurde.

Druidensprüche, Stufe 1

MAGIE ENTDECKEN gibt dem Charakter die Möglichkeit, magische Schätze und Gegenstände zu erkennen. Nach der Ausführung dieses Zaubers werden magische Dinge mit einem vorangestellten "*" gekennzeichnet.

VERSTRICKEN verursacht ein ungewöhnlich starkes Pflanzenwachstum, sodaß sich die Pflanzen um die Füße aller Wesen wickeln, die gerade im Wirkungsbereich des Zaubers stehen. Das heißt, es werden nicht nur die Gegner sondern auch die Verbündeten gefangen.

FEENFEUER taucht einen Gegner in magisches Licht. Es werden weitere Ziele sichtbar, die man sonst nicht sieht. Daraus ergibt sich ein +2 ETWO-Bonus bei Angriffen auf diese Gegner.

UNSICHTBARKEIT GEGENÜBER TIEREN macht das Ziel für nichtmagische, wenig- und nichtintelligente Tiere unsichtbar. Dieser Spruch ist nutzlos bei magischen und intelligenten Wesen.

Druidensprüche, Stufe 2

RINDENHAUT festigt die Haut des Ziels und macht diese weniger verletzlich. Die Rüstungsklasse wird daher um 1 erhöht. Dieser Spruch eignet sich besonders zur Vorbereitung auf einen Kampf.

PERSON ODER SÄUGETIER BEZAUBERN verändert die Loyalität der Zielperson, sodaß diese dann für die andere Seite kämpft. Dieser Spruch

wirkt auf alle Menschenverwandten Arten, sowie auf Säugetiere.

LEICHTE WUNDEN HEILEN heilt 1-8

Trefferpunkte, jedoch nicht über das jeweilige Maximum hinaus.

Druidensprüche, Stufe 3

KRANKHEIT HEILEN heilt Krankheiten, die von Monstern oder dem Krankheit-Spruch verursacht wurden.

TIERE FESTHALTEN entspricht dem Kleriker-spruch Person Bannen. Hierbei werden jedoch nur riesige, sowie normal große Tiere betroffen.

GIFT NEUTRALISIEREN entgiftet eine vergiftete Person.

SCHUTZ VOR FEUER hat verschiedene Effekte, je nachdem, auf wen der Spruch angewendet wird. Auf einen Druiden angewendet, absorbiert der Zauber zwölfmal die Trefferpunkte desjenigen, der den Zauber spricht. Der Zauber vergeht, wenn dieses Maximum erreicht wurde. Wenn der Spruch auf einen anderen Charakter gesprochen wird, ist er identisch zum Feuer Widerstehen-Spruch der Kleriker.

Magiersprüche, Stufe 1

BRENNENDE HÄNDE verursacht 1

Trefferpunkt Feuerschaden pro Stufe des Zauberers. Ein Rettungswurf ist nicht möglich.

PERSONEN BEZAUBERN ändert die Loyalität des Gegners, sodaß dieser für die andere Seite kämpft. Von diesem Spruch werden nur Charaktere betroffen (Menschen, Zwerge etc.).

MAGIE ENTDECKEN entlarvt magische Gegenstände und Schätze. Nach dem auslösen dieses Zaubers werden diese mit einem vorangestelltem "" gekennzeichnet.

VERGRÖßERN macht das Ziel größer und stärker. Je höher die Stufe des Zauberers, desto größer die Auswirkungen des Spruchs.

FREUNDSCHAFT erhöht das Charisma des Zauberers um 2-8. Dieser Spruch ist besonders für Verhandlungen mit NSC geeignet.

MAGISCHES GESCHOSS verursacht 2-5 Trefferpunkte pro Geschöß. Ein Rettungswurf ist nicht möglich. Pro zwei Stufen startet ein Geschöß. Dieser Spruch schadet jedem alleinstehendem Ziel innerhalb der Reichweite. Wenn das Ziel gegen Magie immun ist oder einen magischen Schutz besitzt, bekommt es keinen Schaden ab.

SCHUTZ VOR BÖSEM erhöht Rüstungsklasse und Rettungswürfe des Ziels um 2, wenn die Angreifer böser Gesinnung sind.

MAGIE LESEN ermöglicht es einem Magier eine Schriftrolle vorzubereiten und zu lesen. Dieser Vorgang entspricht der Identifizierung im Shop. Nach dem Auslösen dieses Zaubers kann der Magier beliebige Spruchrollen benutzen oder notieren, vorausgesetzt daß sie seiner Stufe entsprechen.

SCHILD wehrt feindliche Magisches-Geschöß-Sprüche ab und verbessert den Rettungswurf des Magiers. Eventuell wird auch die RK erhöht.

SCHOCKGRIFF verursacht 1-8 Trefferpunkte elektrischen Schaden + 1 Trefferpunkt pro Stufe des Zauberers.

SCHLAF legt 1-6 Gegner schlafen (je nach Größe). Ein Rettungswurf ist nicht möglich. Charaktere die nur mit 5 oder mehr Treffern vernichtet werden können, sind gegen diesen Spruch immun.

Magiersprüche, Stufe 2

UNSICHTBARES ENTDECKEN ermöglicht es dem Verzauberten, unsichtbare Wesen zu sehen.

UNSICHTBARKEIT macht das Ziel unsichtbar. Der ETWO wird bei Handgemengen gegen Unsichtbare um 4 reduziert. Es ist nicht möglich,

auf die Unsichtbaren zu zielen. Unsichtbarkeit wird aufgehoben, wenn das Ziel angreift oder zaubert. **KLOPFEN** öffnet Schlösser. Der Spruch wirkt auf magisch und auf mechanisch verschlossene Schlösser, Kisten, usw.

SPIEGELBILD erzeugt 1-4 illusionäre Doppelgänger des Magiers, um Angreifer zu verwirren. Die Doppelgänger verschwinden, sobald sie angegriffen werden.

STRAHL DER SCHWÄCHUNG reduziert die Kraft des Ziels um 25% plus je 2% pro Stufe des Zauberers.

STINKENDE WOLKE paralyisiert alle, die im Wirkungsbereich stehen für 2-5 Runden. Wenn dem Ziel ein Rettungswurf gelingt, ist es zwar nicht paralyziert, aber Übelkeit überkommt es, und seine RK wird für 2 Runden reduziert.

STÄRKE erhöht die Kraft des Ziels um 1-8 Punkte, je nach dessen Klasse.

Magiersprüche, Stufe 3

FLIMMERN schützt den Magier. Er verschwindet jede Runde, nachdem er agiert hat. Nach seinen Aktionen ist er für diese Runde nicht mehr angreifbar.

MAGIE BANNEN hebt alle Auswirkungen jener Sprüche auf, für die es keinen speziellen Gegensatz gibt. Dieser Spruch verspricht allen Hellen, die gebannt, geschwächt, oder verlangsamt wurden.

FEUERBALL ist eine magische Explosion, die 1-6 Punkte Schaden pro Stufe des Zauberers verursacht. Alle Wesen, die im Wirkungsbereich stehen, werden davon getroffen. Wenn der Gegner einen Rettungswurf macht, ist der Schaden nur halb so groß. Die Kräfte dieses Spruchs verlangen, daß sorgfältig gezielt wird. Mit dem Zentrum-Befehl kann eingestellt werden, wer im Wirkungsbereich stehen soll. In geschlossenen

Räumen werden in jeder Ecke 3 Felder nicht von dem Spruch getroffen, sofern der Spruch in die Bildschirmmitte zentriert wurde. Draußen ist der Wirkungsbereich etwas kleiner.

HAST verdoppelt die Bewegungen des Ziels und dessen Anzahl der Nahkämpfe pro Runde. Dieser Spruch ist nur von sehr begrenzter Dauer und sollte daher erst unmittelbar vor dem Kampf gesprochen werden. Vorsicht: Beschleunigen bewirkt bei dem betroffenen Charakter, daß er um ein Jahr altert.

PERSON FESTHALTEN kann Charaktere paralisieren. Mit diesem Spruch können bis zu 4 Personen gebannt werden.

UNSICHTBARKEIT, 3 METER macht alle Gegenstände und Personen in der Umgebung des Zauberers unsichtbar. Der ETWO bei Angriffen gegen Unsichtbare wird um 4 verringert. Die Charaktere werden wieder sichtbar, sobald sie etwas anderes tun, als sich zu bewegen. Beachten Sie: einige Monster können auch unsichtbare Wesen sehen.

BLITZSTRAHL ist ein magisch-elektrischer Angriff, der pro Stufe des Zauberers 1-6 Punkte Schaden anrichtet. Der Schaden wird halbiert, wenn der Gegner seinen Rettungswurf macht. Der Blitzstrahl erstreckt sich über 8 Felder vom Zauberer aus nach vorne. Er wird auch von Wänden reflektiert und auf den Zauberer zurückgeworfen. Ziele, die zwischen Zauberer und Wand stehen werden dann zweimal getroffen.

SCHUTZ VOR BÖSEM, 3 METER schützt das Ziel und alle Charaktere in dessen Nähe. Dieser Spruch erhöht die RK, sowie die Rettungswürfe der Geschützten um 2, sofern die Angreifer böser Gesinnung sind.

SCHUTZ VOR GUTEM, 3 METER schützt das Ziel und alle Charaktere in dessen Nähe. Dieser Spruch erhöht die RK, sowie die

Rettungswürfe der Geschützten um 2, sofern die Angreifer guter Gesinnung sind.

SCHUTZ VOR NORMALEN

GESCHOSSEN macht das Ziel gegen nicht-magische Geschosse immun.

VERLANGSAMEN halbiert die Zahl Nahangriffe und der Bewegungen des Ziels pro Runde. Die Anzahl der Ziele entspricht der Stufe des Zauberers. Dieser Spruch kann benutzt werden, um die Auswirkungen von Beschleunigen aufzuheben. Es können nur jene Personen damit verzaubert werden, die der gegnerischen Partei angehören.

Magiersprüche, Stufe 4

MONSTER BEZAUBERN läßt das Ziel für denjenigen kämpfen, der den Zauber spricht. Dieser Spruch funktioniert bei den meisten lebenden Kreaturen und kann bis zu 8 von ihnen auf einmal erreichen.

VERWIRRUNG trifft 2-16 Ziele. Sie werden jede Runde Rettungswürfe machen, verwirrt herumstehen, zornig werden, vor Angst fliehen oder zum Berserker werden. Verwirrung ist sehr praktisch bei einer großen Anzahl Gegner.

DIMENSIONSTOR erlaubt es dem Magier sich zu einem beliebigen Ort des Schlachtfelds innerhalb seiner Sichtweite zu teleportieren.

FURCHT läßt alle Personen, die sich im Wirkungsbereich befinden vor Angst fliehen, sobald ihre Rettungswürfe mißlingen.

FEUERSCHILD schützt den Magier, sodaß jegliche Kreatur, die einen Angriff wagt, zwar ganz normal ihren Schaden anrichten kann, aber selbst den doppelten Schaden abbekommt. Der Schild kann auf Angriffe durch Hitze und Kälte abgestimmt werden.

UNGESCHICKLICHKEIT bewirkt, daß der Gegner unbeholfen wird und nicht mehr in der

Lage ist, sich zu bewegen, oder gar anzugreifen. Macht der Gegner einen Rettungswurf, so wird nur die Anzahl seiner Bewegungen und Angriffe halbiert.

EISSTURM verursacht bei allen Zielen im Wirkungsbereich einen Schaden von 3-30 Punkten. Ein Rettungswurf ist nicht möglich. Der Spruch verursacht sogar bei jenen Gegnern vollen Schaden, die durch Kälte Widerstehen geschützt sind.

KLEINE KUGEL DER

UNVERWUNDBARKEIT schützt den Zauberer vor Sprüchen der ersten, zweiten und dritten Stufe. Die Kugel ist besonders effektiv, wenn sie zusammen mit Feuerschild angewandt wird. **FLUCH BANNEN** beseitigt die Auswirkungen des Fluch-Spruchs und erlaubt es dem Ziel, verfluchte magische Gegenstände abzulegen.

Magiersprüche, Stufe 5

TODESWOLKE entspricht der Stinkenden Wolke, mit dem Unterschied, daß der Wirkungsbereich größer ist und schwächere Monster davon sogar getötet werden. Stärkere Monster können eventuell gegen diesen Spruch immun sein.

KÄLTEKEGEL entfesselt einen vernichtenden, konisch geformten Kältekegel. Die Reichweite und die Schlagkraft dieses Spruchs erhöhen sich mit der Stufe des Zauberers.

SCHWACHSINN verursacht bei Zielen, deren Rettungswurf mißlingt, einen sofortigen Verlust von Intelligenz und Wissen. Daraus ergibt sich eine Unfähigkeit, auch nur den kleinsten Zauber zu sprechen. Um das Opfer wieder zu heilen, muß der Heilung-Spruch angewendet werden.

MONSTER FESTHALTEN entspricht Person Bannen, allerdings ist hierbei eine größere Vielfalt an Kreaturen erreichbar.

Magiersprüche, Stufe 6

TODESZAUBER tötet Gegner sofort und unwiderruflich. Der Spruch tötet mehrere Gegner auf einmal, wenn diese geschwächt sind.

AUFLÖSUNG zerstört ein Ziel. Einige Wesen mit einer angeborenen Immunität gegen Magie mögen der Wirkung des Spruchs vielleicht entgehen, jedoch müssen die meisten einen Rettungswurf machen.

FLEISCH ZU STEIN zwingt das Ziel, einen Rettungswurf zu machen, oder versteinert zu werden.

KUGEL DER UNVERWUNDBARKEIT schützt gegen Sprüche der Stufen 1 bis 4.

STEIN ZU FLEISCH begegnet den Auswirkungen der Magie von Kreaturen, wie der Medusa. Es besteht die Möglichkeit, daß ein Charakter den Schock der Zurückwandlung in Fleisch nicht überlebt. Das Überleben hängt von seiner Konstitution ab.

Magiersprüche, Stufe 7

SPÄTZÜNDENDER FEUERBALL ist eine mächtigere Version des Spruchs der dritten Stufe und durchschlägt sogar eine Kleine Kugel der Unverwundbarkeit.

MASSENUNSICHTBARKEIT ist fast identisch mit dem Unsichtbarkeit-Spruch. Hiermit können jedoch mehrere Ziele auf einmal verzaubert werden.

WORT DER MACHT: BETÄUBUNG lähmt eine Person, sodaß diese unfähig ist, zu denken, oder effektiv zu handeln. Je schwächer das Opfer, desto länger wird es gelähmt bleiben.

Magiersprüche, Stufe 8

MASSENBEZAUBERUNG ist dem Spruch der vierten Stufe sehr ähnlich, nur daß er mehr Gegner treffen kann.

GEDANKENLEERE ist ein mächtiger Schutzzauber, der das Ziel vor allen Zaubern schützt, die seinen Willen angreifen, wie zum Beispiel Schwachsinn.

OTTOS UNWIDERSTEHLICHER TANZ ist ein Zauber, der den Gegner dazu zwingt, einen wilden und verrückten Tanz aufzuführen. Seine RK wird um 4 verringert und seine Rettungswürfe werden alle mißlingen.

WORT DER MACHT: BLINDHEIT macht ein Opfer sofort blind.

Magiersprüche, Stufe 9

METEORSCHWARM ist ein sehr mächtiger und spektakulärer Zauber, ähnlich dem Feuerball. Er bewirkt, daß von der Hand des Zaubers 4 magische Kugeln auf das Ziel fliegen und bei diesem 10-40 Punkte Schaden anrichten.

MONSTER HERBEIRUFEN ruft ein oder zwei mächtige Kreaturen, die auf der Seite des Zaubers kämpfen. Nach dem Kampf verschwinden sie wieder.

WORT DER MACHT: TOD vernichtet umgehend eine oder mehr Kreaturen, die in Reichweite sind. Der Spruch verursacht ungefähr 120 Punkte Schaden.

Tagebucheinträge

Tagebucheintrag 1

Geflüster von hinten

„Geht nicht durch die magischen Tore, die um das Reich herum zu finden sind. Sie rauben eure Kraft. Wenn ihr zu oft hindurch geht, werdet ihr nicht mehr in der Lage sein, eure Finger zu heben, geschweige denn ein Schwert.“

Tagebucheintrag 2

Der Raum der Hellsicht

Die Versuchung ist groß, die flache, glatte Oberfläche des Spiegels verführerisch in seiner Ebenheit. Langsam, langsam glüht Farbe in seiner Tiefe auf. Ein Gesicht erhebt sich aus der Tiefe, so klar, so nah...

„Dieser närrische Dungelelf! Wie sie Sachen zu derartigen Ausmaßen hochgepuscht haben könnten - Sterbliche verlieren in meinem Spinnwebenland!“ Sie wickelt einen unmöglich langen, elfenbeinfarbenen, glänzenden Körper aus Schuppen leuchten wie Edelsteine. Sie gleitet einen Körper entlang, der auf dem Boden liegt - ein unglücklicher Bote - und kommt herum zur Seite ihres Stuhls. Ein kurzer Fingerdruck gegen die Lehne, und eine Schublade springt auf. Sie nimmt einen Schlüssel, der an einer feinen Silberkette befestigt ist und hängt ihn sich um den Hals. „Ich gehe herunter zur Schatzkammer. Ich will auf keinen Fall gestört werden. Laßt den Zweitschlüssel, wo er ist, oder ihr werdet - ein verächtlicher Blick in Richtung des Körpers, so enden, wie er.“ Der Spiegel wird wieder dunkel und der Sklave nickt. „Das ist es also. Den Schlüssel finden, zur Schatzkammer gehen, und

sie umbringen!“ Er schaut merkwürdig unruhig. Dann platzt er heraus, „Und sterben! Sie weiß, daß ihr hier seid, also geht durch die Küche in die Speisekammer. Das ist das Beste.“

Tagebucheintrag 3

Elminsters Vortrag über das Limbo

„Wie ihr wißt, habe ich diese Passage für euch geöffnet, so daß Bane eure Anwesenheit nicht bemerken wird, wenn ihr durch die Pools geht. Aber es hat seine Nachteile.“ „Zum einen, habe ich herausgefunden, daß magische Objekte, die von hier in die äußeren Dimensionen mitgenommen werden, üblicherweise den Übergang nicht überleben. Die chaotischen Winde von Limbo zerstören alles, was magisch ist, und nur die stärksten der magischen Dinge überstehen die Passage, ohne zu verschwinden.“ „Ich werde eure Gegenstände aufbewahren, bis ihr ins Reich zurückkehrt.“

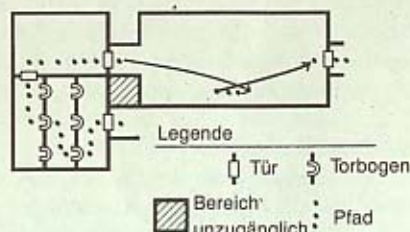
Tagebucheintrag 4

Das Gefäß von Moander

Der Altar des Tempels ist eine große steinerne Schale, welche neben dem Turm in der Luft schwebt. Zur Zeit läuft sie mit einer ekelhaften grünen Flüssigkeit über - der Lebenssaft von Moander. Stahlrohre und Rinnen, die um die Schale herum verteilt sind sammeln einen Teil dieser öligen Masse und leiten es runter zu den dunklen Brunnen. Der Rest sprudelt in die Luft und lagert sich als fauliger Dunst in dem Elven Court, weit darunter ab. Das Gefäß scheint sich leicht zu bewegen, aber dann merkt ihr, daß es in der Luft stillsteht. Es ist der Turm, der in der kalten Brise schwankt.

Tagebucheintrag 5

Die Karte des Priesters



Tagebucheintrag 6

Die Geschichte aus der Taverne

„Der Mann, wenn er überhaupt ein Mann war, kam mit flammenden Augen. Rot wie das Schwert, daß er trug, hieb er sich durch unser Dorf und ließ keine Seele lebendig. Ich sah, wie er davonritt, nachdem er seine Arbeit getan hatte. Ich war auf der Jagd und blieb daher verschont, aber was nun? Mir blieb weder Heim noch Familie. Alles, was ich nun habe sind ein Schwur und mein Bogen, um den Schwur zu halten. Ich werde jetzt zu den Dragonspine Mountains reisen. Eine Zauberin sagte mir, daß ich seine Höhle dort finden werde.“ Was er wollte? Ich habe keine Ahnung. Wir hatten schon so lange Frieden, und nun kam das Böse gleich zweifach herab.“

Tagebucheintrag 7

Der Torweg in die Dunkelheit

Kraft durchströmt den Raum. Kraft knistert in der Luft, läßt Haare zu Berge stehen und eine Gänsehaut entstehen.

Eine gigantische Statue von Kalistes dominiert die Mitte des Raumes. Sie ist riesig, bestimmend, ihr Schweif neben ihr ausgerollt, ihre Haut glänzend wie ein Strahl. Drei ihrer Hände formen einen geöffneten Bogen, in dessen Mitte ein übler grüner

Nebel wallt. Ihre anderen Arme weisen auf das entfernte Ende des Raumes. Gegen die Wand gelehnt, stehen drei weitere Bögen, aber statt mit grünem Nebel sind sie mit Visionen von zu Hause gefüllt: der erste zeigt einen Wald bei Nacht, mit Baumstämmen, die wie dunkle Türme vor einem noch dunklerem Himmel stehen. Der Eindruck einer schwachen, sauberen Brise erfrischt den Raum. Der Zweite Torbogen zeigt ein kleines Dorf – oder das, was davon übrig ist. Ein paar Hütten stehen noch, aber viele sind ausgebrannte Ruinen. Wieder einmal regiert die Nacht das Bild. Die dritte Tür zeigt Mondlicht, das auf den Wellen von Wasser spielt. Die Küste eines Ozeans. Das Wasser sieht noch sauber aus, unberührt vom Bösen. Bis jetzt.

Aber Kalistes zeigt auf sie. Eine Stimme scheint den Raum zu füllen. „Ich will diese Länder. Ich will sie. Holt sie mir, meine Kinder. Holt sie mir.“

Tagebucheintrag 8

Die Frau erzählt

„Ich bin Shal, eine kämpfende Zauberin aus New Phlan. Wüßt ihr, daß unsere Stadt hier unter dem Black Tower begraben ist? Marcus hofft sie unterjochen zu können, aber wir leisten Widerstand! Bei einem seiner Streifzüge wurde ich gefangen und auf den Turm gebracht, wo ich gräßliche Dinge gesehen habe! Bane-Kleriker verlassen den großen Orden des vergessenen Gottes Moander. Sie benutzen seine Kraft, um Bäume laufen zu lassen, und um Teile des schlafenden Gottes zu bewegen.“

„Ich habe den Kult von Moander lange studiert. Also versuchten sie mich davon zu überzeugen, ihnen zu helfen, aber ich widerstand ihnen. Ah, sie raubten mich aus und hielten mich hier gefangen. Freunde, wir müssen den Turm weiter nach oben gehen und die üblen Machenschaften stoppen, die

bald gegen das hilflose Phlan eingesetzt werden. Nehmt mich mit, um Marcus zu begegnen, und er wird niedergehen!"

Tagebucheintrag 9

Troll-Wurf Taverne

„Vor langer Zeit, hat eine Gruppe von Trollen und Ogern dieses Gebäude benutzt, um Kornsäcke herumzuwerfen. Wenn mal zufällig ein Körper dazwischen kam, wurde er ebenfalls herumgeworfen. Diese Trolle und Oger wurden aber von Helden, wie ihr es seid, zur Strecke gebracht. Wir wollten die Tradition aufrecht erhalten, deshalb haben wir ein paar Ettins angeheuert. Es ist ein lebhafter Sport, obwohl ein wenig gefährlich.“

Tagebucheintrag 10

Marcus' Schachbrett

Ihr schaudert beim Anblick dieser Unmengen von dunklen Rittern, bösen Bischöfen, verdrehten Zauberern und myriaden von grotesken Schachfiguren, die vom Elven Court bis Mulmaster, Zhentil Keep und Myth Drannor strahlen. Im Zentrum steht das riesengroße Abbild von Marcus, als Banite Magier verkleidet. Und neben ihm eine stolze Magierkönigin - welche ganz erstaunlich wie Shal aussieht.

Tagebucheintrag 11

Zerrissene Seiten aus einem Buch über religiöse Rituale

Nach dem Gebet muß man die Essenz der Luft berühren, indem man die Dünste des seltenen Weihrauchs Taliesen einatmet. Dies erlaubt den Kontakt mit der ersten Elementenebene - Luft. Dann wird die Ebene des Wassers kontaktiert, indem man das Wasser trinkt, das Tyr geweiht ist. Erde und Feuer kommen spät in den Prüfungen

von Torm und Ilmater. Das Gefäß der Reinheit und die Geistesflamme werden von ewigen Wachen geschützt. Nimm die Gegenstände der Luft und der Erde, um das Licht der Lampe der Wachsamkeit zu entfachen. Die Lampe soll einen hellen und guten Ort in dieser Welt schaffen, selbst, wenn alles andere dunkel ist.

Tagebucheintrag 12

Die Feuerriesen-Magierin dankt euch

„Ich muß euch für die Eliminierung dieses dämlichen Hügelriesen danken. Es ist schade, daß der Stützpunkt keine Truppen mehr rekrutieren kann, aber meine Armee ist inzwischen stark genug, um alle Länder nördlich vom Moonsea zu kontrollieren. Ich danke euch vielmals, meine Kraft ist nun gesichert. Selbst die Drachen von Thorne werden meine Kraft anerkennen. Jedoch seid ihr für mich nicht mehr nützlich. Nehmt diese Belohnung und geht. Wenn ihr weiter in meine Höhle vordringt, werdet ihr roh behandelt werden.“

Tagebucheintrag 14

Locastes Ankunft

Locaste schreit laut, und die Party hält vor etwas, das eine Mauer aus dicht gepackter Gaze zu sein scheint. Es scheint in dem fahlen Licht. Locastes Reittier fährt hoch, auf seinen hinteren vier Beinen stehend und winkt mit den anderen Beinen, das Gesicht zu einer Maske der Furcht geformt. Locaste zwingt es mit einem Wort nieder. Selbst aus größerer Entfernung scheinen ihre Augen wild. Sie winkt ihre Eskorte zurück. Viele davon nutzen die Gelegenheit, einfach umzudrehen und zu flüchten. Sie hält beide Hände hoch, die Handflächen nach außen und wartet. Nach einer atemlosen Ewigkeit zerbricht die Gazemauer. Spinnen aller Formen und Größen ringen sich ihren Weg frei, springen von der Oberkante, oder

öffnen Falltüren und laufen ihr entgegen. Ihre Eskorte dreht um und flüchtet, aber Locaste wartet. Zwei Kallstesspinnen erscheinen zwischen den Spinnen und erreichen Locaste in einem langsamen, fast stattlichen Marsch, während sie die hilflosen Spinnen wegtreten, die ihnen in den Weg geraten. Sie halten vor Locaste. Sie wanken vor und zurück. Die Beine umherschwenkend, tausend Augen glitzernd, verschwinden sie wieder in der Mauer. Locaste ballt ihre erhobenen Hände zu Fäusten und schreit, als der Rest der Spinnen seinen Weg fortsetzt.

Tagebucheintrag 15

Erklärungen von Elminster

„Euch, die ihr die mächtigsten Helden in diesen Regionen seid, habe ich auserwählt, mir im Kampf gegen Black Lord Bane zu helfen. Ich hatte das Glück, durch meine eigenen Untersuchungen von Banes Plänen zu erfahren. Dieses mal wird er mehr versuchen, als seine üblichen Aufmischerelen – er will die totale Herrschaft über das ganze Reich, einschließlich des letzten Staubkörnchens. Er hat gut geplant, und die Dunkelheit regiert nun über den Moonsea und die Ebenen von Thar. Das ist ziemlich übel, fürwahr, und ich habe Angst. Wenn er nicht hier aufgehalten wird, wird seine Macht ebenso unaufhaltsam, wie die Flut über das ganze Land kommen. Wir sind nun in der Ebene des Limbo, welches ein Quell des absoluten Chaos ist... ebenso, wie Bane! Ich folgte ihm hierher, um seine Taten zu verhindern. Aber er ist gut versteckt, in diesem erdrückenden Wahnsinn. Irgendwo hat er einen Übergang zwischen den Dimensionen für seine Vasallen geschaffen. Dies kann ich euch ebenfalls ermöglichen. Der Weg zwischen den Pools führt nun durch das Limbo. Wenn ihr die Pools betretet, werde ich meine Kräfte benutzen,

um euch die Passage zu ermöglichen. Aber wisst, daß nur meine Gegenwart an diesem Ort dies möglich werden läßt. Wenn ich diesen Ort verlassen, oder selbst verschwinden würde, würde die Passage wieder geschlossen werden und Bane würde hier, ebenso wie über Moonsea herrschen. Dies sind meine Grenzen, aber ich werde euch so gut unterstützen, wie ich kann. Ich schicke euch nun zurück zu den finsternen Ebenen. Findet Banes Diener, denn sie sind seine Hände. Vernichtet sie! Aber paßt auf, sie besitzen riesige Kräfte. Helft denen, die eure Hilfe brauchen. Geht nun! Mögen eure Fähigkeiten gewinnen.“

Tagebucheintrag 16

Die Geschichte des Beobachters

„Was ich hier mache? Ich bin der Beobachter und bin hier aufgrund eines Beschlusses des Elfengerichts! Mit mir ruht hier die hohe Verantwortung, dafür zu sorgen, daß Moander nicht für immer in dieser Dimension gefangen wird. Oh, ich bestreite nicht, daß Ärger bevorsteht. Wir haben alle die Omen gesehen. Aber was seid ihr doch für arrogante Narren, daß ihr glaubt, ihr könntet helfen! Euch fehlt die Gewandtheit sowie die Standhaftigkeit, um irgend etwas anderes als zu tun, als einfach nur zu stören. Tut uns, wie auch euch einen Gefallen, und beachtet das Schicksal eurer Freunde. Geht! Jetzt!“

Tagebucheintrag 17

Elminster erzählt von Kalistes

„Ich habe Kalistes schon einmal getroffen. Seht euch vor! Sie ist eine Macht, die man nicht unterschätzen sollte. Es ist gut, daß ihr ihre Pfade zerstört habt, denn es ist sicher, daß sie ihre Kinder in das Reich schicken wollte. Diese Brut der Nacht ist ihre Stärke, aber wisst, daß sie auch ihre mütterliche Schwäche ist. Ich fühle, daß

die Kräfte, die die Sonne von Moonseas Himmel geraubt haben, hinter diesem Portal liegen. Kalistes ist Banes höchste Helferin, deshalb wird aller Wahrscheinlichkeit nach sie diese Kräfte dirigieren. Das ist nur eine Vermutung, aber meine beste."

Tagebucheintrag 18

Arcams Gefangene erzählt

"Eure Kraft erschreckt Arcam! Der alte Schwätzer konnte gar nicht schnell genug fliehen! Er wollte, daß ich euch zwingen, nach Phlan zu gehen. Er hatte gehofft, daß ihr dort sterben, oder ihm wenigstens Zeit geben würdet, seine Verteidigung zu organisieren. Doch ich wies ihn ab! Ihr Atem zittert. „Stattdessen möchte ich euch drängen, nicht zu ruhen, bis der teuflische Arcam nicht mehr ist! Danach helfe euren Verbündeten."

Tagebucheintrag 19

Das Versteck vor dem Tor

Einer nach dem Anderen stolpern verstörte Männer und Frauen in Richtung Tor. Ihre Augen blicken verloren, und ihre Gesichter sind schlaff. Keiner von ihnen ist in irgend einer Weise angebunden oder gefesselt. Plötzlich stöhnt ein großer Mann auf und torkelt zur Seite. Eine Dunkelelfenwache schnappt ihn und zieht ihn brutal heran. Sie hebt einen nadelfeinen Dolch, dessen Spitze von einer rubinroten Flüssigkeit glitzert, und stößt ihn in seinen Nacken. „Das wird dich beruhigen“, höhnt sie. Eine weitere Wache lacht. „Warum braten wir ihn nicht zwischen den Toren?“ „Weil das -; den, nun willigen Menschen zurück, in die Reihe schubsend, „einfach zu schön wäre."

Tagebucheintrag 20

Das Märchen des Barden

Der Barde setzt sich auf einen Baumstumpf. Er sieht euch lange und durchdringend an. „Gerechte Leute scheint ihr zu sein; ungewöhnlich in diesen Tagen. Vielleicht habt ihr ein Interesse an dem, was ich sah. Ich habe Auril gesehen. Die Eisjungfrau wandert durch die Länder der Menschen und hinterläßt den eisigen Tod auf ihrem Weg. Die Berge westlich von Thar, welche mit dicken Schichten aus Eis und Schnee zugedeckt sind, scheinen ihre bevorzugte Gegend zu sein. Und dort war es auch, wo ich sie gesehen habe, in der Nähe von Gramble's Climb. Trotz all ihrer Bosheit, ist sie noch immer wunderschön. Sie hat ihr Zeichen auf mehr als eine Art an mir hinterlassen.“ Er öffnet sein Hemd, um eine Schneeflocke zu entblößen, die auf seine Brust tätowiert ist. „Sie sucht den Roten. Zusammen werden sie solch eine Zerstörung über das Reich bringen, wie sie nie zuvor gesehen wurde."

Tagebucheintrag 21

Magische Einsicht

Ihr seht einen Glabrezu, sein hundegleicher Kopf knurrend und seine Fänge tropfend. Er steht in einer großen Kammer mit roten fleischigen Wänden.

Tagebucheintrag 22

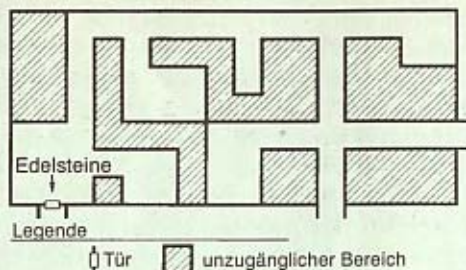
Der Wirt erzählt von Gagnak Ulfim

„Nun, ihr müßt von der Hochzeit gehört haben, aber ihr kennt die wahre Geschichte nicht. Tatsache ist, das hier mehr, als einer, aus dem alten Phlan ist. Ein gewisser Gagnak Ulfim ist ebenfalls hier. Manche sagen, er sei so mächtig wie Cadorna, aber glaubt das nicht! Er ist nur ein

armer Trunkenbold, der von dieser Füchsin Sasha gehalten wurde. Aber er hat sie wegen einer anderen verlassen. Jetzt kennt sie ihren Platz bestimmt."

Tagebucheintrag 23

Karte der verlorenen Minen zum Schatz



Tagebucheintrag 24

Das Lied der Baniten

„Hinein

Ins Labyrinth!

Schritt links

Schritt rechts

Schritt schritt

Links links

Hinein

Ins Labyrinth!"

Tagebucheintrag 25

Sasha

„Wie ihr euch vielleicht erinnert, war ich früher der Gerichtsdiener, hier in Phlan, und ich bin im Umgang mit Ärgernissen bewandert. Als Phlan von der Korruption verseucht wurde, war ich mit allen Details, die mit der Befreiung unserer Stadt zu tun hatten vertraut. Als mich der Black Circle in Verdigris geschnappt hatte, organisierte ich meine Flucht. Dies sind nur einige der Gründe, welche

mich zum neuen Mitglied des Gerichts gemacht haben. Ich glaube, daß ich meinen Teil zum Wiederaufbau Phlans dazu getan habe. Ich sage das alles, erstens, damit ihr wißt, daß es in Phlan keinen Ärger mehr gibt; und zweitens, damit ihr nicht selbst Unruhe stiftet."

Tagebucheintrag 26

Die dröhnende Stimme

„Jene unter euch, die sich noch immer winden, werden jeden Moment bedauern, den ich von meinem großen Zauber fortgerufen werde. Ihr werdet diejenigen beneiden, die sich bereits sicher in dem eisigen Griff von Lord Bane befinden. Denn ich habe meine scharfäugige Kalistesspinne in die Korridore des Turms gelassen. Begegnet dem Gell!" Die Stimme erstirbt mit einem leisen Lachen.

Tagebucheintrag 27

Aeghwaet

„Mein Name ist Aeghwaet. Ich habe die letzten 3500 Jahre hier gelebt, da dies die beste Umgebung für meine Gesundheit ist. In jüngsten Tagen, jedoch, ist eine üble Brut in mein Heim eingefallen. Sie nehmen sich riesige Mengen von Moanders Fleisch, und ich weiß nicht warum. Mein Leben ist nicht mehr sicher hier. Nicht nur, daß sich hier üble Kreaturen rumtreiben; Moanders Körper fängt an zurückzuschlagen. Fleischstücke durchstreifen die offenen Wunden, und sie machen keinen Unterschied zwischen den Bösen und mir. Ich kann mich nicht länger verstecken, und wenn ich jetzt gehe, wird das in wenigen Jahren mein Ende bedeuten."

Tagebucheintrag 28

Kalistes' Spiegel

Der Tisch ist aus schwarzem Marmor gemacht.

Venen aus weißem Quarz durchziehen ihn, fangen das Licht und brechen es in funkelnde Farben. Über seine Oberfläche ziehen sich Flechten in den Farben des Regenbogens. Auf dem Tisch stehen zwei Gegenstände. Der erste ist ein Porzellanbecken, dessen Oberfläche so glatt ist, daß man seine Tiefe nicht erkennen kann. Es ist mit einer Art schwerer Flüssigkeit gefüllt, deren Oberfläche wie Quecksilber schimmert. Neben dem Becken liegt ein kurzer Stab, ungefähr von der Länge eines Unterarms. Sein Schaft ist aus einem einzigen Quarzkristall geschaffen. Zuerst erscheint der Kristall grau und unrein, aber bei näherer Untersuchung löst sich das Grau in feine Streifen auf, als ob ein Netz darin gesponnen ist. Die Krone des Stabes ist ein blutroter Stein. Eine sonderbare Kraft scheint in ihm zu pulsieren.

Tagebucheintrag 29

Der Kapitän des Schiffes

„Es gibt eine Insel, nicht weit von hier. Viele Abenteurer haben ihre Grenzen schon betreten, in der Hoffnung auf Ruhm und Reichtum, aber keiner kam jemals zurück. Ich kam vor kurzem in den Besitz eines Briefes, in dem die Rede von einem großen Geheimnis war. Ich wurde bestimmt, dieses Geheimnis zu entdecken, und deshalb komme ich zu euch. Euer Ruf eilt euch voraus. Viele sagen, daß ihr die größten Helden seid, die das Reich jemals gesehen hat. Also sagte ich mir, wenn es irgend jemanden gibt, der dieses Geheimnis aufdecken kann, dann seid ihr es. Ich will euch keine falschen Hoffnungen machen, und ich weiß auch nicht, welche Gefahren euch erwarten, nur, daß sie groß sind. Es wird behauptet, daß die Insel für alle Zeiten unerobert bleibt, aber wenn es jemals eine interessante Herausforderung gegeben hat, dann ist es diese.“

Tagebucheintrag 30

Magische Einsicht

Ihr seht eine große Armee, die durch eine Höhle zieht, durch die der Wind heult. Ein donnerndes Schlagen läßt die Soldaten die Hände vor die Ohren halten.

Tagebucheintrag 31

Kardal erzählt

„Sasha schickt mich, um die Gefahr in diesem Viertel abzuschätzen. Ich fürchte, sie ist groß, aber ich weiß noch nicht viel. Es scheint, daß der einzige Weg, in die Nähe der Führer zu gelangen, der ist, wild und unerschrocken zu kämpfen. Ich bin sicher, ihr habt die vielen Unruhen in den Straßen bemerkt. Alles, was ich mit Sicherheit weiß, ist, daß eine gewaltige Armee zusammengerufen wurde und abmarschbereit ist, obwohl ich auch Gerüchte von einer 'Zusammenkunft' hörte. Von wem, oder wofür, das weiß ich nicht. Wenn ihr in den innersten Stützpunkt vordringen könnt, erfahrt ihr vielleicht mehr darüber. Da ist eine Gruppe Wolkenriesen in diesem Privatraum. Sie haben bereits einen tödlichen Ruf. Wenn ihr sie besiegt, werdet ihr sofortige Beachtung gewinnen, sowie eine Audienz bei dem Hügelriesenschamanen. Doch oh weh, meine Kraft reicht für diese Aufgabe nicht.“

Tagebucheintrag 32

Die Stimme hinter dem Tor

„Ich werde das Tor nicht für euch öffnen. Wenn ihr seid, wer ihr sagt, dann wünscht ihr keinen Eintritt. Denn hinter diesem Tor ist die Stadt Phlan, bestattet durch einen mächtigen Zauber, und von fürchterlichen Monstern belagert. Wenn ihr uns helfen wollt, dann gibt es hier eine Aufgabe für euch. Eine Erzmagierin von uns wurde gefangen, ihr Name ist Shal. Sie hat den

finsternen Gott Moander lange studiert und zeigte sich sehr erfinderisch im Kampf gegen seine Lakaien. Ich flehe euch an, findet und befreit sie!"

Tagebucheintrag 33

Valardis erzählt von seinem Vertrag

„Jaah. Er gab mir diesen Dolch und diesen Stein. Er sagte, daß wir uns am Altar treffen und er würde mir signalisieren, welchen Elf ich umbringen soll. Dann soll ich ihm in einen Raum folgen – Vorsicht, faßt die Klinge nicht an – sie ist tödlich. Überzogen mit einem Gift, für das selbst der Obermeuchelmörder morden würde. Und den Stein soll ich bei mir haben, bevor ich meinem Ziel in die letzte Kammer folge. Verschont mich mit euren edlen Ansichten. Ich half euch, hier hineinzukommen, oder nicht? Wir müssen alle unseren Lebensunterhalt verdienen, und Daris hat mich bereits gut bezahlt. Ich beabsichtige meinen Job zu tun. Außerdem, wette ich, daß ihr selbst ein paar Körper leblos hinter euch gelassen habt.“

Tagebucheintrag 34

Der Ki-Rin erzählt

„Mein Horn war der Brennpunkt einer großen magischen Kraft, welche mir anvertraut war. Eine Kraft, die mir half alles Böse in schach zu halten. Ich kam zu den Dragonspine Mountains, als ich spürte, wie das Böse hier wuchs, nur um festzustellen, daß ich zu schwach bin es zu bekämpfen. Als Thorne mein Horn nahm, nahm er mir auch meine Magie und benutzte sie, um den Himmel in Chaos zu verwandeln. Diese Stürme werden das Reich nicht länger belästigen, aber mein Horn war nun einmal eine von drei Kräften, die böse in den Reichen arbeiteten. Wenn das Reich gerettet werden kann, müßt ihr diese Kräfte gegen den einen Feind richten.“

Tagebucheintrag 35

Storms Geschichte

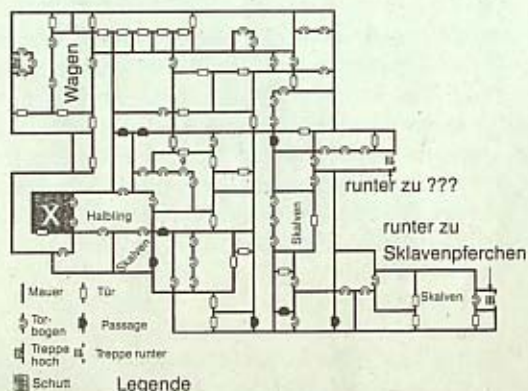
„Als die Städte verschwanden und die Welt finster wurde, hatten wir alle Angst und blieben zusammen, zu unserer eigenen Erleichterung. Aber wir waren nicht stark genug uns zu retten. Vereinzelt, und später auch in ganzen Familien, verschwanden wir – von den Dunkelelfen als Sklaven geholt. Meine Schwester wurde gefangen. Sie ist ein Kind, nur ein Kind. Ich folgte dem Zug der Sklaven und kroch in ihren Pferch, um sie zu befreien, aber ich wurde ebenfalls gefangen. Die Dunkelelfen brachten uns zu den Sklavenpferchen, und von dort wurden meine Schwester und ich, mit vielen anderen zu einer Halle gebracht. Hinter mir hörte ich Gelächter, gemischt mit den Tönen großer Freude. Eine alte Frau sagte mir, daß einige von uns von der Gruppe getrennt und dann umgebracht werden, um irgend einen üblen Trank zu brauen. Ich verfluchte dieses Schicksal, aber ich betete, um meiner Schwester Willen, daß das Ende schnell kommen möge. Stattdessen wurden wir durch den Tempel geführt, und die Hälfte von uns wurde durch eine Tür geschubst, während der Rest durch einen Dimensionspool in diese Welt aus Spinnweben geschickt wurde. Der Aufseher der Dunkelelfen verspottete uns. 'Glückliche, Glückliche, glücklichste von allen! sagte er. 'Ihr werdet der großen Kalistes persönlich dienen. Oder werdet ihr serviert werden, abhängig davon, was für leckere Happen ihr für sie seid!' Ich konnte diesen Gedanken nicht ertragen. Ich wartete auf eine Gelegenheit und entflohe dem Sklavenzug, aber ich war nicht in der Lage meine Schwester mitzunehmen. Nehmt mich mit. Ich werde euch im Kampf gegen Kalistes helfen. Ich werde alles tun, um Arta zu retten.“

Tagebucheintrag 36

Mabril erzählt

„Die schwarzen Elfen verschleppten mich von meiner Farm in einen dieser Wagen. Sie nehmen alles mit runter, in ihre finstere Stadt. Ein paar von uns brachen aus und schafften den halben Weg raus, bevor sie kämpfen mußten. Eine Mauer stürzte auf mich nieder und sie schnappten mich nicht. Und eine kleine Halbling-Frau, entkam ebenfalls. Aber sie wollte nicht in den Wagen, sie wollte noch weiter kämpfen. Sie ist immer noch da unten – ihr solltet ihr helfen. Sie kann nicht mehr lange durchhalten! Ihr solltet den Wagen nicht in den Weg kommen. Vielleicht wollt ihr einem Kleriker folgen, um hineinzukommen. Die haben ihre eigenen Wege.“

Er zeichnet eine Karte eines Teils der Untergrundstadt:



Tagebucheintrag 37

Der Altarraum

Ein prächtiger Altar bedeckt die entfernte Wand – ein Schrein der Nacht und ihrer Brut. Ein gigantische silberne Spinnwebreicht vom Boden bis zur vollen Höhe der gewölbten Decke. In der Mitte des Netzes ist ein Mond zu sehen, aber nicht

der Vollmond. Es ist der Bauch einer riesigen Spinne, trüchsig mit böser Brut, pulsierend mit scheußlichem Leben. Die Spinne fuchelt mit ihren Beinen wild um sich herum, als wenn sie zaubert. Unter dieser Erscheinung steht ein junger Dungelelf. Er ist nackt, seine dunkle Haut glänzt in dem Licht des obszönen Mondes. Er hält einen Dolch an seine Lippen und starrt wie gelähmt nach oben.

Locaste steht neben dem jungen Dungelelfen, ihre Hände über ihrem Kopf erhoben. Ihre Augen vage Splitter scheinenden Weißes, ihre Roben in der Dunkelheit schimmernd. Balia und Daris flankieren sie mit geschlossenen Augen und ekstatischen Gesichtern. Daris trägt einen Kristallstab und wird von Dungelelfen bewacht.

Tagebucheintrag 38

Der Hausmeister des Tempels

„Willkommen, Dungelelfen, willkommen. Ob ihr Kandidaten für eine große Ehre, oder Anbeter unserer Lady seid, seid willkommen. Ich bringe gute Nachrichten. Schon bald wird die Brut der Nacht, die unbesiegbare Kinderschar unserer Lady Kalistes durch den Torweg in die Dunkelheit zum Tempel kommen. Und wir alle werden die Ehre haben, sie zu sehen, wenn sie sich auf den Weg machen, um für Kalistes und Lord Bane zu kämpfen. Schnell, schnell. Ihr werdet nie wieder etwas vergleichbares sehen.“

Tagebucheintrag 39

Die Gemächer des Kanzlers von Arcam

In der Mitte des gewölbten Raumes schlurften Gruppen von Söldnern zu einem aufragenden Podium, um diesem ihre Aufmerksamkeit zu schenken. Hier überwacht ein alter Mann, der in edle Roben gekleidet ist und von zwei Eisengolems flankiert wird, einen Pult, der mit

Schachfiguren bedeckt ist. Hin und wieder bewegt er eine Figur und bellt Anweisungen zu einem Befehlshaber der Söldner. „Dralbon! Auf nach Ironfang Keep!“ Margoyles springen auf, um sicher zu gehen, daß die Befehle auch befolgt werden. Dann seht ihr eine große Kugel, die sich auf den Schatten hinter dem Podium zubewegt. „Achtet auf die Ritter“, zischt sie mit eisiger Ruhe. „Wehrt ihren Angriff ab.“

Tagebucheintrag 40

Der Sklave enthüllt

„Exzellent. Ich selbst hätte es nicht besser machen können. Mein Herr wird sehr zufrieden sein. Ihr habt einen seiner größten Feinde verjagt und einen seiner meistgeliebten Preise gefangen. Und das alles, ohne auch nur einen seiner eigenen zu opfern.“

„Ja, ich wurde sorgfältig ausgesucht und seit Jahren ausgebildet, bevor ich auch nur in diese Höhle des Überflusses eindringen konnte. Aber mein Aufenthalt ist nun vorbei, sobald ihr mir den Ring übergibt.“ Sein Blick verdunkelt sich. „Ihr werdet doch wohl keine Gedanken daran verschwenden, mich zu abzulehnen, oder? Ich verspreche euch, mein Herr hat mich gut trainiert. Diese Kreatur –“, er stößt mit einem Zehen Kalistes Abbild an. „war eine stolpernde, plumpe Idiotin. Keine Subtilität. Keine Kunst. Keine Tiefe. Aber ich verspreche euch, Tanetal hat dies alles, und er hat mich gut genug ausgebildet, daß ich mit solchen wie euch fertig werden kann.“

Tagebucheintrag 41

Elminsters Erklärung

„Bane muß tatsächlich verzweifelt sein, wenn er seinen Talisman einem seiner Offiziere anvertraut – selbst einem so mächtigen, wie Tanetal. Wahrlich, er ist eine große Quelle der Kraft –

dieses mal benutzt, um die Wurzeln des Reiches auszureißen und zu bewegen, aber er ist ebenfalls der Schlüssel der zu Banes Untergang führt. Der Talisman ist ein Schlüssel zu Banes ureigenster dunklen Dimension. Ich hoffte Bane in Moonsea wenigstens zu schwächen, um eine Balance zu schaffen, aber nun, mit dem Talisman, denke ich, können wir ihn vielleicht entgültig vertreiben. Findet das Tor zu Banes Reich, und wir werden uns durchsetzen!“

Tagebucheintrag 42

Dunkelelfenpriester sprechen über den Torweg

„Ich hoffe nur, daß Locaste Kalistes noch warnen kann, mit ihren Kindern vorsichtig zu sein. Nun versteht mich nicht falsch, ich möchte, daß die Brut der Nacht für Kalistes und für uns kämpft, aber ich höre zeitweise, daß sie einfach nicht gegen den Gegner kämpfen wollen. Was, wenn dem Torweg irgend etwas passiert, und die Brut hineinkommt, aber nicht mehr heraus? Ach, hört auf! Nennt mich einen Ketzer. Aber gebt mir zuerst die Phiole mit dem Gegengift. Ich glaube, der Junge wurde gebissen und hat dies niemandem erzählt.“

Tagebucheintrag 43

Die Geschichte des Jägers

„Ich bin Elgin, ein Jäger, und der letzte Überlebende aus unserem Dorf. Zuerst überfielen uns dunkle Elfen aus dem Norden und verschleppten jeden, den sie kriegen konnten. Dann erwachten die Wälder, rings um den Westurm zu neuem Leben. Als die laufenden Bäume kamen, waren wir erledigt. Unsere Leute wurden alle zerstampft, oder flüchteten in die Wälder im Südwesten, bei Myth Drannor. Ich weiß nicht, was die Überlebenden dort erwartete, aber zumindest können sie dort sicher sein, daß Bäume sich auch wie Bäume verhalten!“

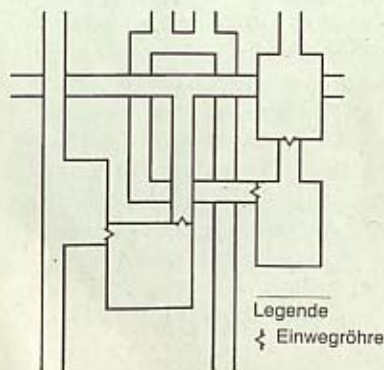
Tagebucheintrag 44

Das Auge der Kalistes

„Ich danke euch für das Leben meiner Schwestern. Mein eigener Fluch macht mir jetzt nur noch wenig aus, wissend, daß sie leben, um dieses Böse zu bekämpfen. Mit ihren Gesichtern in meinem Herzen und ihrer Stärke in meiner Seele, sage ich euch dies. Um in Kalistes' Gemächer zu gelangen, benötigt ihr zwei Dinge: Den Stab des sicheren Durchgangs und die Amulette der Stille. Der Stab wird von den höchsten Magiern der Dundeelfen getragen, wenn sie eine Audienz bei Kalistes haben. Ihre Schoßtiere sehen das und erlauben dem Träger den Zutritt. Die Amuletts verstecken den Träger vor den Spinnen. Mit diesen Gegenständen habt ihr eine viel größere Chance in Kalistes Gemächer zu gelangen. Ohne sie werdet ihr innerhalb von Sekunden sterben. Ihr werdet diese Glücksbringer in der Halle der Prüfungen finden. Wenn ihr glaubt eure Mission beenden zu können, solltet ihr dort zuerst hingehen. Aber bevor ihr mich verlaßt, gibt es noch eine Aufgabe für euch: ihr müßt mich töten!“

Tagebucheintrag 45

Die Karte eines Soldaten



Tagebucheintrag 46

Was ihr hört

„Hinein
Ins Labyrinth
Schritt links
Schritt rechts
Schritt Schritt
Links links
Hinein
Ins Labyrinth!“
Der Feldwebel schreit, „So, ihr kriechenden Nichtsnutze. Was glaubt ihr, wie ihr jetzt wieder heraus kommt?“. Die Soldaten singen,
„Heraus
Aus dem Labyrinth
Schritt rechts
Schritt rechts
Schritt Schritt
Schritt
Heraus
Aus dem Labyrinth!“

Tagebucheintrag 47

Sages Äußerung

„Ich biete euch meine Gratulationen zu eurem Sieg über Thorne. Mit dem Horn des Untergangs sicher aus Banes Griff gerettet, werden die Stürme über Moonsea nachlassen. Ursprünglich haben diese Stürme unsere Verbündeten hinter den Bergen davon abgehalten, diese Länder einzunehmen. Gerade jetzt marschiert eine Armee von Tilverton los, und Schiffe setzen ihre Segel in Tantras. Beide Kräfte sind noch weit weg, aber spätestens jetzt werden sie näherrücken. Hilfe kommt in diese Region!“

Tagebucheintrag 48

Auszug aus dem Buch

„Marlithen haben nur einen fatalen Fehler, einen Spalt in ihrer Rüstung – der Drang ihre Kinder zu

beschützen, ist größer, als der Drang, ihre eigenen Leben zu beschützen. Da ein einzelner Marilith meistens der Hauptstrategie bei einem Feldzug ist, reicht es oftmals ihn zu töten, um diesen Feinden einen üblen Schlag zu versetzen. Deshalb müßt ihr die Kinder suchen. Bedroht sie, und die Eltern, die ihr sucht, werden kommen."

Tagebucheintrag 49

Kardals letzte Worte

"Die Zusammenkunft", keucht er. "Die Drachen treffen sich. Unzählige Drachen. Bereit, in die Reiche herabzusteigen. Müßt sie aufhalten. Thorne führt sie. Grausam...". Seine Stimme klingt mit seinem Leben aus.

Tagebucheintrag 50

Bane offenbart sich

"Kalistes, Thorne, Tanetal, sie sind nur Schachfiguren! Ich habe den Tod über die Reiche gesandt, einen Reiter in rot, mit einer Flamme als Schwert. Niemand soll gegen ihn bestehen. Ihr verschwendet eure Zeit, während die Welt um euch herum zerfällt. Also, setzt eure prahlerischen Taten fort."

Tagebucheintrag 51

Daris transformiert sich in einen Dryder

"Es war wahrscheinlich der schrecklichste Anblick, den ich jemals gesehen habe, und ich habe einiges gesehen. Daris dachte, er sollte besser verschwinden, während wir die Wachen bekämpften, aber, nachdem wir uns durchgeschlagen hatten, war unser Weg frei. Wir schlichen uns an den Magier heran. Um in Kalistes Gemächer zu kommen, brauchten wir den Stab des sicheren Durchgangs."

"Die Kammer war dunkel. Vor uns hörten wir Schritte – ihr könnt euch vorstellen, wie

aufgebracht Daris sein mußte, daß wir seine Schritte hören konnten. Aber sie hörten plötzlich auf, und wir dachten, wir hätten ihn verloren. Dann schrie er."

"Der ganze Raum war mit dem Leuchten von Shests Augen erfüllt, und wir konnten Daris vor uns sehen. Er zitterte und jammerte, und er ließ den Stab fallen, um nach seinem Dolch zu greifen. Aber es war zu spät. Die ganze untere Hälfte seines Körpers blähte sich auf, seine Beine begannen aufzuplatzen, zerrissen dabei seine Roben und fielen in Fetzen auf den Boden. Er lief geradewegs durch die Kammer davon, wobei er sich duckte und sich hinter Säulen und in Nischen versteckte. Wir hörten uns das Kratzen und Stöhnen noch eine Weile an. Dann verschwand das, was ihn zerstört hatte, ohne uns einen Blick zu schenken. Nun gab es nichts weiter zu tun, als in den Raum zurückzuschleichen und den Stab zu finden. Zu schade, daß Shest noch da war"

Tagebucheintrag 52

Das Tagebuch des Hügelfriesen

Die Feuerriesen sind gefährlich geworden, und ich fürchte, daß wir Hügelfriesen unsere alten Grundbesitze ebenso, wie unsere Ansprüche auf neue Länder verlieren werden. Die Feuerriesen-Magierin glaubt, daß sie Thorne austricksen kann. Diese Närrin! Sie wird Thornes Zorn über uns alle bringen. Ich habe Spione zu ihrer Höhle geschickt und erwarte neue Nachrichten. Mit ein wenig Glück, werden die Feuerriesen schon bald ihr Fährchen nach einem anderen Wind wehen lassen.

Tagebucheintrag 53

Die Feuerriesen-Magierin bietet einen Handel an

"Aus Zhentil Keep gibt es neuerdings beunruhigende Gerüchte. Ich glaube, Manshoon hat

Pläne mit den Ländern, die im Osten bei Thar liegen. Das paßt mir nicht. Entfernt mir diesen Ärger, und ich werde euch großzügig entlohnen.“

Tagebucheintrag 54

Modthryth erzählt

„Auf Befehl von Thorne, sollen alle Streitigkeiten zwischen Drachen im Einzelkampf beigelegt werden, um deren Anzahl nicht zu sehr zu reduzieren. Die Gewinner dieser Kämpfe dürfen alle Schätze behalten, die die Verlierer hinterlassen haben. Jeder, der in den Kampf eingreift, oder einen der Kämpfer unterstützt, büßt die Rechte für den Schatz ein.“ Modthryth schaut von seiner Schriftrolle auf und fügt hinzu: „Ich werde ebenfalls in Erwägung ziehen, den Gewinner aller Kämpfe in einen Dracolich zu transformieren.“ Modthryth signalisiert den Start des Wettkampfes.

Tagebucheintrag 55

Locastes Befehl

„Geht nun in den Vorraum. Mit dem Spiegel von Kalistes wirst du den Stab des sicheren Durchgangs finden. Bringe ihn in den Altarraum, denn ich werde ihn nach der Zeremonie brauchen. Shest sagte mir, daß er Ketzer unter uns spürt, und ich muß zu Kalistes gehen und sie um Hilfe in der Jagd nach ihnen bitten.“

„Ich wünschte, daß ich jetzt gehen könnte, aber Hern ist bereit und kann nicht warten. Er muß versuchen, seinen Willen gegen die große Spinne durchzusetzen. Laßt sein Schicksal schnell und gerecht sein.“

Tagebucheintrag 56

Der Tempel der Transformation

Hinter den Torbögen hocken böse Gruppen in verzückter Besinnung über etwas im Norden. Das muß der Ort sein, den Shal als Tempel der

Transformation bezeichnet hat; der Ort an dem Stücke von Moanders Körper und Flüssigkeit aus der Schale von Moander festgehalten werden. Moanders Anbeter und Bane warten auf ihren Anteil. Verloren in ihrer Verehrung scheinen sie euch nicht zu bemerken.

Tagebucheintrag 57

Traits Tor

„Ihr werdet euch vielleicht über den seltsamen Namen dieses Tores wundern, viele wundern sich darüber. Es wurde nach dem letzten der Cadornas, Porphrys, benannt. Die Cadornas besaßen das große Textilhaus, welches sie zu einer reichen und einflußreichen Familie machte.“ „Porphrys stieg in die Leitung des Gerichts auf, und viele respektierten und vertrauten ihm. Die Leute hatten vergessen, daß er als Kind verflucht worden war, besessen vom Geist des Feuers. Als Erwachsener schloß er Pakte mit Zhentarim und anderen Bösen. Wie ihr euch vorstellen könnt, gierte er nach immer mehr Macht. Aber eine Gruppe von Helden beendete die Bedrohung durch ihn. Sie waren euch recht ähnlich, vielleicht kennt ihr sie?“

Tagebucheintrag 58

Hermit

„Ich kam her, um dem Bösen auf dieser Welt zu entflüchten, aber es gibt kein Entkommen. Sie jagen mich und jagen mich. Die Kultler würden mich töten, wenn sie nicht glaubten, daß ich das Geheimnis zur Kontrolle über die Stücke Moanders hätte. Ich würde das sogar regelrecht willkommen heißen. Aber ihr wollt Tanetal vernichten, was? Das würde ich noch viel eher willkommen heißen, denn dann würde ich ein wenig Frieden haben.“

Tagebucheintrag 59

Manshoons hämische Freude über seine Gefangenen

„Ihr habt es also vorgezogen, zu glauben, daß eure schwächlichen Anstrengungen mich ablenken können? Ohne nachzudenken hat mein großer Intellekt euch in die Lösung größerer Probleme eingebunden. Ich wünsche mir einen höheren Tribut von den Dunkelfelfen. In meinen Büchern habe ich den Namen der Kreatur gefunden, die mir helfen wird, sie zu unterjochen – diesen trostlosen Narren Marcus und diesen schwachsinnigen Arcam ebenfalls! Ihr werdet mir nun helfen meinen neuen Freund willkommen zu heißen! Hier in meinem Verschwörerkreis wird er eure Knochen nur zu gerne abnagen.“ Worte sprudeln von seinen Lippen als er die Beschwörung beginnt.

Tagebucheintrag 60

Der Gastwirt erzählt von den Monumenten

„Die Monumente, die sie auf dem Platz bauen? Man sagt, daß es Gräber für die Feinde des alten Meisters Gothmenes sind. Ewige Gefängnisse voller Schätze und Träume, die niemals benutzt werden können.“

Tagebucheintrag 61

Der grüne Drache erzählt

„Es war nicht einfach an das Blut des Vampirs zu kommen, und ich weiß, daß ihr es braucht, um den nächsten Dracolich zu formen. Ihr werdet euch daran erinnern, wenn ihr wählt, wer dieser Dracolich werden soll.“ „Du hast dich zweimal unter Beweis gestellt“, antwortet Modthryth. „Ich werde es nicht vergessen.“

Tagebucheintrag 62

Gragnak Ulfim erzählt

„Sasha verachtete meine Liebe. Ich bot ihr alles – einen Platz an meiner Seite, Macht, Reichtum – aber sie wollte nichts davon. Sie sagte, meine Verbindung zum Schwarzen Kreis machte mich abstoßend. Wie sollte ich das wissen? Ich war ebenso deren Opfer; aber sie sagte, ich wäre ein Feigling. Ich war geradezu verrückt vor Wut! Dann kam Cadorna zu mir und ich hatte einen Plan. Wenn ich sie vor Cadorna retten würde, würde sie mich für einen Helden halten; sie würde mein sein. Aber Cadorna hatte Gothmenes' Hilfe und war somit zu stark. Wieder einmal war ich von denen zum Narren gehalten worden, die ich hasse, und wieder einmal wurde ich von denen angeklagt, die ich liebe!“

Tagebucheintrag 63

Vala erklärt

„Die Vaasans benutzen Erd- und Feuerelemente, um einen Tunnel für ihre Armeen zu bauen. Wegen den blockierten Pässen gibt es für sie keinen anderen Weg Moonsea zu erreichen. Die Elemente werden von den Kräften des Oakroot Stabes, des Steines der Welt, des Flammenkreuzes und des Lindenwood Stabes geleitet. Diese Artefakten wurden vor langer Zeit von einem Zauberer aus Thar geschaffen.“

Tagebucheintrag 64

Dave erzählt



„Willkommen, große Helden. Ihr habt das Böse von Bane überwältigt und die Reiche bewahrt. Nun habt ihr eine einfachere Aufgabe – Überleben. Geht euren Weg durch dieses Labyrinth und findet den Ausgang. Natürlich wird es unterwegs ein paar Herausforderungen geben. Überlebt, oder nicht – es liegt an euch.“

Tagebucheintrag 65

Eine Seite aus dem Tagebuch des Hohepriesters

Die Zeiten der Klage kommen über uns. Die Dunkelheit hat die Sonne überwältigt, und die Katakomben darunter sind voller Schatten. Wir sind dazu übergegangen, nur noch in Dreiergruppen durch den Tempel zu gehen. Sonst ist es zu unsicher. Nun spukt eine Vision einer längst toten Legende in unserem Glockenturm. Sie erlaubt uns nicht die Glocke zu läuten, um unsere Herde zu sammeln. Selbst unser entschlossenster Priester hat es versucht, aber mit dem gleichen Ende. Morgen werden wir losziehen, um das örtliche Volk in der Umgebung des Tempels zu sammeln und sie in Sicherheit zu führen. Ich bete auch für unsere eigene sichere Rückkehr.

Tagebucheintrag 66

Die Feuerriesen-Magierin schreit die Meuchelmörder an

„Ihr habt euren Teil der Abmachung nicht erfüllt. Andere, fähigere Hände haben eure Arbeit getan, und ich habe ihnen das Geld gegeben. Wenn ihr euer Geld wollt, müßt ihr mit ihnen reden.“

„Doch, tut dies schnell. Ich werde meine Streitkräfte bald losschicken, und die Aufräumaktion in der Landschaft wird auch sie nicht verschonen. Bane wird mir dafür danken müssen, Festungen gebaut zu haben. Da Thorne auch seinen Vorteil davon hat, wird er es nicht wagen einzugreifen.“

Tagebucheintrag 67

Ein Gespräch mit dem Weißen Drachen

„Verehrer werden dir huldigen. Sie werden dir Schätze geben und Opfer bringen. Du bist bereits ein mächtiger Drache, aber als Dracolich sollte dich niemand besiegen können. Sobald ich einen Trank der Unverwundbarkeit habe, werde ich in der Lage sein, die Transformation durchzuführen. Wenn du einverstanden bist, kannst du der nächste und außerdem der mächtigste Dracolich werden.“

Tagebucheintrag 68

Ein Bericht von der Frau des Gastwirtes

„Vergebt mein Eindringen in eure Räume. Eigentlich mache ich gerade sauber, aber ich wollte einen Moment ausruhen. Mein Mann und ich haben dieses Haus bisher nach strengen Regeln geführt, und ich bin müde. Das Böse scheint auf der Flucht zu sein, aber wir kämpfen weiter. Wie lange die einzelnen Seiten noch durchhalten, weiß ich nicht. Was ich sagen kann, ist, daß die Leute von Mulmaster ziemlich verzweifelt zu sein scheinen.“

Viele dieser verfluchten Banitenpriester waren da. Sie suchen die ‘gefährlichen’. Aus welchem Grund sie das tun, weiß ich nicht. Wir erledigen sie, so wie wir können, aber unsere Lage ist sehr ernst. Ich fürchte, daß für die guten möglichst bald etwas passieren muß.“

Tagebucheintrag 69

Magische Einsichten

Ihr seht eine große Armee der Elfen, im Kampf mit Moander. Die Elfen schießen einen gewaltigen Pfeil, eingehüllt in Magie, und er durchbohrt Moanders Herz.

Tagebucheintrag 70

Der sterbende Drache

„Modthryth verstümmelt die Macht, die Thorne ihm gab. Er ist nicht mehr einfach nur Thornes Leutnant. Er will seinen eigenen Ruhm und die Wiederbelebung des Drachenkultes. Um sich nicht selbst für einen Drachen entscheiden zu müssen, sät er Zwietracht unter den Drachen, sodaß die schwächeren aussortiert werden. Thorne wird ihn umbringen, wenn er von diesem Verrat erfährt.“

Tagebucheintrag 71

Ein Brief an den Kapitän der Dunkelelfen

Sark,
unsere Treue zu den Zhentarim trägt nun Früchte. Sie haben einen lebenden, jungen Silberdrachen gefangen. Er wird hierher in das Laboratorium gebracht. Er wird uns reichlich vom heiligen 'Feuer der Nacht' produzieren. Ich freue mich darauf, viele neue Schwestern in meinem Netz willkommen zu heißen.

Ich glaube nicht, das der junge Wurm in eine der normalen Zellen passen wird. Du mußt ein spezielles Arrangement für die kurze Zeit treffen, die er unter uns weilt.

- Ahdk, Kalistes Hand

Tagebucheintrag 72

Ralzel erzählt

„Bevor die Stürme begannen, wurde ich aus einem Gefängnis in Phlan geholt. Selbst die besten Diebe finden sich irgendwann einmal in einem Gefängnis wieder, aber als Drachenfutter zu enden war nicht meine Absicht. Ich floh vor ein paar Tagen und wollte wegen dem Ärger, den ich hatte noch einige Dinge klären.

Aber das war nicht so einfach. Ich habe niemals die Vorzüge dieses Drachen erkannt, Thorne.

'Widerlich' ist das richtige Wort für ihn. Außerdem

habe ich gehört, daß er das Horn einer Kreatur aus einer anderen Welt hat. Damit macht er auch die Stürme. Einige sagen, daß sein Geist in der Höhle spukt, andere wiederum behaupten, daß die Reiche einem bestimmten Schicksal geweiht sind, wenn das Horn dreimal tönt.

Ich habe einen Plan ausgearbeitet. Die Drachen ihrer Schätze zu berauben, wäre für mich eine viel größere Genugtuung, als sie zu töten.

Es erscheint mir jedoch, daß wenn wir uns gemeinsam gegen sie stellen, die Ausbeute wesentlich größer wäre.

Ich zeige euch die Wege dieser Höhle und ihr sorgt für unsere Sicherheit, für den Fall, daß wir diesen Widerlingen begegnen. Die Drachen schulden mir noch etwas für den letzten Monat. Deshalb werde zuerst ich einen Anspruch auf gefundene Schätze erheben. Aber es wird genug für alle da sein.“

Tagebucheintrag 73

Silks Bitte um Rettung

„Ich bin der Führer der Swanmays – eine Bande diebischer Dunkelelfen. Wir rasteten in Zhentil Keep, als das Böse angriff. Nachdem die Stürme kamen, und die Sonne verdunkelt wurde, kamen Dunkelelfen aus der Kanalisation und griffen die Stadt an. Sie nahmen viele Gefangene und brachten sie in den Untergrund. Wir sind ihnen gefolgt, aber sie hatten uns bereits erwartet. Sie hielten einen Hinterhalt für uns bereit. Ich entschlüpfte in der Verwirrung, aber der Rest wurde von den Dunkelelfen gefangen. Sie wurden in den Dungeons im Osten eingesperrt. Ich brauche eure Hilfe, um die Gefangenen zu retten -meine Swanmays und die Bürger von Zhentil Keep. Wenn ihr mir helft, dann werde ich euch helfen, Kalistes zu vernichten.“

Tagebucheintrag 74

Die markierte Seite im Buch der Legenden

Vor langer Zeit, als die Dalelands gegründet wurden, gab es einen Elfenkönig namens Alanmor. Er hatte eine Tochter, Laurellin, von der behauptet wurde, daß sie eine besondere Schönheit war, sogar unter den Elfen. Ein menschlicher Held, Brimwulf, hatte das Glück Laurellin an einem Waldweiher, als sie ihr Pferd trinken ließ, zu treffen und die beiden verliebten sich. Unglücklicherweise hatte Alanor geplant Laurellin mit einem noblen Elfen zu verheiraten, und er verbot ihr den Menschen jemals wiederzusehen. Laurellin lief weinend davon, zu Brimwulf, um ihm von ihrem Schicksal zu erzählen. Der Held überredete die Prinzessin mit ihm wegzulaufen, nach Hillsfar. Als die Stadt belagert wurde, wurde Brimwulf des nachts vom Geist des Patronen der Helden, Tyr, besucht. Der Geist riet Brimwulf, seine Braut zu nehmen, und mit ihr bei Nacht zu flüchten. Denn im Morgengrauen würde er sonst sterben, und Tyr konnte ihn für spätere Zwecke noch gebrauchen. Brimwulf konnte es nicht hinnehmen, seine Männer zurück zu lassen und machte daher Tyr das Angebot, nach seinem Tod für ihn zu arbeiten. Der Geist akzeptierte dies und verschwand.

Brimwulf führte am nächsten Tag einen Angriff gegen Alanor und kämpfte sich mutig bis zu dem Hochelfen selbst hindurch. Er erschlug Laurellins Vater, wurde aber danach selber erschlagen. Als Laurellin von dem Tod ihres Vaters und ihres Mannes hörte, war ihr Herz aller sanften Gefühle beraubt, und sie sprang vor lauter Verzweiflung von den Höhen von Hillsfar.

Es wird erzählt, daß Brimwulf nun in seinem Grab auf Tyr's Anruf wartet und Laurellin verflucht ist, durch die Länder zu streifen und nach ihrem toten Liebhaber zu suchen, bis sie ihn wieder gefunden hat.

Tagebucheintrag 75

Die Legende des Flammenden Schwertes

Das Flammende Schwert wurde im Kampf zwischen Bane und Temous geschmiedet. Der Kampf wütete seit Jahr und Tag, und ihre tönenden Angriffe konnten in den ganzen Reichen gehört werden, aber keiner von den Beiden konnte die Oberhand gewinnen. Letztendlich trafen sie mit einer gewaltigen Erschütterung aufeinander, die sogar das Firmament zum beben brachte. Und aus diesem Aufprall entstand eine Scherbe flammenden Stahls. Bane nahm die Scherbe und floh vom Schlachtfeld. Diese Scherbe wurde zum Flammenden Schwert geformt, und der, der es führt, ist unbesiegbar.

Tagebucheintrag 76

Cadorna verkündet seine Hochzeit

„Sasha ist die letzte Zierde, die Dark Phlan zu einem Juwel der neuen Reiche machen wird. Gothmenes würdigt dies, indem er mir anbot, meine Hochzeit zu führen. Ich bin sicher, daß ihr mein Vergnügen teilt, einer so großen Ehre zuteil zu werden.

Ihr werdet meine Braut bald sehen können, wenn sie unsere schöne Stadt besichtigt. Heißt sie willkommen, wie sie es verdient. Gebt ihr das Gefühl, zu Hause zu sein. Nachdem unser kleiner Sieg bekräftigt ist, werden Sasha und ich unsere Flitterwochen in unseren neuen Ländern verbringen. Laßt die Zeremonie beginnen!“

Tagebucheintrag 77

Im Sichtungsbereich

Inzwischen befreit, schütteln die Sklaven der Dunkelelfen die Wirkung des Spinnengiftes ab und stöbern nach Waffen. Ein Mann sagt euch, „Wenn ihr weiterziehen wollt, habt ihr eine schwierige Entscheidung vor euch. Die Sklaven wurden hier

aufgeteilt. Die meisten gingen nach rechts. Wenn ihr sie befreien wollt, geht diesen Weg. Ein paar der schönsten wurden nach links geschickt. Sie wurden nie wieder gesehen!"

Tagebucheintrag 78

Der Rakshasa erzählt

„Wir leben hier seit langer Zeit in totaler Abgeschlossenheit. Viele meiner Brüder waren unglücklich darüber, daß Banes Schatten sich über das Land verbreiteten. Wir dachten, es wäre das Beste, wenn wir uns einmischen und ihm helfen. Wie konnten wir das? Ganz einfach, indem wir eine seiner Kalistesspinnen zu ihm zurückbrachten: Tyranthraxus. Die Maharajah entdeckten, wie man die Lebensessenz von einem Körper auf einen anderen Übertragen kann. Also nahmen wir die Überreste von Tyranthraxus und begannen ihn wiederzubeleben. Da ihre Ritter schön nahe waren, nahmen wir ihre Körper. Ich versichere euch, daß ihr keine weiteren verlieren werdet. Die Arbeit an Tyranthraxus ist fast fertig.“

Tagebucheintrag 79

Shal und Petra treffen sich

Die beiden Frauen umkreisen sich vorsichtig. Ein Willenskampf scheint stattzufinden. „Komm zu mir“, zischt die eine. „Ich habe den Schlüssel zur Kraft einer Göttin!“. „Komm zu mir“, flüstert die andere. „Ich habe die Kraft diesen Schlüssel niederzuschmettern!“. Sie umkreisen sich wieder. Plötzlich schnellte eine nach vorne, tödliche Magie in ihren Händen formend. Die andere schlägt deren Waffe nieder. Sie umarmen sich, und plötzlich steht dort nur noch eine Frau, ein neues Licht in ihren Augen. „Schnell!“, ruft sie euch zu. „Der Lehnsherr, Tanetal, bereitet sich darauf vor, sein Lager zu verlassen. Er wird mit seinen Kampfkräften herkommen. Flüchtet zur Schale von Moander!“. Mit einem Schnippen ihrer Finger verschwindet sie.

Tagebucheintrag 80

Artas Geschichte

„Ich war erfreut, als ihr entkamt, Storm. Ich fühlte, daß ich mich jedem Tod stellen konnte, den mir das Schicksal zuweist. Als wir die Gemächer erreichten und unsere Aufgaben hörten, betete ich für meinen Tod.“

„Wir sind Kinderschwestern, Storm. Kinderschwestern für die Höllenbrut. Wir wärmen ihre Eier, helfen ihnen beim brüten, wir unterhalten sie. Wir –“, ihre Stimme sinkt, als sie wegschaut, „füttern sie. Aus unseren eigenen Reihen. Die alten und müden befriedigen ihren Appetit.“ Arta greift nach Storms Arm. „Bringt sie um! Ihr müßt die Kinder ebenfalls umbringen!“

Tagebucheintrag 81

Der Altarraum – fortgesetzt

Plötzlich erstarrt Dennia. „Da“, flüstert sie, während sie angestrengt in eine leere, dunkle Ecke starrt. „Der Meuchelmörder. Helft mir bitte. Ihr müßt helfen.“ Sie stürmt mit einem Schrei nach vorne. Als die Wachen herumwirbeln, eilt Daris nach vorne.

Tagebucheintrag 82

Elminsters Analyse

„Mit diesem Ring hat Kalistes die Sonne ihrem Licht beraubt. Jetzt, da sie verloren hat, wird die Sonne wieder scheinen. Dies ist ein harter Schlag für Bane. In der endlosen Nacht, die durch die Kraft des Kristallringes erzwungen wurde, konnten die Kreaturen der Dunkelheit sich frei umherbewegen. Jetzt sind sie zumindest wieder an die Nacht gebunden. Nun werden keine Vampire mehr zur Mittagszeit fliegen!“

Tagebucheintrag 83

Brief auf dem Schreibtisch des Kommandeurs der Feuermesser

An Ungleow, Führer der Feuergiganten. Unsere Besetzung des Flügels der Lagerstätte war erfolgreich. Dieser Hügelriesenschaman scheint ein Narr zu sein, und ich sehe keinen großen Widerstand für Eure Pläne. Er hat nicht einmal die Truppen bemerkt, die Ihr abgezogen habt. Wie üblich, ist es hier chaotisch, und die Landseite ist die schwächste. Wir sollten jetzt losziehen, wenn wir Thornes Eingriff nicht riskieren wollen. Ich möchte Euch an Eure Versprechen erinnern, und Euch wieder einmal meine Dienste anbieten.

Javin, Kommandeur der Feuermesser

Tagebucheintrag 84

Shals Glaube

„Die Frau an Markus' Seite ist nicht meine Schwester. Ich bin es. Ein Teil von mir. Meine böse Seite, Markus benutzte seine Magier, um mich in zwei Personen zu spalten, von denen eine ihm gehorchen würde. Er nennt sie Petra. Versteht Ihr nun, warum ich zu ihr gebracht werden muß? Nur ich kann ihre –meine– Kräfte wieder zu Phlans Nutzen einsetzen. Und selbst, wenn ich auf dem Weg dorthin sterben sollte, könnte mich die Vereinigung mit ihr wiederbeleben!“

Tagebucheintrag 85

Der Altarraum – Fortsetzung

Plötzlich stürmt eine Dungelelfe in den Raum, ihren Dolch bereit. „Hern! Zu mir!“ schreit sie, als die Wachen überrascht herumwirbeln.

Tagebucheintrag 86

Hügelriesen haben einen Plan

Die Hügelriesen beschreiben einsilbig ihren Plan. Sie reden viel über die Details. Ihr könnt

heraus hören, daß sie eine Mauer des Quartiers des Feuerriesenmagiers präpariert haben, so daß diese einstürzen wird. Sie versprechen euch, daß der Schaman dabei getötet wird und es genug Verwirrung geben wird, damit ihr fliehen könnt.

Tagebucheintrag 87

Der Schädel spricht

„Sucht das Flammende Schwert. Sein Träger ist Banes manifestierte Rache und wird mit jedem Rückschlag, den ihr ihm verpaßt mächtiger. Wenn das Flammende Schwert nicht mehr seiner Kontrolle unterliegt, werdet ihr in der Lage sein, ihn zu besiegen.“

Tagebucheintrag 88

Locastes Ankunft

Locaste schreit einen Befehl, und die Party hält vor einer dichten Mauer aus Gaze. Sie schimmert im fahlen Licht. Locastes Reittier bäumt sich auf und rudert mit den vorderen vier Beinen in der Luft, das Gesicht zu einer Maske aus Furcht erstarrt. Mit einem Wort beruhigt Locaste es wieder. Selbst aus der Ferne wirkt es, als ob sie ihre Zähne fletscht und ihre Augen wild glühen. Sie hält den Stab hoch und wartet.

Nach einer atemlosen Ewigkeit zerbricht die Gaze-mauer. Spinnen in allen Größen und Formen bahnen sich ihren Weg heraus, springen herunter, erscheinen in versteckten Öffnungen und bewegen sich auf Locaste zu. Ihre Eskorte dreht sich um und flüchtet, aber sie wartet ruhig ab. Zwei Kalistesspinnen erscheinen zwischen den Spinnen und bewegen sich langsam, fast majestätisch auf Locaste zu, während sie einige Spinnen beseite treten.

Sie halten vor Locaste, und eine wirft ein Seil aus noch feuchter Selde um den Hals des Driders. Dann drehen sie sich um und führen es zur Mauer und durch diese hindurch. Locaste ist weg.

Tagebucheintrag 89

Silks Rettungsansprache

„Ich danke euch für eure Hilfe. Nun können meine Swanmays gegen Bane kämpfen. Nun werde ich euch helfen.“

„Die Alchemisten der Dunkelelfen pressen den Lebenssaft aus den guten Lebewesen und benutzen ihn, um den bösen Trank zu fertigen, das Feuer der Nacht. Kalistes benutzt ihn, um ihre Kalistesspinnen zum Leben zu erwecken. Sie lagern es in einem Brunnen auf diesem Grund. Es wäre ein großer Schlag gegen Kalistes, wenn ihr diesen Brunnen zerstören könntet.“

„Der Brunnen ist durch viele Fallen gesichert. Die erste ist eine Reihe von Toren. Einige werden euch Schaden zufügen. Ein Teil der Mauern sind Illusionen. Die zweite Falle ist eine Brücke über eine Grube voller Speiße. Wenn ihr die Brücke überschreitet, entsteht ein greller Lichtblitz. Bedeckt eure Augen! Über die letzten Fallen weiß ich nichts. Es gibt aber eine geheime Tür zum Tempel der Kalistes, irgendwo im Brunnen.“ Sie gibt euch ein metallenes Amulett mit dem Symbol der Swanmays darauf. „Zeigt dieses an der Westwache. Der Feldwebel ist meiner Familie Loyal und wird euch durchlassen. Und nehmt diese Waffen, ihr werdet sie im Kampf gegen die Dunkelelfen benötigen.“ Sie verläßt euch und begleitet die Swanmays zurück nach Zhentil Keep.

Tagebucheintrag 90

Ratswache von Phlan

„Als wir den Krater verließen, befahl Ratsmitglied Sasha uns, weiter nach Thar zu gehen. Als einziges Überlebendes Mitglied des Rates, war sie die einzige Person, die die Überbleibsel unserer Armee wiedervereinigen konnte. Sie wollte nach Thar, um zu sehen, ob Quil und Kimarr wirklich Taydome's Keep gefunden hatten. Denn von dort

aus könnte sie über die Riesen herrschen, wie Taydome schon vor langer Zeit. Mit den Ogerm und den Riesen als Alliierte glaubte sie, der Bosheit der Gesandten Banes widerstehen zu können.“

„Mit Hilfe der Karte des Magiers fanden wir Taydome's Keep. Es war dort sehr ruhig, also rasteten wir. So kam es, daß wir in einen Hinterhalt der Oger fielen und unsere Anführerin gefangen genommen wurde. Als ich den Kämpfen entkam, sah ich einen dieser Magier, als er alles beobachtete. Ich bin mir nicht sicher, ob es Quil oder Kimarr war, aber, wenn ihr mich fragt, ich würde keinem von den Beiden Trauen.“

„Ihr müßt das Ratsmitglied retten. Ohne sie werden wir nie unsere Armee zusammenbekommen. Ich würde gerne mit euch gehen, aber wegen meinen Wunden wäre ich nur ein Hindernis.“

Tagebucheintrag 91

Ruolns Bericht

„In der Wildnis trafen wir auf Bürger, die von schrecklichen Dingen erzählten, die im ganzen Land passieren. Ratsmitglied Sasha sagte ihnen, daß sie von ihrer Aufgabe nicht zurückkehren wird. Aber einige schlossen sich uns und dem Phlanbanner an. Wir mußten mit vielen Ogerm und Riesen kämpfen, und als wir in Taydome's Keep ankamen, waren wir nur noch ein knappes Dutzend. Dort wurden wir in der Bibliothek von den zwei Magiern, Quil und Kimarr überfallen. Sie erschienen aus dem Nichts. Ich glaube, daß sie im Keep ein paar Geheimgänge entdeckt haben. Wir wurden gefangen, aber ich konnte den Wachen entweichen. Ich fürchte, daß ich den Weg zurück nicht mehr finden werde. Ich bin geschwächt, aber ich werde euch helfen, so gut ich kann.“

Tagebucheintrag 92

„Diese werden als Dolche des Geistes bezeichnet. Seid vorsichtig – ihre Klingen sind mit einem tödlichen Gift benetzt. Der leichteste Kratzer wird euch umbringen.“

„Jeder Dunkelfelf bekommt diese Waffe, wenn er Shest bezeugen muß. In diesem letzten Test entscheidet Shest, ob der Dunkelfelf zu schwach ist, ein begabter Magiebenutzer zu werden. Alle, die versagen, werden zu Dridern, so wie meine Tochter. Aber es wird behauptet, daß ein Dunkelfelf während dieses einen schrecklichen Augenblicks, in dem er seine Gedanken und seinen Willen zurückhält, den Beginn der Transformation spüren kann. In diesem Moment kann er dann diesen Dolch benutzen, um die Veränderung zu stoppen. Für immer.“

„Das Amulett wird von meinen Leuten gepriesen. Jene, die es tragen, können nicht von Spinnen gewittert werden.“

Tagebucheintrag 93

Das Orakel spricht

„Bewacht uns selbst. Bewacht unsere Lady. Bewacht die Hände, die die Türen öffnen. Ich fühle, daß jemand unter uns ist, der nicht zu uns gehört und uns Schlechtes wünscht. Geht nun... alle! Bewacht unsere Lady, deren Hände die Türen öffnen.“

Tagebucheintrag 94

Petra trauert

Die Frau sieht den Körper von Shal und gibt einen langen, klagenden Ton der Verzweiflung von sich. Dann, mit einem Glänzen im Auge, wendet sie sich an euch. „Hättet ihr mich nicht retten können? Jetzt ist mein Wille, dem Bösen zu widerstehen bestimmt tot. Es ist nur noch die dunkle Umarmung Moanders – für mich und für euch.“ Sie

schnellt vor, schnappt sich den Körper und flieht nach Norden.

Tagebucheintrag 95

Das Tagebuch des Dieners

„Und es wurde bekannt gegeben, daß sich mein Lord Taydome einverstanden erklärt hat, den Ogern und den Riesen in ihren Angelegenheiten zu helfen, insbes.“

... und ihrem Krieg mit den Golddrachen, als Ausgleich für ihre Dienste. Die Dankesschuld soll auf tausend Generationen übertragen werden. Ich habe gesehen, wie er diesen Vertrag zu einem Zauber gemacht hat, der in den Mauern des Keeps eingeschlossen ist. Nicht alle Stämme der Riesen haben ihre Zustimmung dazu gegeben, denn viele meinen, daß die Ausdehnung der Dankesschuld auf die Nachkommen eine große Ungerechtigkeit sei. Aber jene, die damit einverstanden sind...

... hat den Zauber heute schon mehrmals gesprochen. Jedesmal wurden mehr Oger und Riesen zu Sklaven. Mein Lord sieht dies als Ausgleich für die vielen Menschen, die außerhalb des Keeps und außerhalb der Reichweite des Zaubers vernichtet wurden. Sie wagen es nicht, ihm das Leben zu nehmen, denn er könnte noch für sie nützlich werden. Aber ich fürchte, daß ich es nicht sein werde.

Tagebucheintrag 96

Shal Redux

„Ja, ich bin wieder da. Ihr erinnert euch, wie ich versuchte, den Turm zu erklimmen. Ich stürzte und wurde scheinbar tödlich verwundet. Aber Markus hat mich geheilt und wieder eingesperrt. Vielleicht hat er Angst vor dem, was Petra tun würde, wenn ich sterbe.“

Tagebucheintrag 97

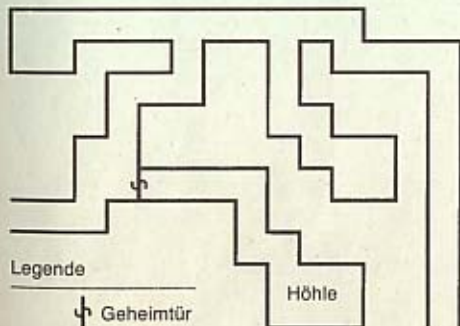
Traned

„Traned, meine lieben Freunde. Zu euren Diensten!“ Die Halblingfrau nimmt einen Bogen. „Bis vor kurzem war ich eine Tragödienschauspielerin. Nun spiele ich die Rolle einer Dünkelelfe, um zu überleben! Und seht! Es zahlt sich aus!“ Sie zeigt ihre Dünkelelfenrüstung, ihre Waffen und einen silbernen Schild.

„Hey! Gut, mal jemanden zu sehen, der uns hier helfen will. Seid ihr auf dem Weg hierhin auf diesen üblen Manshoon getroffen? Er ist der Flesling, der mit den Dünkelelfen so gut auskommt. Magier, oder nicht, ich würde ihm gerne einen Pfeil verpassen. Kann ich mich euch anschließen?“

Tagebucheintrag 98

Karte zur Höhle der Roter Reiter



Tagebucheintrag 99

Der unheilvolle Turm

In der Ferne seht ihr einen riesigen schwarzen Turm, der aus den Bäumen des Elven Court herausragt. An dessen Basis ist ein wilder Garten, umgeben von einer Steinmauer. Als ihr näher kommt verzieht sich für einen Moment der Nebel, der die Spitze des Monoliths verhüllt. Ihr stellt fest, daß der Turm im Himmel auf einen kleinen Punkt trifft.

Tagebucheintrag 100

Dünkelelfenmärchen

„Aufgrund der Überlieferungen glauben wir, daß Marcus eine der Untergrundstädte zerstörte, als er Phlan unter diesem Turm begrub. Er haßt die Dünkelelfen! Man sagt, daß eine Magierin an seiner Seite der Schlüssel zu seiner wachsenden Macht ist. Wir wollen sie vernichten. Werdet ihr uns helfen? Wißt ihr irgend etwas über sie?“

Konstitutionstabelle

Fähigkeitswerte	TP-Änderung	Wiederbelebungschance
3	-2	40%
4	-1	45%
5	-1	50%
6	-1	55%
7	0	60%
8	0	65%
9	0	70%
10	0	75%
11	0	80%
12	0	85%
13	0	90%
14	0	92%
15	+1	94%
16	+2	96%
17	+2(+3)*	98%
18	+2(+4)*	100%

* Diese Boni betreffen nur Kämpfer.

Geschicklichkeitstabelle

Fähigkeitswert	Reaktion/Geschoß Bonus	RK Bonus
3	-3	+4
4	-2	+3
5	-1	+2
6	0	+1
7	0	0
8	0	0
9	0	0
10	0	0
11	0	0
12	0	0
13	0	0
14	0	0
15	0	-1
16	+1	-2
17	+2	-3
18	+3	-4

Fähigkeitswertboni der Rassen

Zwerg	Konstitution+1/Charisma-1
Elf	Geschicklichkeit+1/Konstitution-1
Gnom	Keine
Halb-Elf	Keine
Halbling	Geschicklichkeit+1/Stärke-1
Mensch	Keine

Stärketabelle

Fähigkeitswerte	ETW0 Bonus	Schaden	Erlaubtes Gewicht (in Gold)
3	-3	-1	-350
4-5	-2	-1	-250
6-7	-1	Keiner	-150
8-9	Normal	Keiner	Normal
10-11	Normal	Keiner	Normal
12-13	Normal	Keiner	+100
14-15	Normal	Keiner	+200
16	Normal	+1	+350
17	+1	+1	+500
18	+1	+2	+750
18/01-50*	+1	+3	+1.000
18/51-75*	+2	+3	+1.250
18/76-90*	+2	+4	+1.500
18/91-99*	+2	+5	+2.000
18/00*	+3	+6	+3.000

* Diese Boni betreffen nur Kämpferklassen (Kämpfer, Paladin, Waldläufer)

Maximale Stufe, abhängig von Rasse, Klasse und Hauptattribut

Klasse	Fähigkeit	Zwerg	Elf	Gnom	Halbelf	Halbling	Mensch
Kleriker,	Egal,	Keine,	Keine,	Keine,	5,	Keine,	Max.
Kämpfer,	STÄ 16-,	7,	5,	5,	6,	4,	Max.
	STÄ 17,	8,	6,	5,	7,	5,	Max.
	STÄ 18+,	9,	7,	6,	8,	6,	Max.
Paladin,	Egal,	Keine,	Keine,	Keine,	Keine,	Keine,	Max.
Waldläufer,	STÄ 16-,	Keine,	Keine,	Keine,	6,	Keine,	Max.
	STÄ 17,	Keine,	Keine,	Keine,	7,	Keine,	Max.
	STÄ 18+,	Keine,	Keine,	Keine,	8,	Keine,	Max.
Magier,	INT 16-,	Keine,	9,	Keine,	6,	Keine,	Max.
	INT 17,	Keine,	10,	Keine,	7,	Keine,	Max.
	INT 18,	Keine,	11,	Keine,	8,	Keine,	Max.
Dieb,	Egal,	Max.,	Max.,	Max.,	Max.,	Max.,	Max.

Keine: Charakter dieser Klasse können nicht zu dieser Rasse gehören. Max.: Höchste verfügbare Stufe in Pools of Darkness.

Bereiche der Fähigkeitswerte der Rassen

(M/W) Fähigkeit	Zwerg	Elf	Gnom	Halbelf	Halbling	Mensch
Stärke						
Min.	8/8	3/3	6/6	3/3	6/6	3/3
Max.*	18(99)/17	18(75)/16	18(50)/15	18(90)/17	17/14	18(00)/18(50)
Intelligenz						
Min.	3/3	8/8	7/7	4/4	6/6	3/3
Max.	18/18	18/18	18/18	18/18	18/18	18/18
Weisheit						
Min.	3/3	3/3	3/3	3/3	3/3	3/3
Max.	18/18	18/18	18/18	18/18	17/17	18/18
Geschicklichkeit						
Min.	3/3	7/7	3/3	6/6	8/8	3/3
Max.	17/17	19/19	18/18	18/18	18/18	18/18
Konstitution						
Min.	12/12	6/6	8/8	6/6	10/10	3/3
Max.	19/19	18/18	18/18	18/18	19/19	18/18
Charisma						
Min.	3/3	8/8	3/3	3/3	3/3	3/3
Max.	16/16	18/18	18/18	18/18	18/18	18/18

* Bei Kämpfertypen gibt es Extraboni.

Erlaubte Rüstung der Klassen

Klasse	Max. Rüstung	Schild
Kleriker	Jede	Jede
Kämpfer	Jede	Jede
Paladin	Jede	Jede
Waldläufer	Jede	Jede
Magier	Keine	Keiner
Dieb	Elfenkettenhemd	Keiner

Mehrfachangriffe der Kämpfertypen

Stufe	Angriffe pro Runde
Kämpfer 1-6	1/1
Paladin 1-6	1/1
Waldläufer 1-7	1/1
Kämpfer 7-12	3/2
Paladin 7-12	3/2
Waldläufer 8-14	3/2
Kämpfer 13+	2/1
Paladin 13+	2/1
Waldläufer 15+	2/1

Rüstungstabelle

Rüstungsart	Gewicht in GS	RK	Reichweite*
Keine	0	10	12 Felder
Schild**	50	9	-
Leder	150	8	12 Felder
Polster	100	8	9 Felder
Beschlagen	200	7	9 Felder
Ring	250	7	9 Felder
Schuppen	400	6	6 Felder
Ketten	300	5	9 Felder
Elfenketten	150	5	12 Felder
Bänder	350	4	9 Felder
Schienen	400	4	6 Felder
Platten	450	3	6 Felder

* Die Reichweite eines Charakters, der viele Gegenstände, einschließlich vieler Münzen trägt, kann auf bis zu 3 Felder eingeschränkt werden.

** Ein Schild verbessert die RK der Rüstung um 1

Waffentabelle

Name	Schd gg. Menschgröße	Schd gg. Größere	Anzahl Hände	Klasse
Streitaxt	1-8	1-8	1	K
Handaxt	1-6	1-4	1	K
Komposit Langbogen*	1-6	1-6	2	K
Komposit Kurzbogen*	1-6	1-6	2	K
Langbogen*	1-6	1-6	2	K
Kurzbogen*	1-6	1-6	2	K/D
Knüppel	1-6	1-3	1	K/KI/D
Leichte Armbrust**	1-4	1-4	2	K
Dolch	1-4	1-3	1	K/M/D
Wurfpfeil	1-3	1-2	1	K/M/D
Flegel	2-7	2-8	1	K/KI
Hellebarde	1-10	2-12	2	K
Hammer	2-5	1-4	1	K/KI
Wurfspeer	1-6	1-6	1	K
Streitkolben	2-7	1-6	1	K/KI
Morgenstern	2-8	2-7	1	K
Militärhammer	2-7	2-8	1	K
Ahlspieß	1-6	1-12	2	K
Krummsäbel	1-8	1-8	1	K/D
Schleuder	1-4	1-4	1	K/D/M
Stabschleuder	1-8	2-8	2	K/KI
Bauernspieß	1-6	1-6	2	K/M/KI
Bastardschwert	2-8	2-16	2	K
Breitschwert	2-8	2-7	1	K/D
Langschwert	1-8	1-12	1	K/D
Kurzschwert	1-6	1-8	1	K/D
Zweihänder	1-10	3-18	2	K
Speer	1-6	1-8	1	K
Dreizack	2-7	3-12	1	K

* Benötigt einsatzbereite Pfeile; zwei Angriffe pro Runde

** Benötigt einsatzbereite Bolzen; ein Angriff pro Runde

K=Kämpfer; KI=Kleriker; D=Dieb; M=Magier

Spruchparameter Tabellen

Hier einige Tabellen der Sprüche, wie sie die Charaktere mit steigender Erfahrung ausführen können. Zunächst einige Erläuterungen:

Kampf= Spruch nur im Kampf möglich

Rast= Spruch nur im Lager möglich

Beides= Spruch im Lager und im Kampf möglich

B= Berührung

Dur= Durchmesser

Rad= Radius

Alle= alle Charaktere im Kampf

K= Kampfrunden

R= Runden

/Stf= pro Stufe des Zaubernenden

Rw= Reichweite

Klerikersprüche, Stufe 1

Spruchname	Wann	Rw	Gebiet	Dauer
Segen	Beides	6	5Dur	6K
Verfluchen	Kampf	6	5Dur	6K
Leichte Wunden heilen	Beides	B	1	-
Leichte Wunden verurs.	Kampf	B	1	-
Magie entdecken	Beides	0	1	1R
Schutz vor Bösem	Beides	B	1	3K/Stf
Schutz vor Gutem	Beides	B	1	3K/Stf
Kälte widerstehen	Beides	B	1	1R/Stf

Klerikersprüche, Stufe 2

Spruchname	Wann	Rw	Gebiet	Dauer
Fallen finden	Rast	3	1	3R
Person bannen	Kampf	6	1-3	4K+1/Stf
Feuer widerstehen	Beides	B	1	1R/Stf
Stille 10m	Kampf	12	3Dur	2K/Stf
Gift verlangsamen	Beides	B	1	1Stunde/Stf
Schlangenbezaub.	Kampf	3	Alle	5-8K
Geisterhammer	Kampf	3	1	1K/Stf

Klerikersprüche, Stufe 3

Spruchname	Wann	Rw	Gebiet	Dauer
Blindheit heilen	Beides	B	1	-
Blindheit verurs.	Kampf	B	1	-
Krankheit heilen	Rast	B	1	-
Krankheit verurs.	Kampf	B	1	-
Magie bannen	Beides	6	3*3	-
Gebet	Beides	0	Alle	1K/Stf
Fluch bannen	Beides	B	1	-
Fluch	Kampf	B	1	1R/Stf

Klerikersprüche, Stufe 4

Spruchname	Wann	Rw	Gebiet	Dauer
Schwere Wunden heilen	Beides	B	1	-
Schwere Wunden verurs.	Kampf	B	1	-
Gift neutralisieren	Beides	B	1	-
Gift	Kampf	B	1	-
Schutz vor Bösem 3m	Beides	B	2Dur	1R/Stf
Stöcke zu Schlangen	Kampf	3	1	2K/Stf

Klerikersprüche, Stufe 5

Spruchname	Wann	Rw	Gebiet	Dauer
Kritische Wunden heilen	Beides	B	1	-
Kritische Wunden verurs.	Kampf	B	1	-
Böses bannen	Kampf	B	1	1K/Stf
Flammenschlag	Kampf	6	1	-
Tote erwecken	Rast	3	1	-
Schneller Tod	Kampf	3	1	-

Klerikersprüche, Stufe 6

Spruchname	Wann	Rw	Gebiet	Dauer
Klingenbarriere	Kampf	3	spezial	3K/Stf
Leid	Kampf	B	1	-
Heilung	Beides	B	1	-

Klerikersprüche, Stufe 7

Spruchname	Wann	Rw	Gebiet	Dauer
Zerstörung	Kampf	B	1 -	
Entzug von Lebenskraft	Kampf	B	1 -	
Wiedergeburt	Rast	B	1 -	
Genesung	Rast	B	1 -	

Druidensprüche, Stufe 1

(für Waldläufer hoher Stufe)

Spruchname	Wann	Rw	Gebiet	Dauer
Magie entdecken	Beides	0	1	12K
Verstricken	Kampf	8	4Dur	1R
Feenfeuer	Kampf	8	8Dur	4K/Stf
Unsichtbarkeit gg. Tiere	Beides	B	1	1R+1K/Stf

Druidensprüche, Stufe 2

(für Waldläufer hoher Stufe)

Spruchname	Wann	Rw	Gebiet	Dauer
Rindenhaut	Beides	B	Kreatur	4K+1K/Stf
Person/Säugetier bez.	Kampf	8	1	spezial

Druidensprüche, Stufe 3

(für Waldläufer hoher Stufe)

Spruchname	Wann	Rw	Gebiet	Dauer
Krankheit heilen	Rast	B	1	-
Tiere festhalten	Kampf	8	1-4	2K/Stf
Gift neutralisieren	Beides	B	1	-
Schutz vor Feuer	Beides	B	1	spezial

Magiersprüche, Stufe 1

Spruchname	Wann	Rw	Gebiet	Dauer
Feuerhand	Kampf	B	3 Felder	-
Person bezaubern	Kampf	12	1	-
Magie entdecken	Beides	6	1	2K/Stf
Vergrößern	Beides	0,5/Stf	1	1R/Stf
Freundschaft	Kampf	0	Alle	1K/Stf
Magisches Geschoß	Kampf	6+Stf	1	-
Schutz vor Bösem	Beides	B	1	2K/Stf
Schutz vor Gutem	Beides	B	1	2K/Stf
Magie lesen	Rast	0	1	2K/Stf
Schild	Kampf	0	1	5K/Stf
Schockgriff	Kampf	B	1	-
Schlaf	Kampf	3+Stf	1-16	5K/Stf

Magiersprüche, Stufe 2

Spruchname	Wann	Rw	Gebiet	Dauer
Unsichtbares entdecken	Beides	1/Stf	1	5K/Stf
Unsichtbarkeit	Beides	B	1	spezial
Klopfen	Rast	6	1/Stf	-
Spiegelbild	Beides	0	1	2K/Stf
Strahl der Schwächung	Kampf	1+ .25/Stf	1	1K/Stf
Stinkende Wolke	Kampf	3	2*2	1K/Stf
Stärke	Beides	B	1	6R/Stf

Magiersprüche, Stufe 3

Spruchname	Wann	Rw	Gebiet	Dauer
Flimmern	Beides	0	1	1K/Stf
Magie abwenden	Beides	12	3*3	-
Feuerball	Kampf	10+Stf	7Dur	-
Beschleunigen	Beides	6	4*4	3K+1/Stf
Person bannen	Kampf	12	1-4	2K/Stf
Unsichtbarkeit 3m	Beides	B	2Dur	spezial
Blitzstrahl	Kampf	4+Stf	4/8	-
Schutz vor Bösem 3m	Beides	B	2Dur	2K/Stf
Schutz vor Gutem 3m	Beides	B	2Dur	2K/Stf
Schutz v. Geschossen	Beides	B	1	1R/Stf
Verlangsamern	Kampf	9+Stf	4*4	3K+1/Stf

Magiersprüche, Stufe 4

Spruchname	Wann	Rw	Gebiet	Dauer
Monster bezaubern	Kampf	6	1	spezial
Verwirrung	Kampf	12	2-16	2K+1/Stf
Dimensionstor	Kampf	0	1	-
Furcht	Kampf	0	6*3 Konus	1K/Stf
Feuerschild	Beides	0	1	2K+1/Stf
Ungeschicklichkeit	Kampf	1/Stf	1	1K/Stf
Eissturm	Kampf	1/Stf	4Dur	-
Kleine Kugel	Beides	0	1	1K/Stf
Fluch bannen	Beides	B	1	-
Fluch	Kampf	B	1	1R/Stf

Magiersprüche, Stufe 5

Spruchname	Wann	Rw	Gebiet	Dauer
Todeswolke	Kampf	1	3*3	1K/Stf
Kältekegel	Kampf	0	0.5/Stf	-
Schwachsinn	Kampf	1/Stf	1	-
Monster bannen	Kampf	0.5/Stf	1-4	1K/Stf

Magiersprüche, Stufe 6

Spruchname	Wann	Rw	Gebiet	Dauer
Todeszauber	Kampf	1	0.5/Stf	-
Auflösung	Kampf	0.5/Stf	spezial	-
Kugel der Unverwundbar	Beides	0	1	1K/Stf
Stein zu Fleisch	Beides	1/Stf	1	-
Fleisch zu Stein	Kampf	1/Stf	1	-

Magiersprüche, Stufe 7

Spruchname	Wann	Rw	Gebiet	Dauer
Spätzündender Feuerball	Kampf	10+1/Stf	7Dur	spezial
Massenunsichtbarkeit	Beides	1/Stf	spezial	spezial
Wort d. Macht: Betäubung	Kampf	0.5/Stf	1	spezial

Magiersprüche, Stufe 8

Spruchname	Wann	Rw	Gebiet	Dauer
Massenbezauberung	Kampf	0.5/Stf	spezial	spezial
Gedankenleere	Beides	3	1	1 Tag
Ottos Tanz	Kampf	B	1	2-5K
Wort: Blindheit	Kampf	0.5/Stf	3Dur	spezial

Magiersprüche, Stufe 9

Spruchname	Wann	Rw	Gebiet	Dauer
Meteorschwarm	Kampf	4+1/Stf	spezial	-
Monster herbeirufen	Kampf	0	spezial	1 Kampf
Wort: Tod	Kampf	0.25/Stf	spezial	-

Aufstiegstabellen

Die folgenden Tabellen zeigen die Anzahl der Erfahrungspunkte, die ein Charakter einer bestimmten Klasse benötigt, um in eine höhere Stufe aufzusteigen. Außerdem ist hier aufgeführt, wieviele Sprüche sich ein Charakter auf einmal einprägen kann. Kämpfer und Diebe können sich gar keine Sprüche merken.

Beachten Sie bitte, daß die Erfahrung, die ein Mehrklassen Charakter sammelt auf seine einzelnen Klassen gleichmäßig verteilt wird. Ein Zweiklassen Charakter kann nur in seiner zweiten Klasse Erfahrungspunkte sammeln.

Magier

Stufe,	Erfahrung,	Trefferwürfel,	Anzahl der Sprüche pro Stufe								
			1	2	3	4	5	6	7	8	9
1,	0-2.500	1w4,	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2,	2.501-5.000	2w4,	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3,	5.001-10.000	3w4,	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4,	10.001-22.500	4w4,	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5,	22.501-40.000	5w4,	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6,	40.001-60.000	6w4,	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7,	60.001-90.000	7d4,	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8,	90.001-135.000	8w4,	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9,	135.001-250.000	9w4,	4	3	3	2	1*1	-	-	-	-
10,	250.001-375.000	10w4,	4	4	3	2	2	-	-	-	-
11,	375.001-750.000	11w4,	4	4	4	3	3	-	-	-	-
12,	750.001-1.125.000	11w4+1,	4	4	4	4	4	1*2	-	-	-
13,	1.125.001-1.500.000	11w4+2,	5	5	5	4	4	2	-	-	-
14,	1.500.001-1.875.000	11w4+3,	5	5	5	4	4	2	1*3	-	-
15,	1.875.001-2.250.000	11w4+4,	5	5	5	5	5	2	1	-	-
16,	2.250.001-2.625.000	11w4+5,	5	5	5	5	5	3	2	1*4	-
17,	2.625.001-3.000.000	11w4+6,	5	5	5	5	5	3	3	2	-
18,	3.000.001-3.375.000	11w4+7,	5	5	5	5	5	3	3	2	1*5

Für jede weitere Stufe, ab der achzehnten, sind je 375.000 EP erforderlich. Der Charakter gewinnt dabei je einen TP.

*1 nur mit Intelligenz 10+

*2 nur mit Intelligenz 12+

*3 nur mit Intelligenz 14+

*4 nur mit Intelligenz 16+

*5 nur mit Intelligenz 18+

Kleriker

Stufe,	Erfahrung	Trefferwürfel,	Anzahl der Sprüche pro Stufe						
			1	2	3	4	5	6	7
1,	0-1.500	1w8,	1	-	-	-	-	-	-
2,	1.501-3.000	2w8,	2	-	-	-	-	-	-
3,	3.001-6.000	3w8,	2	1	-	-	-	-	-
4,	6.001-13.000	4w8,	3	2	-	-	-	-	-
5,	13.001-27.500	5w8,	3	3	1	-	-	-	-
6,	27.501-55.000	6w8,	3	3	2	-	-	-	-
7,	55.001-110.000	7w8,	3	3	2	1	-	-	-
8,	110.001-225.000	8w8,	3	3	3	2	-	-	-
9,	225.001-450.000	9w8,	4	4	3	2	1	-	-
10,	450.001-675.000	9w8+2,	4	4	3	3	2	-	-
11,	675.001-900.000	9w8+4,	5	4	4	3	2	1*1	-
12,	900.001-1.125.000	9w8+6,	6	5	5	3	2	2	-
13,	1.125.001-1.350.000	9w8+8,	6	6	6	4	2	2	-
14,	1.350.001-1.575.000	9w8+10,	6	6	6	5	3	2	-
15,	1.575.001-1.800.000	9w8+12,	7	7	7	5	4	2	-
16,	1.800.001-2.025.000	9w8+14,	7	7	7	6	5	3	1*2
17,	2.025.001-2.250.000	9w8+16,	8	8	8	6	5	3	1
18,	2.250.001-2.475.000	9w8+18,	8	8	8	7	6	4	1

Für jede weitere Stufe, ab der achtzehnten, sind 225000 EP erforderlich. Der Charakter gewinnt dabei je zwei TP. *1 nur mit Weisheit 17+ *2 nur mit Weisheit 18+

Bonussprüche der Kleriker

Weisheit,	1	2	3	4
9-12,	-	-	-	-
13,	+1,	-	-	-
14,	+2,	-	-	-
15,	+2,	+1,	-	-
16,	+2,	+2,	-	-
17,	+2,	+2,	+1,	-
18,	+2,	+2,	+1,	+1

Ein Kleriker kann diese Bonussprüche nur benutzen, wenn er in einer entsprechenden Stufe ist. Ein Kleriker der achten Stufe mit einer Weisheit von 18 kann sich also folgende Sprüche einprägen:

Anzahl der Sprüche	1,	2,	3,	4,	5
Kleriker Stf8 Wei18	5,	5,	4,	3,	-

Waldläufer

Stufe,	Erfahrung,	Trefferwürfel,	Anzahl der Sprüche pro Stufe				
			Druiden		Magier		
			1	2	3	1	2
1	0-2.250	2w8	-	-	-	-	-
2	2.251-4.500	3w8	-	-	-	-	-
3	4.501-10.000	4w8	-	-	-	-	-
4	10.001-20.000	5w8	-	-	-	-	-
5	20.001-40.000	6w8	-	-	-	-	-
6	40.001-90.000	7w8	-	-	-	-	-
7	90.001-150.000	8w8	-	-	-	-	-
8	150.001-225.000	9w8	1	-	-	-	-
9	225.001-325.000	10w8	1	-	-	1	-
10	325.001-650.000	11w8	2	-	-	1	-
11	650.001-975.000	11w8+2	2	-	-	2	-
12	975.001-1.300.000	11w8+4	2	1	-	2	-
13	1.300.001-1.625.000	11w8+6	2	1	-	2	1
14	1.625.001-1.950.000	11w8+8	2	2	-	2	1
15	1.950.001-2.275.000	11w8+10	2	2	-	2	2
16	2.275.001-2.600.000	11w8+12	2	2	1	2	2
17	2.600.001-2.925.000	11w8+14	2	2	2	2	2*
18	2.925.001-3.250.000	11w8+16	2	2	2	2	2

Für jede weitere Stufe, ab der achtzehnten, sind 325.000 EP erforderlich. Der Charakter gewinnt dabei je 2 TP.

Paladine

Stufe,	Erfahrung,	Trefferwürfel,	Anzahl der Sprüche pro Stufe			
			1	2	3	4
1	0-2.750	1w10	-	-	-	-
2	2.751-5.500	2w10	-	-	-	-
3	5.501-12.000	3w10	-	-	-	-
4	12.001-24.000	4w10	-	-	-	-
5	24.001-45.000	5w10	-	-	-	-
6	45.001-95.000	6w10	-	-	-	-
7	95.001-175.000	7w10	-	-	-	-
8	175.001-350.000	8w10	-	-	-	-
9	350.001-700.000	9w10	1	-	-	-
10	700.001-1.050.000	9w10+3	2	-	-	-

11	1.050.001-1.400.000	9w10+6	2	1	-	-
12	1.400.001-1.750.000	9w10+9	2	2	-	-
13	1.750.001-2.100.000	9w10+12	2	2	1	-
14	2.100.001-2.450.000	9w10+15	3	2	1	-
15	2.450.001-2.800.000	9w10+18	3	2	1	1
16	2.800.001-3.150.000	9w10+21	3	3	1	1
17	3.150.001-3.500.000	9w10+24	3	3	2	1
18	3.500.001-3.850.000	9w10+27	3	3	3	1

Für jede weitere Stufe, ab der achtzehnten, sind 350.000 EP erforderlich. Der Charakter gewinnt dabei je 3 TP.

Kämpfer

Stufe,	Erfahrung,	Trefferwürfel
1	0-2.000	1w10
2	2.001-4.000	2w10
3	4.001-8.000	3w10
4	8.001-18.000	4w10
5	18.001-35.000	5w10
6	35.001-70.000	6w10
7	70.001-125.000	7w10
8	125.001-250.000	8w10
9	250.001-500.000	9w10
10	500.001-750.000	9w10+3
11	750.001-1.000.000	9w10+6
12	1.000.001-1.250.000	9w10+9
13	1.250.001-1.500.000	9w10+12
14	1.500.001-1.750.000	9w10+15
15	1.750.001-2.000.000	9w10+18
16	2.000.001-2.250.000	9w10+21
17	2.250.001-2.500.000	9w10+24
18	2.500.001-2.750.000	9w10+27

Für jede weitere Stufe, ab der achtzehnten, sind 250.000 EP erforderlich. Der Charakter gewinnt dabei je 3 TP.

Diebe

Stufe,	Erfahrung,	Trefferwürfel
1	0-1.250	1w6
2	1.251-2.500	2w6
3	2.501-5.000	3w6
4	5.001-10.000	4w6
5	10.001-20.000	5w6
6	20.001-42.500	6w6
7	42.501-70.000	7w6
8	70.001-110.000	8w6
9	110.001-160.000	9w6
10	160.001-220.000	10w6
11	220.001-440.000	10w6+2
12	440.001-660.000	10w6+4
13	660.001-880.000	10w6+6
14	880.001-1.100.000	10w6+8
15	1.100.001-1.320.000	10w6+10
16	1.320.001-1.540.000	10w6+12
17	1.540.001-1.760.000	10w6+14
18	1.760.001-1.980.000	10w6+16

Für jede weitere Stufe, ab der achtzehnten, sind 220.000 EP erforderlich. Der Charakter gewinnt dabei je 2 TP.

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

© 1991, 1992 Strategic Simulations, Inc.

All Rights Reserved.

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

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

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

Published 1992 by SOFTGOLD GmbH

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

